



NOT THE END

QUICKSTART

UN GIOCO DI CLAUDIO PUSTORINO



ILLUSTRAZIONI DI PIETRO BASTAS

FUMBLE È FIERA DI PRESENTARE NOT THE END

Il contenuto di questo quickstart è rilasciato in CC BY-NC-SA 3.0 IT.
Sentiti libero di condividerlo con i tuoi compagni di gioco,
modificarlo e prenderne spunto per le tue idee.

Scarica tutti i materiali di gioco su:

<https://fumblegdr.it>

Per ogni domanda o richiesta contattaci sul nostro server Discord
nel canale dedicato a **NOT THE END**, che trovi all'indirizzo

<http://bit.ly/FumbleDiscord>

IL TEAM DI NOT THE END

Idea e Art Direction: Claudio Pustorino

Game Design: Claudio Pustorino, Fabio Airoidi, Claudio Serena

Illustrazioni: Pietro Bastas

Impaginazione e layout: Claudio Pustorino

Editing: Claudio Serena

PUBBLICATO A CURA DI FUMBLE SRLS

Via Sarzana 40
20159, Milano, MI
<https://fumblegdr.it>

INDICE

BENVENUTO IN NOT THE END 4

Cos'è un gioco di ruolo	5
I pilastri di NOT THE END	5
Dov'è ambientato il gioco	6
Il sistema di gioco	7
I simboli di gioco	7
I termini di gioco	8
Cos'è una PROVA e quali sono i passi per affrontarla	10

CREARE L'EROE 12

Descrivi l' EROE in una frase	14
Elenca i suoi TRATTI distintivi	15
Elenca le RISORSE di cui dispone	20

GIOCARE L'EROE 22

Cos'è una PROVA	24
DIFFICOLTÀ e PERICOLO delle PROVE	25
Descrivere l'obiettivo	26
Comporre il SACCHETTO	27
Decidere quanto ESTRARRE	28
Decidere se RISCHIARE	29
Utilizzare i SUCCESSI	30

Utilizzare le COMPLICAZIONI	31
Spendere TOKEN con LEZIONI e CIGATRICI	33
PROVE DI GRUPPO	35
Aiutarsi o ostacolarsi	35
Competizioni e obiettivi in contrasto	36
Conflitti tra EROI	36
PERICOLO in PROVE con più EROI	37
Conflitti interiori	37
Quando si ESCE DI SCENA	39
Come si ESCE DI SCENA	39
Come si TORNA IN SCENA	40
Far EVOLVERE l' EROE	42
Affrontare la FINE	44

NARRARE LE STORIE 46

Qualche trucco per narrare la STORIA	48
Narrare le PROVE e il loro esito	50
Decidere DIFFICOLTÀ e PERICOLO	52
Narrare le COMPLICAZIONI	54
Narrare le SVENTURE	55
Descrivere una SFIDA	56
Dare spazio ai momenti importanti	60
Dare PROFONDITÀ agli OBIETTIVI	61
Agire a TURNO	63
Materiali di gioco	64



BENVENUTO IN NOT THE END

NOT THE END è un gioco di ruolo che narra le avventure di **EROI** disposti a rischiare il tutto per tutto per ciò che considerano importante, e lo fa con un sistema di gioco originale che si chiama **HexSys**.

In questo gioco, ogni **EROE** è definito tanto dai suoi successi quanto dai suoi fallimenti e ogni esperienza, per quanto traumatica, lo rende più forte e sfaccettato di prima.

L'**EROE** è descritto da parole chiave posizionate in un alveare di esagoni, ciascuno dei quali rappresenta uno dei suoi **TRATTI** distintivi. La vicinanza degli esagoni all'interno dell'alveare crea relazioni e legami che rendono ogni **EROE** assolutamente unico.

HexSys non usa dadi per risolvere conflitti e situazioni pericolose, ma **TOKEN** di diverso colore che rappresentano **SUCCESSI** e **COMPLICAZIONI**.

Ogni **PROVA** che affronterai darà vita a risultati che aggiungono qualcosa alla **STORIA** e al mondo di gioco, rendendo l'esito di ogni **PROVA** unico e diverso dal precedente.

Sii pronto a rischiare, trionfare, fallire e rialzarti. Questa non è la **FINE!**

COS'È UN GIOCO DI RUOLO

In un gioco di ruolo i **GIOCATORI** vestono i panni dei protagonisti di una **STORIA**. Se non ti è mai capitato di giocare di ruolo non preoccuparti: la cosa può sembrare difficile, ma appena ti metterai al tavolo scoprirai che viene naturale come narrare un racconto attorno al fuoco. Nel gruppo di gioco ci sarà un **GIOCATORE** con un compito speciale: sarà sua la responsabilità di descrivere il mondo che circonda gli **EROI**, interpretare tutti i **PERSONAGGI SECONDARI** e facilitare lo svolgersi del gioco. D'ora in poi lo chiameremo **NARRATORE**. Il gioco si svolge come una conversazione tra **NARRATORE** e **GIOCATORI**. Il **NARRATORE** descrive la **SCENA**, i **GIOCATORI** rispondono descrivendo le azioni dei loro **EROI**, la situazione si evolve e il ciclo ricomincia. A volte il gioco inserirà un elemento di casualità per dare un tocco di imprevedibilità alla **STORIA**. Lo scopo di un gioco di ruolo è quello di farvi divertire vivendo un'avventura assieme: lascia spazio a tutte le persone al tavolo e contribuisci alla **STORIA** a modo tuo, senza forzature.

I PILASTRI DI NOT THE END

NOT THE END ha un regolamento studiato per permetterti di raccontare **STORIE** intense, che segnano indelebilmente gli **EROI** che le vivono. Quando giochi, tieni sempre a mente questi tre pilastri:

- **RISCHIA per ciò che consideri importante:** le **COMPLICAZIONI** vissute dal tuo **EROE** sono parte integrante dell'esperienza di gioco e vanno vissute come un'opportunità per esplorarne la personalità, i moventi e i valori.
- **Lascia che la STORIA cambi il tuo EROE:** Il tuo **EROE** **EVOLVE** quando vive sulla pelle le conseguenze delle sue azioni. Potrai decidere quali sono le **PROVE CRUCIALI** per l'**EVOLUZIONE** del tuo **EROE**, ma dovrai farlo prima di conoscerne l'esito.
- **Vivi ogni FINE come un nuovo inizio:** Nel corso della **STORIA** il tuo **EROE** si troverà faccia a faccia con la **FINE**. Forse la sua fine o forse è la fine di qualcosa di importante per lui, come un viaggio, un'amicizia, un giuramento, un antico rancore. Metti in luce questi momenti dandogli il valore che meritano.

DOV'È AMBIENTATO IL GIOCO

Le **STORIE** di **NOT THE END** possono essere ambientate ovunque: in reami lontani popolati da draghi e potenti stregoni, in distopie futuristiche dominate da spietate intelligenze artificiali, nel buio e infinito spazio profondo, nel mondo reale o in qualunque altro contesto tu conosca o possa immaginare.

COME SCEGLIERE L'AMBIENTAZIONE

Giocare a **NOT THE END** significa innanzitutto scegliere un *dove* e un *quando*, ovvero un luogo e un tempo in cui ambientare le **STORIA**.

Per cominciare non è necessario andare troppo nello specifico, ciò che serve è il minimo indispensabile per avere un terreno comune sul quale immaginare.

Questa è una scelta che tutto il gruppo di gioco dovrebbe fare insieme. Sebbene delegare al **NARRATORE** la scelta dell'**AMBIENTAZIONE** sia una possibilità, è molto più divertente vivere una **STORIA** ambientata in un contesto che tutti i **GIOCATORI** conoscono, amano o desiderano vivere e esplorare.

Per cominciare non serve nulla più che una frase, ma sentitevi liberi di aggiungere qualche dettaglio se lo ritenete necessario o di valore.

Una volta scelto un *dove* e un *quando*, creare gli **EROI** ti condurrà in modo naturale a intesserli nel contesto di gioco: questo genererà gli agganci narrativi necessari ai **GIOCATORI** per avere **EROI** ben inseriti nella **STORIA** fin dall'inizio.

Proprio come per la scelta dell'**AMBIENTAZIONE**, creare gli **EROI** assieme è più efficace e divertente. Vi permetterà di accordarvi sulle loro relazioni e darà al **NARRATORE** spunti utili ad avviare la **STORIA**.

*“Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana”, “Tra le vie polverose di Redwater’s Creek, nell’America dei pionieri” o “In una colonia spaziale immersa tra i ghiacci eterni di Ganimede, il 15 Dicembre 2047”, sono tutti ottimi esempi di *dove* e *quando*.*

IL SISTEMA DI GIOCO

NOT THE END utilizza **HexSys**, un sistema di gioco originale che utilizza **TOKEN** di diverso colore, che vengono inseriti e pescati alla cieca da un **SACCHETTO** per risolvere le situazioni importanti durante la **STORIA**.

COSA SERVE PER GIOCARE

Per giocare ti serviranno:

- Una ventina di **TOKEN** di due colori diversi, come delle pedine della dama, delle fiches da poker o delle pietre da go. Assicurati che i **TOKEN** che scegli non si possano distinguere al tatto
- Un **SACCHETTO** opaco in cui inserire e da cui pescare i **TOKEN**, abbastanza grande da infilarci una mano
- Una scheda dell'**EROE** per ogni **GIOCATORE**
- Qualche gomma e qualche matita

I SIMBOLI DI GIOCO

I **TOKEN** di colori diversi che vengono usati in **NOT THE END** rappresentano **SUCCESSI** e **COMPLICAZIONI**. Da questo momento in poi i **TOKEN** che indicano un **SUCCESSO** saranno segnalati con questo simbolo ○, quelli che indicano una **COMPLICAZIONE** con questo simbolo ●. I **TOKEN** che vanno **ESTRATTI** o scelti casualmente saranno indicati da questo simbolo ⊙. Utilizzi i **TOKEN** ogni volta che il tuo **EROE** affronta una **PROVA**.

Visita l'indirizzo <https://fumblegdr.it> per scaricare i materiali di gioco, tra cui la scheda dell'**EROE** e carte **LEZIONE**, o acquistare i **SACCHETTI** e i **TOKEN** personalizzati di **NOT THE END**.

Potete usare qualsiasi cosa come ● finché sono oggetti che potete inserire nel SACCHETTO, basta siano di due colori diversi e identici al tatto.

Un astuccio, una ciotola o semplicemente il centro del tavolo.

Hacker, Samurai, Segugio, Drago, Scaltro, Possente, Audace, Paranoico, Lestofante.

La fortuna aiuta gli audaci, L'onore è sacrificio, Sangue chiama sangue, Conosco il mio destino.

Solo al mondo, Disilluso, Antieroe, Esperimento di laboratorio, Orfano, Istinto di morte.

I TERMINI DI GIOCO

TOKEN: Gettoni di due colori diversi indistinguibili al tatto, necessari ad affrontare le PROVE. Nel manuale sono indicati con questo simbolo ●

SACCHETTO: Un contenitore opaco in cui inserire ed ESTRARRE i ● necessari per affrontare una PROVA

RISERVA: Un luogo o un contenitore comodamente accessibile a tutti i GIOCATORI da cui prendere e in cui scartare i ●

RUOLI AL TAVOLO DI GIOCO

GIOCATORE: Chi nel gruppo di gioco interpreta un EROE

NARRATORE: Chi nel gruppo di gioco interpreta i PERSONAGGI SECONDARI, descrive le SFIDE, e racconta le COMPLICAZIONI che accadono durante la STORIA

PERSONAGGI DELLA STORIA

EROE: Uno dei protagonisti della STORIA

PERSONAGGIO SECONDARIO: Personaggio della STORIA che non sia uno degli EROI

ANATOMIA DELL'EROE

TRATTO: Una parola chiave o una piccola frase che descrive un aspetto importante dell'EROE. Ogni TRATTO è iscritto in un esagono della scheda dell'EROE

LEZIONE: Qualcosa che l'EROE ha imparato sulla sua pelle, che gli permette di utilizzare SUCCESSI e COMPLICAZIONI in modo unico

CICATRICE: Una parola chiave o una piccola frase che descrive un trauma che ha segnato l'EROE. Ogni CICATRICE è iscritta in un esagono della scheda dell'EROE

PROVE

PROVA: L'atto di ESTRARRE dei ● da un SACCHETTO per verificare l'esito di un'azione rilevante per la STORIA e che potrebbe generare delle COMPLICAZIONI

DIFFICOLTÀ: Valore tra 1 e 6 che indica quanto è probabile che la PROVA crei COMPLICAZIONI

PERICOLO: Valore tra 1 e 4 che indica quanto è probabile che l'EROE ESCA DI SCENA

ESTRARRE: L'azione di pescare alla cieca da 1 a 4 ● dal SACCHETTO

SUCCESSO: Ciò che di buono accade a valle della PROVA, che equivale ai ○ che il GIOCATORE ha ESTRATTO dal SACCHETTO

COMPLICAZIONE: Ciò che di negativo accade a valle della PROVA, che equivale ai ● che il GIOCATORE ha ESTRATTO dal SACCHETTO

RISCHIARE: La scelta di mettere l'EROE in pericolo per ESTRARRE altri ●

MOMENTI DI GIOCO

STORIA: Un intero arco narrativo, caratterizzato da un tema o un obiettivo

SESSIONE: Quando ti trovi a giocare con i tuoi amici, giochi una SESSIONE

SCENA: Una porzione della STORIA in cui si esaurisce un singolo momento di gioco

USCIRE DI SCENA: Condizione dell'EROE che gli impedisce di agire in SCENA

TURNO: Quando la situazione si fa concitata si agisce a TURNO. Un TURNO è passato quando tutti i GIOCATORI hanno agito

SFIDE E OBIETTIVI

SFIDA: Soggetto o luogo con cui gli EROI devono confrontarsi

OBIETTIVO: Risultato che gli EROI desiderano ottenere, collegato a una SFIDA, una SCENA o una situazione di gioco

PROFONDITÀ: Numero di SUCCESSI necessari a raggiungere un OBIETTIVO

Convincere uno sconosciuto ad aiutarti, mettere fuori combattimento una guardia di ronda.

Rovesciare un regime, recuperare un artefatto.

Uno scontro, un viaggio, un'indagine.

Uno spadaccino esperto, un canyon pericoloso.
Vincere un duello di spada, superare un firewall, intrufolarsi non visti in un edificio.

COS'È UNA PROVA E QUALI SONO I PASSI PER AFFRONTARLA

Una **PROVA** è un momento di svolta per la **STORIA**, in cui il **GIOCATORE** fa agire il suo **EROE** per ottenere un risultato. Ogni **PROVA** corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi dell'**EROE** e regalare al **NARRATORE** spunti per movimentare la **STORIA**. È necessario affrontare una **PROVA** quando l'esito dell'azione è incerto ed è possibile che si creino **COMPLICAZIONI**.

Questo schema riassuntivo ti sarà utile a comprendere più facilmente le informazioni che troverai in seguito nel manuale. Il capitolo **GIOCARE L'EROE** illustra nel dettaglio come affrontare le **PROVE** e il capitolo **NARRARE LE STORIE** ti sarà utile a capire come sfruttarle per creare **COMPLICAZIONI** interessanti.



DESCRIVI LA TUA AZIONE

Descrivi l'intenzione dell'**EROE** in modo sintetico. Dichiarare qual è lo scopo dell'**EROE** è sempre buona norma, ma non ci sono formule rigide da seguire. Sentiti libero di descrivere la tua azione come ti viene naturale. Ciò che descrivi determina la **DIFFICOLTÀ** della **PROVA** e i **TRATTI** che puoi mettere in gioco.

Roberto interpreta Lothar, un cacciatore di taglie. Lothar è acquattato tra dei cespugli, nelle vicinanze di un accampamento di briganti. Roberto dichiara di voler scagliare una freccia verso la guardia di ronda, in modo da ucciderla silenziosamente e avvicinarsi ai margini dell'accampamento senza essere individuato.








COMPONI IL SACCHETTO




Aggiungi al **SACCHETTO** 1 **○** per ogni **TRATTO** dell'**EROE** che desideri mettere in gioco nella **PROVA** che stai affrontando. La scelta su quali **TRATTI** mettere in gioco sta a te. Dopodiché aggiungi al **SACCHETTO** un numero di **●** pari alla **DIFFICOLTÀ** della **PROVA**, che ti verrà comunicata dal **NARRATORE**.

I **TRATTI** che aiutano Lothar sono *Cacciatore di Taglie*, *Silenzioso*, *Assassinare* e *Infiltrarsi*. Il **NARRATORE** sancisce che la **DIFFICOLTÀ** della **PROVA** è *normale*. Roberto aggiunge 4 **○** e 3 **●** nel **SACCHETTO**.





ESTRAI




ESTRAI da 1 a 4  dal SACCHETTO. Più  decidi di ESTRARRE, maggiori saranno i rischi e le probabilità di riuscire. Ogni  ESTRATTO rappresenta un SUCCESSO, ogni  una COMPLICAZIONE. I  di colori opposti non si annullano tra loro ma, una volta ESTRATTI, contribuiranno tutti all'esito della PROVA.

Roberto decide di pescare 3  in tutto, ed ESTRAE 2  e 1 . Questo significa che Lothar ha avuto due SUCCESSI, ma che la sua azione ha causato anche una COMPLICAZIONE.



DESCRIVI I RISULTATI

Spendi i  che hai ESTRATTO per raccontare gli esiti positivi della PROVA e spendi i  che hai ESTRATTO per chiedere al NARRATORE di inventare COMPLICAZIONI che movimentino la SCENA o di imporre SVENTURE all'EROE.

Il primo  ESTRATTO assicura a Lothar di riuscire nella PROVA. Roberto spende il secondo  per migliorare l'esito della PROVA e spende il  chiedendo al NARRATORE di imporgli una SVENTURA. La freccia di Lothar si conficca nella gola della guardia, che cade a terra senza un suono in un'area poco visibile dall'accampamento. Tuttavia la corda del suo arco si spezza: Lothar si ritrova *Disarmato*.



CREARE L'EROE

Per creare un EROE di **NOT THE END** servono un po' di immaginazione e pochi minuti. Tutto ciò che ti serve è un'idea di base da arricchire seguendo un breve percorso guidato.

Se ti è possibile, crea il tuo EROE assieme agli altri **GIOCATORI** e al **NARRATORE**, il risultato finale sarà di gran lunga migliore.

Nelle prossime pagine esplorerai in dettaglio tutti i passi necessari a creare l'EROE e troverai spiegazioni ed esempi pratici che ti faciliteranno il percorso.

I PASSI DA SEGUIRE PER CREARE UN EROE

1. DESCRIVI L'EROE IN UNA FRASE

Questa frase ti servirà come punto di partenza per sviluppare e dettagliare l'EROE nelle fasi successive

2. ELENCA I SUOI TRATTI DISTINTIVI

I TRATTI sono parole chiave che lo descrivono, che vanno posizionate in un alveare di esagoni. Colloca al centro 1 TRATTO che definisce il suo archetipo, attorno ad esso 3 TRATTI che definiscono le sue qualità e nella parte esterna 4 TRATTI che descrivono le sue abilità

3. ELENCA LE RISORSE CHE POSSIEDE

Con il termine RISORSA si identifica tutto ciò che può essere utile all'EROE (equipaggiamento, contatti). Scrivine da 3 a 5 a tuo piacimento

4. SCEGLI IL SUO NOME

Dai un nome al tuo EROE e avrai concluso il percorso di creazione!



DOVE TROVO LA SCHEDELL'EROE?

Puoi scaricare la scheda dell'EROE e i materiali di gioco su <https://fumblegdr.it>

DESCRIVI L'EROE IN UNA FRASE

Il GIOCATORE individua il fulcro dell'EROE e lo descrive in modo sintetico, in una o massimo due frasi.

Un vigilante mascherato che vuole riportare la giustizia nel suo quartiere, un cronista di corte con il pallino per il mistero o uno schiavo liberato che ha visto l'inferno, sono tutti ottimi esempi.

Questa traccia ti farà da linea guida per le domande successive. Non serve nulla di specifico, basterà qualcosa che ti permetta di trovare a grandi linee il tuo posto all'interno dello scenario di gioco. Se lo desideri, comincia a pensare alla psicologia e ai moventi del tuo EROE. Perché il tuo EROE è come te lo immagini? Quali sono le cose per cui è disposto a RISCHIARE? Non è necessario che tu decida adesso, ma cominciare a pensarci ti aiuterà a creare un personaggio sfaccettato.

Potresti essere un animale divenuto senziente a causa di un incantesimo, un simbiote che controlla le azioni di qualcuno, uno spirito errante, un cyborg o qualsiasi cosa tu possa immaginare.

CI SONO LIMITI CHE DEVO RISPETTARE?

In **NOT THE END** non esiste alcun limite al tipo di EROE che puoi interpretare. La cosa importante è che l'EROE che scegli di interpretare sia adeguato al contesto di gioco che avete scelto per la vostra avventura e che possa inserirsi in modo armonico nel gruppo.

DOVE SEGNO QUESTA DESCRIZIONE?

Non sarà necessario scrivere quanto hai deciso sulla scheda dell'EROE, questa idea iniziale ti sarà utile a rispondere alle domande successive.

Se desideri scrivere ciò per cui il tuo eroe è disposto a RISCHIARE, abbiamo dedicato uno spazio sulla scheda dove puoi segnarlo. Ricorda che questo concetto può evolversi e cambiare liberamente nel tempo.

Il tuo EROE imparerà durante la STORIA ciò che considera davvero importante, e potresti stupirti nello scoprire quanto è diverso da quello che ti saresti aspettato all'inizio.

ELENCA I SUOI TRATTI DISTINTIVI

Il **GIOCATORE** descrive l'**EROE** scrivendone l'archetipo, 3 qualità e 4 abilità negli esagoni corrispondenti all'interno della scheda.

NOT THE END ti lascia libero di definire delle parole chiave che rappresentano la visione che hai del tuo **EROE**. Queste parole chiave si chiamano **TRATTI**, e vanno inserite in un alveare di esagoni che si trova al centro della scheda dell'**EROE** e di cui trovi alcuni esempi nelle prossime pagine.

A COSA SERVONO I TRATTI?

Quando affronti una **PROVA**, ogni **TRATTO** che metti in gioco ti permette di aggiungere 1 **○** al **SACCHETTO**. Più **TRATTI** metti in gioco in una **PROVA**, maggiori sono le probabilità di successo. Non esistono **TRATTI** negativi in senso assoluto e in nessun caso un **TRATTO** ti obbligherà ad aggiungere 1 **●** al **SACCHETTO**.

COME DEFINISCO I TRATTI DEL MIO EROE?

Per definire i **TRATTI** rispondi in ordine alle tre domande che seguono:

QUAL È L'ARCHETIPO DEL MIO EROE?

Il **GIOCATORE** scrive un **TRATTO** che identifichi l'archetipo dell'**EROE** nell'esagono che si trova al centro dell'alveare.

Puoi scegliere il nome di una professione, di una razza, di una specie o un misto tra queste. Oppure puoi scegliere una parola consolidata nel canone dell'**AMBIENTAZIONE**. È importante che ciò che scrivi nell'esagono centrale sia il concetto con cui il tuo **EROE** si identifica e che sia chiaro a te e al resto del gruppo.

Essere *Bellissimo* non è meglio che essere *Orribile*: il primo **TRATTO** potrebbe essere utile per sedurre qualcuno, il secondo per intimidirlo. I **TRATTI** non compatibili con le **PROVE** che affronti non peggiorano la situazione, semplicemente non ti danno alcun vantaggio.

Hacker, Samurai, Truffatore, Mercante, Elfo, Pilota, Occultista, sono tutti ottimi esempi. Puoi essere più specifico, per esempio scrivere *Guerriero nanico* invece di *Guerriero*. Un archetipo simile non entrerà in gioco se cerchi di utilizzare un arco, ma ti aiuterà durante una gara di bevute o l'esplorazione di una miniera. Parole iconiche come *Eletto, Vampiro, Lupo Mannaro* o *Cavaliere Jedi* sono ottimi esempi di archetipo, dato che l'**AMBIENTAZIONE** a cui fanno riferimento le delineano in modo chiaro.

Di norma le qualità sono descritte come aggettivi: *Intelligente, Possente, Agile, Inquisitorio, Astuto, Marziale, Terrificante, Intrepido, Glaciale, Attraente, Acculturato, Amichevole.*

Puoi scrivere *Intelligenza artificiale* come archetipo e *Sentimentale* come qualità, o accostare le qualità *Sentimentale* e *Logica*.

Le abilità sono definite da verbi come *Nascondersi, Hackerare, Interrogare, Meditare, Contrattare*, oppure aree di competenza come *Armi leggere, Combattimento scorretto, Folklore.*

Un *Medico* che è *Intelligente* e *Preciso* potrebbe avere come abilità *Chirurgia*, un *Artigliere Intelligente* e *Preciso* potrebbe avere tra le sue abilità *Balistica*.

QUALI SONO LE QUALITÀ DEL MIO EROE?

Scrivi 3 TRATTI che descrivano le qualità che caratterizzano il tuo EROE, in 3 esagoni a tua scelta tra i 6 che circondano l'archetipo.

Quando rispondi a questa domanda pensa a quali sono le caratteristiche più rilevanti del tuo EROE. Se l'archetipo racconta *chi* è il tuo EROE, le qualità descrivono *com'è* il tuo EROE. Anche se le qualità sono adiacenti all'archetipo, non è obbligatorio che i termini siano correlati tra loro. Nello stesso modo, non è obbligatorio che le qualità adiacenti tra loro siano correlate, a meno che tu non lo desideri.

COSA HA IMPARATO IL MIO EROE?

Scrivi 4 TRATTI che descrivano ciò che il tuo EROE ha imparato o si è addestrato a fare, in 4 esagoni della corona esterna dell'alveare.

Le tue abilità descrivono aree di specializzazione in cui il tuo EROE è ben addestrato. Ogni EROE ha un massimo di 12 abilità. A differenza degli altri TRATTI, le abilità devono avere una correlazione con le qualità a cui sono adiacenti. Sarà una cosa semplice da fare, perchè l'archetipo e le qualità ti aiuteranno a immaginare delle abilità in linea con chi sei. Nelle prossime pagine troverai degli esempi per capire velocemente come la correlazione tra esagoni possa aiutarti nella scelta.

CHI DECIDE QUALI TRATTI SONO AMMESSI DURANTE LA CREAZIONE DELL'EROE?

Il **GIOCATORE**, in collaborazione con il resto del gruppo di gioco. La cosa più importante quando si sceglie un TRATTO è che sia pertinente all'**AMBIENTAZIONE** di gioco e che abbia un significato chiaro per tutti al tavolo.

Eventuali margini di interpretabilità verranno raffinati durante le **SESSIONI**. Non è compito del **NARRATORE** moderare le scelte dei **GIOCATORI**, il divertimento al tavolo dipende da tutti.

QUALI TRATTI È MEGLIO NON USARE?

Evita di scegliere TRATTI troppo generici. Avere delle parole chiave formulate in modo da poter essere portate sempre in gioco può sembrare conveniente, ma finisce per rendere il gioco meno divertente.

Invece di aggiungere un TRATTO dal significato vago, collabora con i tuoi compagni di gioco per chiarire quale significato dai al termine e in che modo contribuisce alla caratterizzazione dell'EROE. In questo modo tutti saprete in quali situazioni quel TRATTO può essere messo in gioco.

COSA FACCIO SE SONO INDECISO SUI TRATTI?

Chiediti come ti piacerebbe vedere agire il tuo EROE in scena. Quali sono le cose più tipiche che farebbe? In quali momenti si sente nel suo elemento? Puoi farti aiutare dagli altri GIOCATORI e dal NARRATORE con dei suggerimenti.

In ogni caso, se in questa fase non ti vengono in mente tutti i TRATTI o sei indeciso, passa oltre: potrai completarli con calma mano a mano che procedi nella creazione dell'EROE o anche durante la prima SESSIONE di gioco.

CHI DECIDE QUALI TRATTI SI POSSONO METTERE IN GIOCO DURANTE UNA PROVA?

La scelta di quali TRATTI mettere in gioco durante una PROVA è sempre nelle mani del GIOCATORE. Gli altri GIOCATORI e il NARRATORE sono liberi di suggerire o chiedere chiarimenti per arricchire la narrativa di gioco, ma la scelta finale è sempre del GIOCATORE che sta affrontando la PROVA. È sua responsabilità essere coerente nel mettere in gioco i TRATTI e, se necessario, aiutare GIOCATORI e NARRATORE a comprendere quale senso dare alle parole che descrivono l'EROE.

TRATTI come *Infallibile*, *Ridurre il margine di errore*, *Perfetto*, *Sempre pronto*, *Riuscire*, vanno evitati.

Se un TRATTO come *Sempre pronto* è molto azzeccato per descrivere l'EROE basterà chiedersi come renderlo più specifico.

L'EROE è *Meticoloso* e ama prepararsi per ogni evenienza? Ha un buon *Fiuto per gli agguati*? È *Coraggioso* e non si tira mai indietro?

Tutte queste sono possibili accezioni di *Sempre pronto*. Una volta che al tavolo il significato sarà chiaro, si potrà cambiarne la formulazione con una più specifica, oppure mantenerla esattamente identica con un accordo di tavolo su cosa significa.

LOTHAR: ESEMPIO DI TRATTI

Roberto vuole interpretare Lothar, un cacciatore di taglie con un profondo senso della giustizia. Roberto immagina Lothar come una persona indurita da molte battaglie, spietata con i criminali e con coloro che si approfittano delle leggi. Vorrebbe giocare un personaggio a tratti inquietante, ma con un rigido codice morale su cui non è disposto a transigere. Durante la creazione scrive il suo archetipo, 3 qualità e 4 abilità. Come archetipo sceglie **Cacciatore di taglie**, come qualità inserisce **Veterano**, **Astuto** e **Spaventoso**. A **Veterano** collega **Tirare con l'arco**, e a **Astuto** collega **Investigare**. Decide anche che essendo Lothar **Veterano** e **Astuto**, sicuramente sa come **Passare inosservato** e, essendo **Astuto** e **Spaventoso** è molto abile a **Interrogare**.

LOTHAR: ESEMPIO DI GIOCO

Lothar si è infiltrato nelle prigioni del Barone per trovare Geralt, un popolano incarcerato da delle guardie corrotte. Roberto dichiara che Lothar vuole avvicinarsi di soppiatto a una guardia di ronda per convincerla a parlare, puntandole un pugnale alla gola. Il NARRATORE decide che questa è una PROVA di DIFFICOLTÀ **normale** e Roberto aggiunge 3 ● al SACCHETTO. **Passare inosservato**, **Interrogare** e **Spaventoso** sono sicuramente TRATTI affini alla PROVA, dopo una breve discussione il gruppo decide che anche **Astuto** e **Cacciatore di taglie** si applicano. Gli altri TRATTI non sono rilevanti per la PROVA, quindi Roberto aggiunge 5 ○ al SACCHETTO.

I TRATTI DI LOTHAR



Una bacchetta magica è una **RISORSA** eccezionale alla corte di Artù, mentre è comune se si stanno interpretando degli studenti di magia alla scuola di Hogwarts.

Per un militare, colpire un bersaglio a 200 metri di distanza è una **PROVA** di **DIFFICOLTÀ** normale con un fucile da cecchino, ma è quasi impossibile con un arco. Cercare di riuscirci tirando una pietra è semplicemente impossibile.

Un fucile è una **RISORSA** rara nel mondo reale, ma potrebbe essere un oggetto considerato leggendario in un contesto post-apocalittico.

Per Indiana Jones *La mia fidata frusta* potrebbe essere considerato un **TRATTO**, al pari di *Custode di Excalibur* per Re Artù. *Portatore dell'Anello* potrebbe essere addirittura l'archetipo di Frodo.

ELENCA LE RISORSE DI CUI DISPONE

Con il termine **RISORSE** si intende in modo ampio tutto ciò che di utile il tuo **EROE** ha a disposizione: equipaggiamento, contatti, denaro, documenti. A seconda delle **AMBIENTAZIONI**, le **RISORSE** potrebbero comprendere famigli, assistenti robotizzati, intelligenze artificiali, animali addestrati, e così via.

COME USO LE RISORSE IN GIOCO?

Possedere una **RISORSA** potrebbe influenzare la **DIFFICOLTÀ** delle **PROVE** o la loro fattibilità. Le **RISORSE** non influenzano mai il numero di **O** aggiunti al **SACCHETTO**.

COME DECIDO QUALI RISORSE POSSIEDO?

Il GIOCATORE segna sulla scheda dell'EROE un massimo di 5 RISORSE, una delle quali può essere rara per il contesto in cui si svolge la STORIA.

La situazione da cui gli **EROI** partono condiziona sicuramente le **RISORSE** che hanno a disposizione, discuti quindi con il gruppo di gioco questo aspetto. Ricorda di segnare solamente le **RISORSE** rilevanti e che caratterizzano il tuo **EROE**. Il fatto che tu possieda oggetti di uso comune è una cosa che può essere improvvisata, segna solamente le **RISORSE** importanti per te o per lo sviluppo della **STORIA**.

ALTERNATIVA: RISORSE COME TRATTI

A volte alcune **RISORSE** sono talmente iconiche per l'**EROE** da essere indissolubilmente legate alla sua identità. In questo caso, di comune accordo con il **NARRATORE**, consigliamo di scrivere l'oggetto tra i **TRATTI** dell'**EROE**.

ESEMPI DI RISORSE

Lothar è un cacciatore di taglie di grande esperienza, piuttosto famoso nel suo campo. Dopo un breve dialogo con il tavolo di gioco, Roberto segna tra le sue RISORSE:

- Manette in metallo
- Arco e frecce
- Vestiti robusti
- Licenza da cacciatore di taglie
- 50 Monete

Lothar vuole dimostrare di aver giustiziato un criminale per giusta causa a delle guardie che lo stanno minacciando con delle picche.

Lothar chiede alle guardie se può prendere qualcosa che ha nella tasca e lentamente mostra la licenza da cacciatore di taglie.

Ora che le guardie hanno visto la sua autorizzazione, convincerle sarà una **PROVA facile** invece che **difficile**.

Lilian è un'esponente del clero e, sebbene sia da tempo lontana dalla corte, ha una discendenza nobile. Per Alice è importante rimarcare che è una guaritrice esperta:

- Abiti talari
- Simbolo di San Galeno in argento
- Borsa da guaritrice
- Erbe medicinali
- Carta pregiata e inchiostro

Lilian sta cercando di curare Lothar da una brutta ferita che si è procurato durante un conflitto con dei criminali.

Il taglio è profondo e pare che la lama abbia raschiato l'osso. Lilian teme che la lama fosse avvelenata, perché Lothar sta cominciando a mostrare strani sintomi.

Lilian utilizza le sue erbe medicinali per creare un unguento che applica sulla ferita e gli attrezzi della sua borsa da guaritrice per suturarla. La **PROVA** è di **DIFFICOLTÀ normale**. Curare Lothar senza equipaggiamento sarebbe stato **impossibile**.

Etienne è un non-morto che si è trascinato fuori dalla tomba, gli oggetti a cui è più legato sono quelli che si è trovato indosso, probabilmente posati sul suo corpo dai genitori di sua moglie:

- Accetta da boscaiolo
- Abiti consunti
- Lettera di Igritte
- Fazzoletto insanguinato
- Fede nuziale

Etienne entra in un villaggio per ottenere informazioni sugli assassini di sua moglie. Gli abitanti non si fidano dei forestieri, e i suoi abiti consunti e il suo aspetto poco rassicurante non migliorano la situazione. La **PROVA** per convincere qualcuno a condividere informazioni con lui sarebbe **difficile**. Etienne non vuole minacciare gli abitanti del villaggio e li convince a parlare mostrando la sua fede nuziale e il fazzoletto insanguinato. Ora il suo aspetto risulta meno minaccioso: una persona che ha perso tutto non si cura dell'aspetto. La **DIFFICOLTÀ** della **PROVA** passa da **difficile** a **normale**.



AFFRONTARE LE PROVE

Per giocare a **NOT THE END** devi comprendere lo spirito con cui vanno affrontate le **PROVE**.

Ogni **PROVA** corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi del tuo **EROE**, narrarne imprese e regalare al **NARRATORE** spunti per movimentare la **STORIA**.

Approfondirai tutti i passi necessari ad affrontare le **PROVE** di cui abbiamo già parlato nel capitolo **INTRODUZIONE**, e a sfruttarle come dei momenti chiave per arricchire la narrazione.

I PASSI DA SEGUIRE PER AFFRONTARE UNA PROVA

1. DESCRIVI L'OBIETTIVO

Descrivi l'obiettivo dell'EROE e le azioni con cui cerca di ottenerlo, in modo da rendere chiaro quali TRATTI metterai in gioco

2. COMPONI IL SACCHETTO

Dovrai inserire tanti ○ quanti sono i TRATTI che metti in gioco, e tanti ● quant'è la DIFFICOLTÀ indicata dal NARRATORE

3. ESTRAI DA 1 A 4 ◎ A TUA SCELTA

I ◎ vanno ESTRATTI alla cieca e tutti in una volta. Più ◎ ESTRARRAI, più sarà probabile ottenere SUCCESSI e COMPLICAZIONI

4. DECIDI SE RISCHIARE

Se non sei soddisfatto dei ◎ che hai ESTRATTO, puoi RISCHIARE ed ESTRARNE altri dal SACCHETTO. Quando RISCHI devi sempre arrivare ad avere un totale di 5 ◎ ESTRATTI

5. SPENDI I ◎ ESTRATTI E RACCONTA L'ESITO

Spendi ○ per superare la PROVA o migliorare i TRATTI, e ● per importi ADRENALINA o CONFUSIONE, o chiedere al NARRATORE di importi SVENTURE o COMPLICARE la SCENA. Se hai deciso di RISCHIARE, il NARRATORE spende i ● al posto tuo

COS'È UNA PROVA

Quando il **GIOCATORE** ha un obiettivo il cui esito è incerto o importante per la **STORIA**, il **NARRATORE** gli chiede di affrontare una **PROVA**. Quando richiede una **PROVA**, il **NARRATORE** comunica al **GIOCATORE** quanto è **DIFFICILE** e quanto è **PERICOLOSA**.

QUANDO È NECESSARIO AFFRONTARE UNA PROVA

Ogni **PROVA** è un momento di svolta per la **STORIA** che potrebbe risultare in **SUCCESSI** e **COMPLICAZIONI**. Ogni **PROVA** corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi degli **EROI**, narrarne le imprese e regalare al **NARRATORE** spunti per movimentare la **STORIA**. Di norma si affronta una **PROVA** quando:

- Non c'è la certezza del fatto che l'**EROE** avrà successo in ciò che sta tentando di fare
- Esiste una possibilità concreta che si creino **COMPLICAZIONI** interessanti o significative per lo sviluppo della **STORIA**
- C'è una posta in gioco, o un conflitto fisico o sociale è in atto

È meglio evitare di affrontare una **PROVA** se:

- L'azione è talmente scontata da non avere possibilità di fallimento, o talmente irrealizzabile da non avere possibilità di successo
- Non c'è alcuna possibilità che si creino **COMPLICAZIONI** interessanti per lo sviluppo della **STORIA**
- Il **GIOCATORE** vuole verificare se il suo **EROE** conosce qualcosa, qualcuno o se ha notato qualcosa. In questo caso è meglio che il **NARRATORE** risponda al **GIOCATORE** facendo riferimenti ai **TRATTI** dell'**EROE**.

Sgattaiolare non visti tra le guardie di palazzo, hackerare un sistema di sicurezza, convincere uno sconosciuto ad aiutarti, duellare con un avversario, disinnescare una bomba, sono tutti casi che richiedono una **PROVA**.

Prendere un oggetto incustodito o conoscere gli usi o costumi di un luogo, salvo rare eccezioni, non sono casi che richiedano una **PROVA**. Ad esempio Lilian, essendo **Istruita** e abile a **Guarire**, non avrà bisogno di affrontare **PROVE** per diagnosticare una malattia. Il **NARRATORE**, dopo aver verificato i suoi **TRATTI**, racconterà ciò che Lilian sa del male che affligge il suo paziente.

DIFFICOLTÀ E PERICOLO DELLE PROVE

Ogni PROVA ha un valore di DIFFICOLTÀ. Inoltre alcune PROVE hanno un PERICOLO. Se sei il NARRATORE, consulta il capitolo NARRARE LE STORIE per scoprire in dettaglio come gestire questi due valori.

DIFFICOLTÀ

La DIFFICOLTÀ è un valore che descrive quanto è probabile che la PROVA generi delle COMPLICAZIONI. Quando il GIOCATORE affronta una PROVA deve inserire un numero di ● pari alla DIFFICOLTÀ dichiarata dal NARRATORE:

- **Facilissima:** 1 ●
- **Facile:** 2 ●
- **Normale:** 3 ●
- **Difficile:** 4 ●
- **Difficilissima:** 5 ●
- **Quasi Impossibile:** 6 ●

PERICOLO

Il PERICOLO è un valore che descrive la probabilità che l'EROE ESCA DI SCENA affrontando una PROVA. L'EROE ESCE DI SCENA se il GIOCATORE ESTRAE un numero di ● pari o superiore al PERICOLO della PROVA dichiarato dal NARRATORE:

- **Per niente pericolosa:** Non è possibile USCIRE DI SCENA
- **Poco pericolosa:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 4 ●
- **Abbastanza pericolosa:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 3 ●
- **Molto pericolosa:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 2 ●
- **Estremamente pericolosa:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 1 ●

Trovi tutti i dettagli sull'USCIRE DI SCENA più avanti nel capitolo, per ora è sufficiente sapere che USCIRE DI SCENA equivale a non essere più in grado di agire al suo interno.

DIFFICOLTÀ e PERICOLO sono valori distinti. Decodificare un messaggio cifrato è *difficile* ma *per niente pericoloso*, disinnescare un esplosivo rudimentale è *facile* ma *estremamente pericoloso*.

Lothar cerca di convincere alcune guardie a dargli delle informazioni. Il NARRATORE ritiene la PROVA *difficile* e comunica che la DIFFICOLTÀ della PROVA è 4. Lothar aggiunge 4 ● al SACCHETTO.

Lothar desidera disinnescare una trappola a pressione su cui ha appena posato un piede per errore. Il NARRATORE comunica che la PROVA è *difficile* (4 ●) e *molto pericolosa* (2 ●). Lothar aggiunge 3 ● al SACCHETTO e sa che se ESTRARRÀ 2 o più ● USCIRÀ DI SCENA.

DESCRIVERE L'OBIETTIVO

Quando il GIOCATORE affronta una PROVA, descrive l'obiettivo dell'EROE e le azioni con cui cerca di ottenerlo, in modo da rendere chiaro quali TRATTI metterà in gioco.

Sebbene la cosa migliore sia quella di descrivere fin dall'inizio l'azione in modo che coinvolga i TRATTI che desideri utilizzare, giustificare a posteriori l'utilizzo di un TRATTO è comunque permesso.

Cercare di mettere in gioco più TRATTI possibile è un esercizio lecito e divertente, ma è meglio evitare descrizioni tirate per i capelli pur di avere un **O** in più nel SACCHETTO. È molto meglio immaginare cosa sta facendo il tuo EROE e narrarlo, in modo che i TRATTI messi in gioco emergano in modo naturale.

COSA FACCIO SE FATICO A RACCONTARE LE PROVE CHE DEVO AFFRONTARE?

Sebbene elencare i TRATTI che utilizzi durante la PROVA senza alcuna descrizione sia meno coinvolgente, è inutile sforzarsi di fare descrizioni auliche o adeguarsi allo stile narrativo dei giocatori più loquaci.

Lascia da parte ogni ansia da prestazione e descrivi come ti viene più naturale, non hai nessun motivo di sentirti vincolato a una forma precisa o uno stile a cui conformarti.

Eventualmente, usa i TRATTI del tuo EROE come ispirazione per descrivere ciò che stai facendo. Ricordati inoltre di non forzare gli altri GIOCATORI a uniformarsi al tuo stile.

Sii di supporto a chi gioca con te facendo domande e interessandoti a ciò che racconta. Non è necessario essere narratori professionisti per divertirsi assieme, le cose importanti sono il rispetto e l'ascolto reciproco.

*“Voglio intrufolarmi di soppiatto nel castello. Sgattaiolo tra le fila nemiche, guardandomi attorno per tenere d'occhio la posizione delle guardie di ronda e saltando di tetto in tetto quando non mi è possibile passare in sicurezza tra i vicoli” è un'ottima descrizione per portare in gioco TRATTI come **Furtivo, Circospetto, Agile e Infiltratore**.*

Un modo meno scorrevole, ma altrettanto funzionale, di giocare consiste nel dire *“Supero le guardie”*, il NARRATORE ti chiederà come lo fai e a quel punto racconterai come metti in gioco i tuoi TRATTI.

1 2 3 4 5

COMPORRE IL SACCHETTO

Il GIOCATORE inserisce nel SACCHETTO 1 ○ per ogni TRATTO che mette in gioco, e un numero di ● pari alla DIFFICOLTÀ scelta dal NARRATORE.

Prendi dalla RISERVA tanti ● quanti sono quelli che ti segnala il NARRATORE e mettili nel SACCHETTO.

Dopodiché elenca i TRATTI che metti in gioco e per ognuno di essi aggiungi 1 ○ al SACCHETTO, in modo che il gruppo di gioco sappia quali sono e tu possa verificare di non averne dimenticato nessuno.

Ricorda di svuotare il SACCHETTO da eventuali ◎ rimasti durante PROVE affrontate in precedenza prima di riempirlo.

SE NON HO TRATTI DA METTERE IN GIOCO COME AFFRONTO LA PROVA?

Se affronti una PROVA e non hai nessun TRATTO da portare in gioco, non hai possibilità di riuscire. I TRATTI descrivono non solo chi è il tuo EROE, ma anche come tende a agire.

Se ti rendi conto che al tuo EROE mancano dei TRATTI che a tuo avviso dovrebbe avere, potrai tentare di farlo evolvere in quella direzione. Il capitolo **FAR EVOLVERE L'EROE** ti illustra come fare.

Accorgerti di una carenza del tuo EROE è un ottimo stimolo per chiederti se l'EROE non desideri diventare qualcosa di differente da quello che è al momento oppure se preferisce rimanere com'è, concentrandosi sui suoi punti forti.

Ovviamente questo ragionamento vale per PROVE vere e proprie, che quindi hanno una DIFFICOLTÀ e sono azioni non accessibili a chiunque. La mancanza di un TRATTO nell'alveare non ti rende del tutto incapace di affrontare anche i compiti più semplici in quell'ambito.

È difficile che un *Sacerdote*, *Caritatevole*, *Gentile* e *Pacifista* si trovi nella condizione di voler far del male a qualcuno. Se capitasse, si troverebbe impreparato su come fare. Starà a lui interrogarsi sulla sua incompetenza e decidere se imparare a combattere o meno.

Non avere *Atletico* tra i TRATTI non implica che tu non sia in grado di correre 200 metri. Solo le PROVE complesse o in cui veramente si rischia qualcosa saranno impossibili.

DECIDERE QUANTO ESTRARRE

Il GIOCATORE decide quanti ● ESTRARRE tra 1 e 4. Più ● ESTRARRÀ più cose accadranno. Quanto è probabile che siano positive o negative dipende dai ● che compongono il SACCHETTO.

Poniamo il caso limite in cui tu abbia 1 ○ e 3 ● nel SACCHETTO. ESTRARRE 4 ● ti darà la certezza di avere SUCCESSO nella PROVA, al costo di far fronte a molte COMPLICAZIONI. Se la PROVA che stai affrontando è molto importante per te, potresti essere disposto a pagare il prezzo pur di riuscire nel tuo intento. Subire una ferita che lascerà un segno per distruggere un malvagio artefatto renderà l'impresa del tuo EROE più interessante e ti offrirà spunti di interpretazione nel vederlo evolvere e cambiare nel tempo.

In un duello all'ultimo sangue, con un SACCHETTO composto da 3 ○ e 3 ●, ESTRARRE 4 ● equivale a cercarsi dei guai per avere la sicurezza di colpire l'avversario. Potresti addirittura avere dei motivi per desiderare che il tuo EROE rimanga segnato. Poniamo il caso che l'EROE stia cercando di disinnescare una bomba e il SACCHETTO sia composto da 2 ○ e 2 ●. ESTRARRE 1 ● potrebbe essere un SUCCESSO O COMPLICARE la SCENA, ma non causerà danni eccessivi.

La maggioranza dei SACCHETTI avrà un buon equilibrio di ○ e ●. Spesso la voglia di riuscire ti porterà a decidere di subire COMPLICAZIONI per assicurarti di avere SUCCESSO nella PROVA in cui ti stai cimentando.

Da un lato ti accorgerai che non è semplice avere SUCCESSI SENZA COMPLICAZIONI, ma scoprirai anche di essere spesso nella condizione di poter ESTRARRE abbastanza da assicurarti di avere almeno 1 ○ nella tua mano.

Scoprirai di avere un grande livello di controllo nel gestire le COMPLICAZIONI, al punto tale che fare uso dei ● che ESTRARRAI ti risulterà divertente quanto spendere i ○.

In **NOT THE END** le tue probabilità di successo sono indissolubilmente legate a quanto sei disposto a rischiare pur di ottenere ciò che desideri.

COME SCEGLIERE QUANTI ● ESTRARRE?

Dovresti ESTRARRE molti ● se pensi che il tuo EROE sia disposto a far fronte a numerose COMPLICAZIONI, pur di ottenere il SUCCESSO che desidera, oppure se vuoi far accadere tante cose e movimentare la SCENA.

Al contrario, dovresti ESTRARRE pochi ● quando il tuo EROE è disposto a fallire pur di evitare rischi eccessivi per se stesso o nella SCENA. Meno ● ESTRARRAI, meno conseguenze positive e negative ci saranno nella SCENA.

ESTRARRE solo 1 ● significa che la PROVA si risolverà unicamente bene o male, senza eccessive opportunità o complicazioni. In ultimo, in una minoranza di casi, ESTRARRE 1 ● è un modo per dire “o la va o la spacca” e ogni tanto è proprio la scelta giusta da fare.

1 2 3 4 5

DECIDERE SE RISCHIARE

Il GIOCATORE può RISCHIARE per ESTRARRE altri ☉ oltre a quelli che ha già ESTRATTO durante una PROVA.

QUANDO POSSO RISCHIARE?

Il GIOCATORE può decidere di RISCHIARE durante qualsiasi PROVA, subito dopo aver ESTRATTO e prima di aver speso i ☉ per raccontare l'esito della PROVA.

QUALE PREZZO SI PAGA PER RISCHIARE?

Quando il GIOCATORE RISCHIA deve rispettare questi due vincoli:

- Con la seconda ESTRAZIONE si deve sempre arrivare ad avere un totale di 5 ☉ ESTRATTI
- Tutti i ● ESTRATTI vanno consegnati al NARRATORE, che li spenderà al posto del GIOCATORE a suo piacimento.

Da un lato RISCHIARE ti dà la possibilità di ribaltare le sorti di una PROVA che non è andata come volevi, dall'altro dovrai tentare il tutto per tutto e pagherai il prezzo di non poter controllare gli esiti negativi che ne derivano. RISCHIA solo per ciò che il tuo EROE considera davvero importante!

Lothar vuole catturare un criminale che potrebbe testimoniare contro il figlio del Barone. Il fuggitivo cerca di distanziarlo correndo a perdifiato nella folla. Nel SACCHETTO di Lothar ci sono 4 ○ e 4 ●.

Roberto decide di ESTRARRE 3 ☉, e scopre con disappunto che si tratta di 3 ●.

Lothar non può accettare di lasciarsi scappare il fuggitivo e decide quindi di RISCHIARE. Roberto ESTRAE altri 2 ☉, che sono esattamente quelli che gli servono per arrivare ad un totale di 5 ☉ ESTRATTI.

Roberto ESTRAE 1 ○ e 1 ●, nella sua mano quindi ha un totale di 1 ○ e 4 ●. Con il ○ si è assicurato il SUCCESSO nella PROVA, ma il NARRATORE ha ora 4 ● da spendere come preferisce e decide di farlo imponendo a Lothar 1 SVENTURA, CONFUSIONE e ADRENALINA, per poi COMPLICARE la SCENA. Il NARRATORE racconta come Lothar, per riuscire ad acciuffare il fuggitivo, butta a terra un passante che si rivela essere il capo delle guardie. Lothar subisce la SVENTURA *Odiato dalle autorità*, e ora le guardie hanno messo il naso nella faccenda. Il battito cardiaco di Lothar aumenta all'impazzata, uscire da questa situazione sarà tutt'altro che facile.

1 2 3 4 5

UTILIZZARE I SUCCESSI

Il GIOCATORE deve fare uso di tutti i O che ESTRAE. Può spenderli per avere SUCCESSO nella PROVA o rafforzare un TRATTO. Ogni O può essere speso separatamente.

AVERE SUCCESSO NELLA PROVA

Devi spendere il primo O per avere SUCCESSO nella PROVA. Per ogni O speso oltre al primo puoi migliorare ulteriormente il risultato che hai ottenuto.

Il modo in cui l'effetto della PROVA viene migliorato è a scelta del GIOCATORE, gli altri GIOCATORI e il NARRATORE possono contribuire suggerendo delle idee o facendo domande. Ecco una lista di effetti positivi che potrebbero accadere per ogni O speso oltre al primo:

- L'azione ha una conseguenza positiva inaspettata (questo vantaggio deve essere secondario rispetto all'effetto dell'azione)
- Il risultato ottenuto durerà più a lungo
- Il risultato ottenuto influenza più di un soggetto

Questa lista è indicativa, usa la tua fantasia e mantieniti sui binari di una narrazione coerente. È responsabilità del GIOCATORE fare sì che ciò che viene raccontato sia plausibile e allineato con ciò che accade in SCENA.

RAFFORZARE UN TRATTO

Colloca 1 O su uno dei TRATTI che hai messo in gioco durante la PROVA. La prossima volta in cui lo metterai in gioco, aggiungerai anche questo O oltre al primo. Ogni TRATTO può ospitare al massimo 1 O alla volta.

Roberto vuole recidere con una freccia la corda legata al collo di un malcapitato che sta per essere impiccato. **ESTRAE 3 O**. Spende il primo, che gli garantisce il **SUCCESSO**. Di seguito trovi alcuni esempi di come potrebbe decidere di spendere gli altri 2 O.

- Il boia lancia un grido e il cavallo di una delle guardie si imbizzarrisce
- Una torcia lasciata cadere appicca un incendio
- Il malcapitato approfitta della situazione e toglie il cappio dal collo di un secondo condannato

Lothar colloca 1 O su **Tirare con l'arco**, TRATTO che ha messo in gioco per affrontare la PROVA, felice del fatto che la sua mira è ancora ottima.

1

2

3

4

5

UTILIZZARE LE COMPLICAZIONI

Il GIOCATORE deve fare uso di tutti i ● che ESTRAE. Può spenderli per COMPLICARE la SCENA, subire una SVENTURA o accumulare ADRENALINA o CONFUSIONE. Ogni ● può essere speso separatamente.

COMPLICARE LA SCENA

Consegna 1 o più ● e chiedi al NARRATORE di COMPLICARE la SCENA. Spendere ● in questo modo evita conseguenze dirette sul tuo EROE, ma complica le cose per tutti. Per ogni ● speso in questo modo, la SCENA si farà più PERICOLOSA o le PROVE al suo interno si faranno più DIFFICILI. Il modo in cui la SCENA si COMPLICA è a scelta del NARRATORE, ma se tu o gli altri GIOCATORI avete buone idee potete proporle.

SUBIRE UNA SVENTURA

Colloca 1 o più ● sulla scheda dell'EROE, nella sezione dedicata a ospitare le SVENTURE, e chiedi al NARRATORE di importene una per ogni ● speso in questo modo. Le SVENTURE sono condizioni negative che affliggono l'EROE. Possono comprendere fattori fisici, psicologici ed emotivi di qualsiasi tipo e sono sempre temporanee. Il NARRATORE ti racconterà cosa accade al tuo EROE e ti comunicherà la SVENTURA, che dovrai scrivere in uno degli esagoni dedicati.

Se spendi più di 1 ● per infliggere SVENTURE al tuo EROE, il NARRATORE sceglie come ripartirli in un numero di SVENTURE a sua scelta. Potrebbe infliggerti una sola SVENTURA a cui sono associati più ● invece che infliggerti più SVENTURE separate. Inoltre, se l'EROE è segnato da SVENTURE subite in precedenza, il NARRATORE potrebbe decidere di aggravare quelle, aggiungendovi ● ulteriori invece che infliggerne di nuove. La gravità di una SVENTURA in termini narrativi dovrebbe essere allineata con il numero di ● a essa associati.

Roberto vuole recidere con una freccia la corda legata al collo di un malcapitato che sta per essere impiccato. ESTRAE 3 ●. Dovrà decidere come spenderli.

Consegna 1 ● al NARRATORE, chiedendogli di complicare la SCENA. La folla strilla quando la freccia si pianta nelle assi del patibolo, ma il boia e le guardie sembrano più in allerta che stupite. Capite tutti cosa sta succedendo: è un imboscata!

Dopodiché, colloca 1 ● su una SVENTURA. Un contadino tra la folla indica Lothar e fa “Ehi, ma quello non è quel cacciatore di taglie?”. Le guardie si voltano nella sua direzione. Lothar é **Braccato**.

Nel tentativo di fuggire Lothar combatte due guardie. Affronta una PROVA in cui le uccide e in cui spende 2 ● in SVENTURE. Il NARRATORE descrive che durante il combattimento Lothar rimane ferito e gli impone la SVENTURA da 1 ● **Spalla lussata**. Inoltre l'omicidio delle guardie aggrava **Braccato** nella SVENTURA da 2 ● **Nemico pubblico**.

Essere **Braccato** aggiungerà 1 ● al SACCHETTO di Lothar quando affronta PROVE come nascondersi, sfuggire alle guardie, convincere qualcuno a sviare i suoi inseguitori.

Fuggire dal paese e volare basso per qualche giorno sarebbe una condizione sufficiente a rimuovere la SVENTURA **Braccato**.

Roberto colloca 1 ● sull'esagono dedicato all'ADRENALINA e descrive come il cuore di Lothar batta all'impazzata. Ha solo pochi secondi per salvare la situazione. Nella prossima PROVA che affronterà dovrà ESTRARRE per forza 4 ☉.

Roberto colloca 1 ● sull'esagono dedicato alla CONFUSIONE. Lothar non sarà padrone di sé durante la prossima PROVA. Se metterà in gioco 4 TRATTI, invece che aggiungere 4 ○ al SACCHETTO aggiungerà 4 ☉, che andranno inseriti casualmente, ad esempio ad occhi chiusi.

EFFETTO DELLE SVENTURE

Ogni volta che una SVENTURA entra in gioco in una PROVA, aggiungi i ● a essa associati al tuo SACCHETTO. Una volta effettuata la PROVA, se la SVENTURA è ancora presente, posiziona di nuovo i ● nelle sue vicinanze. Ogni SVENTURA dovrebbe condizionare la narrazione e il modo in cui interpreti l'EROE.

DURATA DELLE SVENTURE

Una SVENTURA affligge l'EROE finché non vi si pone rimedio o le sue conseguenze si esauriscono. Deve accadere qualcosa durante la STORIA che giustifichi il fatto che la SVENTURA venga rimossa.

ACCUMULARE ADRENALINA O CONFUSIONE

ADRENALINA e CONFUSIONE SONO condizioni che influenzano la capacità del tuo EROE di controllarsi nella prossima PROVA che affronterà. Puoi importele se non vuoi consegnare ● al NARRATORE.

COME FUNZIONA L'ADRENALINA?

Colloca 1 ● sull'esagono dedicato all'ADRENALINA se pensi che l'esito della PROVA che hai appena affrontato possa aver agitato l'EROE. Nella prossima PROVA sarai costretto a ESTRARRE 4 ☉. Dopo aver ESTRATTO, rimuovi il ● collocato su ADRENALINA dalla scheda.

COME FUNZIONA LA CONFUSIONE?

Colloca 1 ● sull'esagono dedicato alla CONFUSIONE se pensi che l'esito della PROVA abbia fatto sentire smarrito l'EROE. Nella prossima PROVA i TRATTI che metterai in gioco non ti faranno aggiungere al SACCHETTO dei ○, bensì dei ☉ pescati alla cieca dalla RISERVA. Aggiungi tanti ☉ quanti sono i TRATTI che metti in gioco, dopodiché rimuovi il ● collocato sulla CONFUSIONE. Se un altro EROE ti aiuta durante la PROVA, sta al te decidere se il ○ che ricevi sia o meno influenzato dalla CONFUSIONE.

QUANDO CONVIENE LASCIARE COMPLICAZIONI E SVENTURE AL NARRATORE?

Ogni volta che è divertente. In **NOT THE END** il NARRATORE sfrutta i ● per rispondere alle azioni dei GIOCATORI. Questo significa che i ● sono lo strumento che permette alle SCENE di mantenersi interessanti e alla STORIA di rimanere in moto sui binari a cui i giocatori tengono.

Più i GIOCATORI affrontano PROVE, più generano SUCCESSI e COMPLICAZIONI. Sono le COMPLICAZIONI a dare vita alla STORIA, permettendole di svilupparsi lungo filoni inaspettati.

Una situazione del tutto armonica si risolve in tempi brevi, mentre una complicata è interessante da vivere ed esplorare. Subire SVENTURE e COMPLICAZIONI non è una punizione, ma il modo per vivere avventure memorabili.

In **NOT THE END** sono i GIOCATORI a chiedere al NARRATORE di creare COMPLICAZIONI, e il suo compito è agire in modo che queste richieste vengano sempre accolte in modo originale e inaspettato. Tramite questa economia di gioco vi troverete spesso e volentieri a essere più coinvolti e divertiti da PROVE andate molto male che da PROVE andate molto bene.

SPENDERE TOKEN CON LEZIONI E CICATRICI

Nel capitolo **FAR EVOLVERE L'EROE** scoprirai che il tuo EROE può apprendere delle LEZIONI nel corso della STORIA o essere segnato da CICATRICI.

Le LEZIONI permettono al GIOCATORE di mettere a frutto ○ o ● in modo unico, mentre le CICATRICI sono esperienze traumatiche che rendono l'EROE più coriaceo nel tollerare i ● che ESTRAE.

LEZIONI e CICATRICI sono modalità di evoluzione facoltative, che puoi decidere di utilizzare nella misura che ritieni adeguata per dare spessore e struttura al TUO EROE.

Lothar conosce la LEZIONE *Un ribelle giace nel profondo di ogni anima* e può collocare 1 ○ sulla carta che descrive la LEZIONE. Potrà spenderlo in seguito per raccontare come la voce della liberazione del malcapitato spingerà una persona o un piccolo gruppo a non piegare la testa e ribellarsi all'ingiustizia. Etienne è segnato dalla CICATRICE *Ho visto mia moglie morire*. Quando deciderà di metterla in gioco aggiungerà 1 ● al SACCHETTO, ma potrà ignorare 1 dei ● che ESTRARRÀ durante la PROVA.



ALTRI TIPI DI PROVE

Durante il corso della **STORIA** gli **EROI** potrebbero trovarsi ad agire in gruppo, ad accorrere gli uni in aiuto degli altri, a competere, combattere o a tentare di ostacolarsi a vicenda.

Le **PROVE** in cui gli **EROI** interagiscono tra loro vanno affrontate in modo differente da quelle normali. Nelle prossime pagine trovi tutto ciò che ti serve sapere per affrontarle e narrarle.

PROVE DI GRUPPO

Si affronta una **PROVA DI GRUPPO** quando più di un **EROE** deve partecipare alla **PROVA** influenzandone l'esito, agendo sulle possibilità di **SUCCESSO** ma al contempo esponendosi alle **COMPLICAZIONI** che potrebbero emergere.

Quando si affronta una **PROVA DI GRUPPO**, scegliete un **EROE** che guiderà l'azione: lui compone il suo **SACCHETTO** normalmente, dopodiché ogni **EROE** che partecipa all'azione descrive come agisce e dichiara quale **TRATTO** mette in gioco per contribuire. Ogni **EROE** che ha almeno un **TRATTO** a supporto garantisce al massimo 1 **○** al **SACCHETTO**, anche se ha più di un **TRATTO** da mettere in gioco. Se un **EROE** è obbligato a partecipare alla **PROVA** ma non ha nessun **TRATTO** da mettere in gioco, la sua presenza è di intralcio e aggiunge 1 **●** al **SACCHETTO**.

Dopo che chi guida l'azione ha speso tutti i **○** **ESTRATTI**, se durante la **PROVA** è stato **ESTRATTO** almeno 1 **●** ogni altro **EROE** coinvolto nella **PROVA** deve spendere immediatamente 1 **●** aggiuntivo. Al contempo, se l'**EROE** che sta guidando **ESTRAE** almeno 1 **○**, la **PROVA** di gruppo ha avuto successo per tutti gli **EROI** coinvolti.

AIUTARSI O OSTACOLARSI

Se un **GIOCATORE** ne aiuta un altro assicura a chi agisce 1 **○** da aggiungere al suo **SACCHETTO**. Chi aiuta deve raccontare come lo fa e avere almeno un **TRATTO** da mettere in gioco. Se l'**EROE** riceve un aiuto mentre è **CONFUSO**, sta al suo **GIOCATORE** decidere se il **○** è o meno influenzato dalla **CONFUSIONE** che affligge l'**EROE**.

Nel caso un **GIOCATORE** voglia ostacolare la **PROVA** di un compagno il procedimento è lo stesso, tranne che al **SACCHETTO** andrà aggiunto 1 **●**. Ostacolare una **PROVA** non impedisce a un altro **EROE** di affrontarla.

Se durante la **PROVA** viene **ESTRATTO** almeno 1 **●** anche il **GIOCATORE** che ha aiutato riceve 1 **●** e deve spenderlo immediatamente. Al contrario, un **GIOCATORE** che ha ostacolato la **PROVA** di un altro, riceve 1 **●** se viene **ESTRATTO** almeno 1 **○**.

Roberto e il suo gruppo vogliono sgattaiolare non visti nell'accampamento nemico. Il gruppo decide di far agire Lothar, che è il più esperto in questo genere di cose. Lothar aggiunge al **SACCHETTO** 4 **○** per i suoi **TRATTI** e 3 **●** per la **DIFFICOLTÀ**. Lilian non ha **TRATTI** adatti, Etienne mette in gioco il **TRATTO** *Implacabile*, raccontando di come spiana la strada ai suoi alleati in mezzo a un fitto intrico di rovi. Roberto aggiunge quindi 1 **○** e 1 **●** al **SACCHETTO**. Roberto **ESTRAE** 1 **●** e 1 **○**. La prova è riuscita, ma dopo che Roberto avrà speso il **●**, anche i giocatori di Lilian e Etienne dovranno spendere 1 **●** proprio come se lo avessero **ESTRATTO**.

Lothar sta interrogando un brigante. Etienne si mette di fianco a lui e gli sorride sardonico, mettendo in gioco il **TRATTO** *Intimidire*. Lothar aggiunge 1 **○** al **SACCHETTO**. Roberto **ESTRAE** 1 **○** e 2 **●**. Il brigante parla, ma Lothar dovrà decidere come spendere 2 **●** e Etienne come spendere 1 **●**. Aiutare Lothar ha portato Etienne a condividere il rischio insito nella **PROVA**.

COMPETIZIONI E OBIETTIVI IN CONTRASTO

Gli EROI competono quando stanno cercando di fare uno meglio dell'altro nella stessa PROVA. In questo caso entrambi i GIOCATORI affrontano la medesima PROVA e il GIOCATORE che spende più ○ nel risultato vince la sfida. I GIOCATORI affrontano la PROVA contemporaneamente e tengono nascosti i ◎ che hanno ESTRATTO. Dopodiché rivelano contemporaneamente quanti ○ hanno deciso di spendere nel risultato della PROVA. Il GIOCATORE con il numero maggiore di ○ spesi nel risultato della PROVA ha prevalso. I ◎ rimasti vanno spesi normalmente da entrambi i GIOCATORI.

Se l'intenzione di un EROE fosse di ottenere un risultato prima di un altro EROE allo scopo di vanificare la sua azione si può usare lo stesso meccanismo, e il GIOCATORE che spende più ○ nel risultato della PROVA ottiene il risultato prima che l'altro possa averlo fatto. Risolvere gli obiettivi in conflitto in questo modo evita che i GIOCATORI si trovino ad affrontare PROVE gli uni contro gli altri in casi in cui non è strettamente necessario.

CONFLITTI TRA EROI

Effettuare PROVE con l'intenzione di danneggiare altri EROI è particolarmente distruttivo. L'EROE che agisce dichiara cosa fa e aggiunge al suo SACCHETTO tanti ○ quanti sono i TRATTI che può portare in gioco, l'EROE bersagliato dichiara come si difende e impone al SACCHETTO della PROVA dell'attaccante tanti ● quanti sono i TRATTI che mette in gioco per difendersi.

Tutti i ○ ESTRATTI valgono come SVENTURE che affliggono l'EROE bersaglio, tutti i ● ESTRATTI valgono come SVENTURE che affliggono l'EROE che ha agito. Quando i GIOCATORI agiscono l'uno contro l'altro non è necessario che il NARRATORE intervenga per descrivere le SVENTURE, la narrazione sta ai GIOCATORI che possono narrare le SVENTURE in modo indipendente. In caso di conflitti, i ● non possono essere spesi per creare COMPLICAZIONI, salvo casi limite in cui c'è accordo dell'intero tavolo da gioco. In quel caso vengono scelte e raccontate dal NARRATORE.

Lothar e Etienne vogliono verificare chi tra loro sia il miglior arciere. Affrontano entrambi una prova con DIFFICOLTÀ 3 per colpire un bersaglio. Lothar ESTRAE 3 ○ e ne spende 2 nel RISULTATO, Etienne ESTRAE 2 ○ e li spende tutti nel RISULTATO. I GIOCATORI di Lothar e Etienne, dopo aver preso la loro decisione, mostrano contemporaneamente i ○ che hanno deciso di spendere nel risultato della PROVA, che si risolve in un pareggio. Nel caso in cui Lothar stesse cercando di disarmare Etienne prima che lui abbia occasione di attaccare qualcuno, i passi da seguire sarebbero stati gli stessi.

Lothar vuole attaccare Etienne. Roberto dichiara che Lothar si avventa su di lui armato di spada e pugnale. Fabio dichiara che Etienne si difende cercando di deviare i suoi attacchi usando l'ascia e spintonandolo.

Lothar aggiunge 2 ○ per *Cacciatore di taglie* e *Veterano*, mentre Etienne gli impone 2 ● per i suoi tratti *Possente* e *Asce*. Roberto ESTRAE 2 ◎ e ottiene come 1 ○ e 1 ●. Sia Etienne che Lothar subiscono una SVENTURA.

PERICOLO IN PROVE CON PIÙ EROI

Le sfumature delle situazioni che si possono creare in PROVE in cui più EROI partecipano, si aiutano o si ostacolano, sono talmente tante che la cosa più giusta per decidere chi è coinvolto nel PERICOLO di una PROVA è discuterne di volta in volta, chiedendosi se il modo in cui ogni EROE sta contribuendo alla PROVA lo espone o meno al PERICOLO.

CONFLITTI INTERIORI

Esistono casi limite in cui il GIOCATORE è talmente indeciso sui moventi del suo EROE da voler lasciare al caso la decisione di quale delle molte nature dell'EROE prevarrà e guiderà le sue azioni. Spesso i TRATTI dell'EROE descrivono la sua natura profonda, il che può essere utile a risolvere il conflitto interiore tramite un'ESTRAZIONE. Associa a un insieme di TRATTI dei ● di un colore, e a un altro insieme di TRATTI i ○ del colore opposto. ESTRAI 1 solo ● e guarda di che colore è, dopodiché fai agire il tuo EROE di conseguenza. Questa non vale come una vera e propria PROVA, ma ti permette di lasciare al caso una decisione in un modo che sia comunque compatibile con la natura dell'EROE.

NOTA DELL'AUTORE

*Il GIOCATORE è libero di lasciare al caso altri momenti della vita dell'EROE, come ad esempio se l'EROE ricorda qualcosa o il modo in cui legge una situazione che sta vivendo. In quel caso basterà pescare casualmente un ● e agire di conseguenza. Questa nota esiste perché l'autore ha l'abitudine risolvere i conflitti interiori dei suoi personaggi in questo modo anche quando non gioca a NOT THE END. La mitologia attorno a questi colpi di testa si è sviluppata a tal punto da vedere coniato il termine **Pustorinata** per identificarli. La comunità di playtester ha preteso di leggerla nel manuale. Se non fosse stato per loro **NOT THE END** non sarebbe il gioco che è, di conseguenza l'autore ha ritenuto di doverli accontentare sebbene conservi il timore di essere preso per megalomane.*

Dopo molte peripezie, Etienne si trova di fronte all'assassino di sua moglie. Vorrebbe ucciderlo brutalmente, ma nel corso delle sue avventure ha anche sviluppato una natura sensibile e gentile, aiutato da Lilian e da una bambina che ha preso in simpatia.

Ha una sola occasione per uccidere l'assassino, ma si trova di fronte alla bambina, che lo conosce come una persona buona e sensibile.

Fabio non sa cosa Etienne potrebbe scegliere. Mette nel SACCHETTO tanti ○ quanti sono i suoi tratti associati a Lilian, alla bambina e alla natura migliore di Etienne, e aggiunge tanti ● quanti sono i tratti legati alla morte di sua moglie, alla sua vendetta e alla sua natura brutale. Dopodiché, ESTRAE 1 ●, che si rivela essere 1 ○. Etienne, con le lacrime che gli rigano il volto, lascia cadere l'ascia a terra e si allontana.

Claudio interpreta Kathog, un combattente dal cuore buono e dall'animo semplice. Kathog sta avendo a che fare con un nobile che cerca di farlo passare per idiota di fronte a tutta la corte.

Kathog non è stupido, ma neppure è avvezzo a questo ambiente e Claudio è indeciso sul fatto che si stia accorgendo o meno di quello che sta succedendo. Claudio chiude gli occhi ed ESTRAE un ● dalla RISERVA, che si rivela essere un ○. Claudio racconta come Kathog sorride beato, del tutto ignaro di ciò che sta accadendo e prosegue a farsi insultare dal nobile senza battere ciglio.



USCIRE DI SCENA E TORNARE

Quando l'EROE affronta PROVE che hanno un valore di PERICOLO, corre il rischio di USCIRE DI SCENA.

USCITA e RIENTRO IN SCENA sono momenti di gioco esaltati da alcune regole speciali, che ne mettono in luce le opportunità narrative.

In questa sezione trovi approfondimenti utili a giocare e narrare questi momenti.

QUANDO SI ESCE DI SCENA

L'EROE ESCE DI SCENA se il GIOCATORE ESTRAE un numero di ● pari o superiore al PERICOLO della PROVA. Se una PROVA ha un valore di PERICOLO, il NARRATORE deve averlo comunicato esplicitamente prima dell'ESTRAZIONE.

Di norma USCIRE DI SCENA implica che al tuo EROE sia capitato qualcosa di brutto, ma cosa realmente sia accaduto dipende dalla situazione di gioco, dagli elementi presenti e da cosa stava tentando di ottenere.

COME SI ESCE DI SCENA

Quando l'EROE ESCE DI SCENA, il GIOCATORE deve scartare un numero di ● pari al PERICOLO della PROVA. Il NARRATORE li userà tutti per infliggere una singola SVENTURA, mai più grave di 1 ●, all'EROE che descrive come è USCITO DI SCENA.

Dopo aver scartato i ● che lo fanno USCIRE DI SCENA, il GIOCATORE spende a suo piacimento tutti i ● che rimangono per descrivere l'esito della PROVA. Capiterà spesso che GIOCATORE e NARRATORE si trovino a collaborare per raccontare come sono andate le cose.

SE ESCO DI SCENA LA PROVA È FALLITA?

Non necessariamente. Come ogni altra PROVA, il suo esito dipende dai ● che hai ESTRATTO. Se hai ESTRATTO almeno 1 ○ significa che l'EROE è riuscito nel suo intento, ma al contempo gli è anche capitato qualcosa che lo ha fatto USCIRE DI SCENA.

Dopo mille peripezie, Etienne ha trovato l'assassino di sua moglie. Affrontare il nemico è *abbastanza pericoloso*, il che significa che Etienne USCIREBBE DI SCENA pescando 3 o più ●.

Etienne, pazzo di rabbia, lo attacca a testa bassa RISCHIANDO il tutto per tutto e ESTRAENDO 5 ●. Il risultato della PROVA è di 1 ○ e 4 ●.

Scarta immediatamente 3 ●, spende il ○ per riuscire nella PROVA e il ● rimasto per complicare la SCENA. Etienne colpisce l'assassino, ma finisce a terra per un contraccolpo che gli impone la SVENTURA da 1 ● *Trauma cranico*.

Inoltre, il NARRATORE spende il ● che gli è stato consegnato e racconta come Etienne, semisvenuto, intuisce che l'assassino sembra starsi debolmente muovendo. Pare che non sia ancora morto.

Etienne percepisce in modo confuso che l'assassino di sua moglie sta strisciando lontano da lui. Il bastardo è ancora vivo e Etienne non è disposto a lasciarlo scappare. Etienne fa appello a tutte le energie che gli rimangono e cerca di TORNARE IN SCENA. Etienne è praticamente svenuto e dovrà mettere in gioco la sua forza di volontà per tornare cosciente. La PROVA è *difficilissima* (5 ●) e Etienne può mettere in gioco *Redivivo*, *Implacabile* e *Quei bastardi assassini* (3 ○). Fabio racconta di come la *Fede nuziale* di sua moglie scintilli nei pressi della sua visione periferica. Il NARRATORE apprezza e decide di abbassare la DIFFICOLTÀ della PROVA a 4 ●. Fabio aggiunge 3 ○ e 4 ● al SACCHETTO e decide di ESTRARRE 4 ☉. Purtroppo ESTRAE 4 ●, quindi Etienne non riesce a TORNARE IN SCENA e deve spendere i ● ESTRATTI complicando la SCENA o imponendosi SVENTURE, ADRENALINA O CONFUSIONE.

Se Etienne fosse USCITO DI SCENA perché cacciato da una libreria dopo aver ficcato il naso in una zona proibita, aspettare la fine della SCENA sarebbe bastato a TORNARE IN SCENA senza la necessità di affrontare PROVE.

COME SI TORNA IN SCENA

Il giocatore il cui EROE è USCITO DI SCENA ha due opzioni: saltare il TURNO in attesa che la situazione migliori o cercare di TORNARE IN SCENA, cosa che potrebbe richiedere di affrontare una PROVA.

COME AFFRONTO LA PROVA PER TORNARE IN SCENA?

Quando tenti di TORNARE IN SCENA affrontando una PROVA, puoi mettere in gioco i TRATTI che ti sembrano più adatti, descrivendo come mai per l'EROE questa non è la fine.

La PROVA si svolge normalmente, tranne per il fatto che il suo scopo è sempre TORNARE IN GIOCO e che ogni PROVA per TORNARE IN SCENA è sempre priva di PERICOLO. Come per ogni altra PROVA, ESTRARRE 1 ○ sarà sufficiente per riuscire e non averne estratto nessuno equivarrà a rimanere FUORI SCENA.

È SEMPRE NECESSARIO AFFRONTARE UNA PROVA PER TORNARE IN SCENA?

Come ogni altra PROVA, se non sussiste alcuna DIFFICOLTÀ nel TORNARE IN SCENA o non c'è alcuna possibilità che la situazione si complichino in qualche modo, affrontare una PROVA è del tutto superfluo e rischia di creare situazioni in cui GIOCATORE e NARRATORE si troveranno in difficoltà nello spendere i ☉ ESTRATTI. Dovrai affrontare una PROVA nei casi in cui l'EROE abbia una possibilità concreta di non riuscire a TORNARE IN SCENA, oppure se affrontare la PROVA potrebbe peggiorare la condizione dell'EROE o quella della situazione che lo circonda.

QUANTO È DIFFICILE TORNARE IN SCENA?

La DIFFICOLTÀ della PROVA per RIENTRARE IN SCENA dipende dalla situazione in cui ti trovi e da ciò che stai tentando di fare. Ricordati di considerare le SVENTURE che affliggono l'EROE quando affronti una PROVA per RIENTRARE IN SCENA.

POSSO AIUTARE UN EROE A TORNARE IN SCENA?

Se utilizzi il tuo TURNO per aiutare un alleato che è USCITO DI SCENA a tornare, potrai affrontare assieme a lui una PROVA DI GRUPPO. Qual è l'EROE che guida la PROVA dipende da ciò che viene descritto in gioco, potrebbe essere l'EROE USCITO DI SCENA ad affrontare la PROVA aiutato da te o potrebbe essere il contrario.

POSSO TORNARE IN SCENA CONTRO LA MIA VOLONTÀ?

Sì, una PROVA riuscita da parte di un altro GIOCATORE potrebbe riportare il tuo EROE IN SCENA anche senza la tua collaborazione. Tuttavia nessuno può obbligarti a mantenere il tuo EROE nella STORIA se non è più tua intenzione giocarlo.

Il destino ultimo di un EROE dovrebbe essere nelle sue mani e sta agli altri GIOCATORI rispettare la sua volontà. La FINE di un EROE è un momento di gioco delicato e va trattato rispettando la giusta armonia al tavolo.

Nel TURNO successivo, Lilian accorre in aiuto di Etienne. Lilian usa la sua *borsa da guaritrice* e mette le *erbe medicamentose* sotto al naso di Etienne per riportarlo alla coscienza con il loro odore. Il NARRATORE sancisce che la prova, date le RISORSE messe in gioco, è *normale* (3 ●).

Il gruppo decide che è Lilian ad affrontare la PROVA ed Etienne a supportarla. Lilian mette in gioco *Istruita*, *Guarire* e *Gentile*, e Etienne la aiuta con *Implacabile*. Il SACCHETTO si compone di 4 ○ e 3 ●. Lilian ESTRAE 4 ◎, che risultano essere 2 ○ e 2 ●. Con l'aiuto di Lilian, Etienne TORNA IN SCENA, e Lilian spende il secondo ○ dichiarando che con i giusti strumenti potrà prendersi cura della SVENTURA *Sanguinante* di Etienne.

Lilian consegna 1 ● al NARRATORE e mette l'altro in ADRENALINA. Etienne, che avendo aiutato deve spendere subito 1 ●, chiede al NARRATORE di imporgli una SVENTURA. Il NARRATORE racconta che l'assassino si è dileguato senza lasciare la minima traccia, facendo capire al gruppo che trovarlo sarà difficilissimo e infligge a Etienne la SVENTURA *Furibondo*.



COME FAR EVOLVERE L'EROE

Gli **EROI** di **NOT THE END** evolvono quando vivono esperienze significative sulla loro pelle: momenti talmente importanti da generare in loro un cambiamento. Questi momenti di crescita si chiamano **PROVE CRUCIALI**.

I **GIOCATORI** sono liberi di decidere quali sono le **PROVE CRUCIALI** per i loro **EROI**, ma dovranno farlo prima di conoscerne l'esito. Solo dopo averle affrontate potranno raccontare come queste prove hanno cambiato gli **EROI**.

Non è sulla base della convenienza che il **GIOCATORE** fa evolvere il suo **EROE**, ma sulla base della sua psicologia e del significato che l'**EROE** trova nelle esperienze che vive.

PER FAR EVOLVERE L'EROE

1. DICHIARA CHE LA PROVA È CRUCIALE PER L'EROE

Puoi farlo in qualsiasi momento desideri e ogni volta che lo ritieni opportuno, ma prima di aver ESTRATTO i ● dal SACCHETTO.

2. AFFRONTA LA PROVA

Affronta la PROVA come tutte le altre, seguendo le regole del capitolo **AFFRONTARE LE PROVE**

3. DESCRIVI COME L'ESITO DELLA PROVA CAMBIA L'EROE

Dopo aver affrontato la PROVA CRUCIALE puoi evolvere l'EROE in uno di questi modi

- **Segna un nuovo TRATTO o cambiane uno esistente**
Il TRATTO scelto dovrà essere correlato con l'esito della PROVA. In questo modo la stessa prova cruciale potrebbe rendereti *Disilluso* come *Idealista*, un *Pariah* come un *Eroe del Popolo*.
- **Segna una CICATRICE**
In uno degli esagoni liberi della scheda, puoi segnare una CICATRICE invece di un TRATTO. Quando metti in gioco una CICATRICE dovrai aggiungere un ● al SACCHETTO, ma potrai ignorare un ● che ESTRAI posizionandolo sulla CICATRICE, dove rimarrà fino a quando sarà adeguato per la narrazione. In questo modo potrai descrivere come anche le esperienze traumatiche ti rendono più forte.
- **Impara una LEZIONE**
Le LEZIONI sono capacità speciali che permettono all'EROE di spendere ○ e ● in modi altrimenti impossibili. Puoi scaricare le LEZIONI visitando l'indirizzo <https://fumblegdr.it>



AFFRONTARE LA FINE

Anche in **NOT THE END**, prima o poi, l'EROE si troverà faccia a faccia con la FINE. Potrebbe trattarsi di un sacrificio volontario, come di un momento nella STORIA in cui è chiaro che un RIENTRO IN SCENA dell'EROE risulterebbe talmente poco plausibile da togliere valore alla narrazione.

Questi momenti hanno una particolare importanza in **NOT THE END**, tanto da meritare una modalità di risoluzione dedicata, che rende la FINE di ogni EROE significativa per la STORIA.

In **NOT THE END**, la FINE dell'EROE segna l'inizio di qualcosa di importante, un cambiamento che si ripercuoterà con i suoi impatti sulla STORIA.

Chiudere l'arco narrativo dell'EROE non significa semplicemente vederlo abbandonare la STORIA ma, al contrario, fissarne la presenza in maniera indelebile al suo interno creando un grande cambiamento che verrà ricordato per sempre.

QUANDO AFFRONTI LA FINE DELL'EROE

1. RACCONTA LA FINE DELL'EROE

Racconta come l'EROE abbraccia la sua FINE e componi il SACCHETTO mettendo in gioco i TRATTI e le CICATRICI che preferisci. Aggiungi al SACCHETTO eventuali ● segnalati dal NARRATORE e svuota l'intero SACCHETTO. Ci sono casi in cui è giusto chiedersi se mettere fine all'arco narrativo dell'EROE:

- L'EROE è USCITO DI SCENA e non sussistono le condizioni affinché riesca a tornare
- L'EROE è segnato da tre o più CICATRICI e vive un'altra esperienza traumatica
- L'EROE ha ottenuto i suoi obiettivi e non ha più motivo di rimanere nella storia

2.

SPENDI TUTTI I ● CHE HA MESSO NEL SACCHETTO

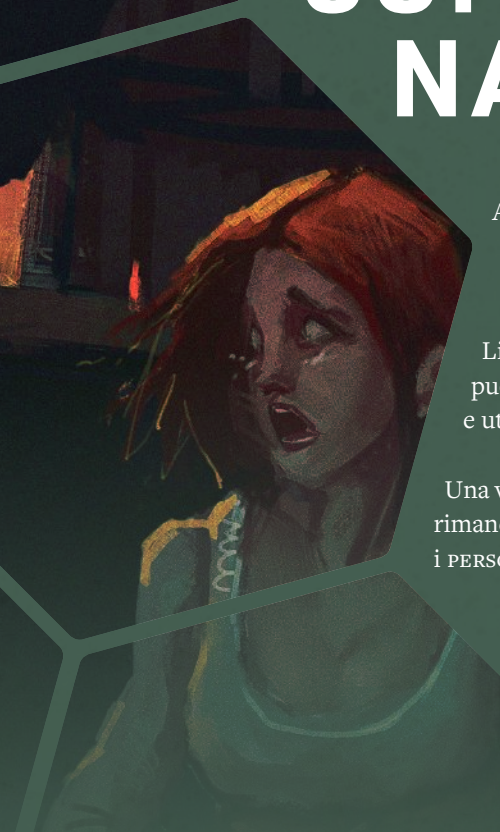
Quando abbracci la FINE dell'EROE hai un'autorità narrativa superiore alla norma, potrai spendere tutti i ● del SACCHETTO come se li avessi ESTRATTI e raccontare come la FINE dell'EROE influisce sulla STORIA, sugli EROI e sui PERSONAGGI SECONDARI. Se lo desideri, puoi farti aiutare dal resto del tavolo. Oltre ai normali usi di ○ e ●, potrai:

- Spendere 1 ○ per raccontare un evento positivo che accade nella STORIA a causa della fine dell'EROE, o spendere 1 ● per raccontare un evento negativo
- Spendere 1 ○ per consentire a un altro EROE di guadagnare o cambiare un TRATTO, o spendere 1 ● per consentire a un altro EROE di guadagnare una CICATRICE o una LEZIONE, per simboleggiare come la FINE segni chi rimane

Se vuoi puoi decidere di non usare subito tutti i ●, ma spenderli successivamente. Ovviamente deve esserci una giustificazione narrativa, che si tratti di qualcosa che il tuo EROE ha fatto in precedenza o di come il ricordo che altri hanno di lui incide sulla situazione



QUALI SONO I COMPITI DEL NARRATORE



A differenza di altri giochi, **NOT THE END** non carica il **NARRATORE** della responsabilità di arbitrare il gioco o scegliere cosa sia giusto e cosa sbagliato.

Libero da molte responsabilità di arbitraggio, il **NARRATORE** può tenersi attivamente in ascolto degli stimoli dei **GIOCATORI** e utilizzarli al meglio.

Una volta narrato l'innesco iniziale della vicenda, tutto ciò che ti rimane da fare è ascoltare gli stimoli dei **GIOCATORI** e interpretare i **PERSONAGGI SECONDARI** proprio come farebbe un **GIOCATORE**.

IN QUANTO NARRATORE CONCENTRATI SU QUESTI ASPETTI

DAI IL VIA ALLA STORIA

Comincia la **STORIA** in una situazione in rapida evoluzione, creerai terreno fertile affinché gli **EROI** possano fare la differenza con le loro azioni

INTERPRETA I PERSONAGGI SECONDARI E LE SFIDE

Più che sui moventi degli **EROI**, concentrati sui desideri e le aspirazioni dei **PERSONAGGI SECONDARI** che gli **EROI** incontreranno durante la **STORIA**. Le **PROVE** dei **GIOCATORI** creeranno **COMPLICAZIONI** che porteranno naturalmente la **STORIA** a gravitare attorno agli **EROI**, il tuo compito è offrire loro un contesto interessante e solido con cui loro si possano relazionare

DECIDI DIFFICOLTÀ E PERICOLO DELLE PROVE

Saper scegliere quando chiedere di affrontare una **PROVA** è parte delle capacità di un buon **NARRATORE**. Questo capitolo ti mette a disposizione gli strumenti necessari per determinare sul momento **DIFFICOLTÀ** e **PERICOLO** delle **PROVE**

COGLI GLI STIMOLI DEI GIOCATORI

Narrare una **STORIA** di **NOT THE END** significa innanzitutto lasciare che le azioni degli **EROI** influenzino il contesto di gioco tramite i **SUCCESSI** e le **COMPLICAZIONI** che generano. Cogliere gli stimoli dei **GIOCATORI** è più importante che imporre una direzione alla **STORIA**

QUALCHE TRUCCO PER NARRARE LA STORIA

In questa sezione trovi alcuni consigli preziosi per sfruttare al meglio gli strumenti che il gioco ti mette a disposizione e, al contempo, rispettare lo stile narrativo di **NOT THE END**. In ogni caso, al di là dei consigli che troverai in queste pagine, è giusto dire che il modo ideale di narrare è quello che ti mette più a tuo agio. Ogni **NARRATORE** ha un approccio diverso, creare **STORIE** coinvolgenti significa anche saper rispettare il proprio stile di gioco.

PARTI DA UNA SITUAZIONE DI EQUILIBRIO PRECARIO

Far cominciare la **STORIA** in una situazione in rapida evoluzione creerà terreno fertile affinché le azioni degli **EROI** possano fare la differenza. Più il contesto in cui gli **EROI** si trovano è autentico, più i **GIOCATORI** troveranno naturalmente il loro spazio all'interno della **STORIA** e decideranno di agire.

ASCOLTA GLI STIMOLI DEI GIOCATORI, NON IMPORRE UNA DIREZIONE ALLA STORIA

Ogni volta che pensi a cosa potrebbe capitare di interessante durante la **STORIA** ti stai sostituendo ai **GIOCATORI**. Ancora prima di un susseguirsi di **SCENE** interessanti, la **STORIA** è la somma delle conseguenze delle azioni dei **GIOCATORI**.

Il sistema di gioco è studiato per far sì che le azioni degli **EROI** generino esiti imprevisti e **COMPLICAZIONI**. Ogni volta che un **GIOCATORE** ti consegna un ● per imporgli una **SVENTURA** o **COMPLICARE** la **SCENA**, ti sta regalando la possibilità di rendere la **STORIA** più interessante. Poniti in ascolto di ciò che accade e cerca di facilitare lo scorrere degli eventi più che guidare la **STORIA** su un canovaccio preimpostato. La linfa vitale delle **STORIE** di **NOT THE END** sono le **COMPLICAZIONI** generate dalle **PROVE** che gli **EROI** decidono di affrontare.

Si racconta che un essere alato abbia fatto a pezzi dei ricognitori sulla superficie di Ganimede. La paranoia serpeggia tra le fila dei fanti, ma gli ufficiali pensano a una messinscena per abbandonare la missione.

PREPARA IL MINIMO INDISPENSABILE

Studia gli strumenti che troverai nelle pagine di questo capitolo, ti permetteranno di descrivere sul momento le **SFIDE** con cui gli **EROI** interagiranno, siano esse persone, ambienti, oggetti, situazioni o qualsiasi altra cosa. Abituarti a gestire qualsiasi genere di **SCENA** senza doverla preparare in anticipo ti consentirà di seguire realmente il flusso della **STORIA**, senza forzarla in una direzione solamente perché era quella che avevi preparato.

PENSA AI MOVENTI DEI PERSONAGGI SECONDARI

I moventi dei personaggi con cui gli **EROI** avranno a che fare sono importantissimi. **NOT THE END** chiede al **NARRATORE** di lasciare ai **GIOCATORI** la responsabilità di intessere i moventi degli **EROI** all'interno della **STORIA**. Dato che le azioni stesse dei **GIOCATORI** creeranno **COMPLICAZIONI** correlate alle **PROVE** che affrontano, non sarà necessario intessere i loro obiettivi nella **STORIA**, saranno le loro stesse azioni a legarli a doppio filo con la narrazione. Avere a che fare con **PERSONAGGI SECONDARI** mossi da un movente aiuterà invece i **GIOCATORI** a interrogarsi su chi sono i loro **EROI** e in cosa credono realmente.

CALCA LA MANO CON SVENTURE E COMPLICAZIONI

Gli **EROI** di **NOT THE END** sono resistenti, molto resistenti. Inoltre, in quanto **NARRATORE**, imponi **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI** solamente quando un **GIOCATORE** te lo chiede. Non avere paura di essere troppo severo, pensa a quale conseguenza negativa è la più adeguata e stimolante per costituire una sfida interessante e far sentire al **GIOCATORE** il peso delle sue scelte. Il gioco non ne risentirà e, al contrario, diventerà più divertente per tutti. Sperimentare **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI** è parte integrante del divertimento.

Fabien, l'oste del villaggio, vuole a tutti i costi che i suoi figli sopravvivano alla carestia che ha colpito il villaggio. Per questo serve magri pasti alla locanda, fingendo di avere terminato le scorte. Alcuni compaesani, spinti dalla fame, vogliono intrufolarsi nottetempo nella locanda dopo l'orario di chiusura. Troveranno il cibo o convinceranno Fabien a parlare, dovessero anche usare le maniere forti. Se gli **EROI** dovessero scoprire la situazione, quale sarebbe la cosa più giusta da fare? Chi ha torto e chi ha ragione in una situazione simile?



NARRARE LE PROVE E IL LORO ESITO

In **NOT THE END** le **PROVE** sono studiate per liberare le energie del **NARRATORE** e concentrarle sulla **STORIA**. Sta ai **GIOCATORI** decidere come affrontare le **PROVE** e come spendere i **●** che **ESTRAGGONO**, al **NARRATORE** rimane la responsabilità di narrare eventuali **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI**.

Ogni volta che una **PROVA** genera **COMPLICAZIONI** avrai la possibilità di movimentare la **STORIA** nella direzione che ritieni più opportuna.

Nelle prossime pagine scoprirai come creare velocemente **PROVE** di ogni genere, capire quando è giusto richiederle e narrare **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI** sempre interessanti e originali.

QUANDO CHIEDI DI AFFRONTARE UNA PROVA

1. ASSICURATI CHE LA PROVA SIA NECESSARIA

In una situazione del tutto priva di eventuali conseguenze negative richiedere una PROVA è inutile e rischia di lasciare il tavolo di gioco spiazzato qualora il GIOCATORE ESTRAESSE dei ●. In casi simili è meglio verificare quali TRATTI L'EROE abbia a disposizione per risolvere la situazione e narrare di conseguenza

2. COMUNICA DIFFICOLTÀ E PERICOLO

Quando chiedi di affrontare una PROVA, assicurati di chiarirne la DIFFICOLTÀ e l'eventuale PERICOLO, in questo modo:

La DIFFICOLTÀ di questa PROVA è (1 - 6) ●, ESCI DI SCENA se ESTRAI (1 - 4) ●

3. IMPONI EVENTUALI SVENTURE E COMPLICAZIONI

Se il GIOCATORE decide di spendere i ● che ha ESTRATTO in SVENTURE O COMPLICAZIONI, sarà tuo compito decidere cosa accade di negativo. Ricorda che raccontare i SUCCESSI è compito del GIOCATORE, non tuo. Ovviamente sei libero, come il resto del tavolo di gioco, di collaborare con il GIOCATORE per descrivere l'esito della SCENA o fornire informazioni aggiuntive qualora necessario

DECIDERE DIFFICOLTÀ E PERICOLO

Quando il NARRATORE chiede di affrontare una PROVA, dopo aver descritto a piacere la situazione, elenca DIFFICOLTÀ ed eventuale PERICOLO della prova utilizzando la seguente formula: la DIFFICOLTÀ di questa PROVA è (da 1 a 6) ●, ESCI DI SCENA SE ESTRAI (da 1 a 4) ●

STABILIRE LA DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

La domanda a cui rispondere per sancire la DIFFICOLTÀ di una PROVA è: Quanto è DIFFICILE affrontare questa PROVA con le RISORSE di cui dispone l'EROE?

- **Elementare:** Successo automatico, PROVA non necessaria
- **Facilissimo:** 1 ●
- **Facile:** 2 ●
- **Normale:** 3 ●
- **Difficile:** 4 ●
- **Difficilissimo:** 5 ●
- **Quasi impossibile:** 6 ●
- **Impossibile:** Fallimento automatico, PROVA non necessaria

Quando ti fai questa domanda escludi le capacità dell'EROE dall'equazione. Quanto un EROE è addestrato o capace determinerà quali e quanti TRATTI porterà in gioco, quindi le sue competenze non devono essere prese in considerazione nel determinare la DIFFICOLTÀ.

Le SVENTURE, imponendo all'EROE 1 ● da aggiungere al suo SACCHETTO, andrebbero ignorate al pari dei TRATTI. In linea di principio, escludi le SVENTURE nel calcolo della DIFFICOLTÀ a meno che la condizione che contribuiscono a dipingere non ti imponga il contrario.

Colpire una persona che sta camminando in una piazza a 50 metri di distanza è una prova *facile* (2 ●) con un buon fucile da cecchino, *difficile* (4 ●) con una pistola e *quasi impossibile* (6 ●) con una fionda.

Se la piazza è affollata e si vuole evitare di colpire chiunque non sia il bersaglio, la DIFFICOLTÀ potrebbe aumentare di 1. Se il bersaglio è immobile e l'EROE è in una posizione vantaggiosa, potrebbe abbassarsi di 1, e così via.

Per un personaggio *Accerchiato* potrebbe essere *quasi impossibile* fare un segnale al suo compagno senza essere visto. Il ● che normalmente aggiungerebbe al SACCHETTO potrebbe non essere sufficiente a descrivere la DIFFICOLTÀ della sua condizione.

STABILIRE IL PERICOLO DELLA PROVA

La domanda a cui rispondere per sancire il PERICOLO di una PROVA è: quanto è PERICOLOSA la PROVA per l'incolumità dell'EROE?

- **Per niente:** Non é possibile USCIRE DI SCENA
- **Poco:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 4 ●
- **Abbastanza:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 3 ●
- **Molto:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 2 ●
- **Moltissimo:** ESCI DI SCENA ESTRAENDO 1 ●

RACCONTARE DIFFICOLTÀ E PERICOLO

Per rendere la narrazione ancora più immersiva, racconta e descrivi elementi che aiutino il GIOCATORE a immaginarsi quanto la situazione sia DIFFICILE e metta l'EROE in PERICOLO.

Dopo averlo fatto, assicurati di dichiarare esplicitamente il valore di DIFFICOLTÀ e PERICOLO. Qualora non ci sia alcun PERICOLO, ricordati di specificarlo.

QUANTO È GIUSTO METTERE GLI EROI IN DIFFICOLTÀ E IN PERICOLO

Fai affrontare agli EROI situazioni PERICOLOSE senza timore. Il regolamento è strutturato per rendere l'USCITA DI SCENA un momento interessante che offre molteplici opportunità ai GIOCATORI.

Sii realistico nell'utilizzo di DIFFICOLTÀ e PERICOLO e non cercare di essere indulgente con i GIOCATORI. **NOT THE END** permette alla STORIA di procedere in modo non punitivo lasciando il NARRATORE libero di alzare l'asticella della tensione.

Ponendo il caso di star giocando in un contesto realistico: fare una ricerca di araldica su testi antichi in una biblioteca polverosa è una PROVA *per niente pericolosa*, lanciarsi da una rupe alta cinque metri cercando di afferrare una corda è una PROVA *molto pericolosa*, disinnescare un esplosivo è una PROVA *estremamente pericolosa*.

Il **NARRATORE** agisce in risposta alle azioni dei **GIOCATORI**. **COMPLICARE** la **SCENA** ti permette di far prendere l'iniziativa agli avversari e movimentare la situazione.

- Un'arma segreta, un avversario importante
- Una capacità segreta, un talento nascosto
- Rinforzi, un vecchio antagonista
- Una bomba, un allarme, un ultimatum
- Gas velenoso, una tempesta di sabbia
- Crolla il soffitto, una porta si chiude
- Qualcuno da difendere, un tradimento
- Un imprevisto, un favore riscosso
- Un segreto svelato, una debolezza esposta
- Un alleato viene rapito

Un **EROE** ha messo fuori gioco un brutto ceffo, durante la **PROVA** il **GIOCATORE** ha **ESTRATTO 1 ●** e lo spende come **COMPLICAZIONE**. Il **NARRATORE** voleva includere nella **STORIA** una banda criminale e utilizza la **COMPLICAZIONE** come espediente per farlo: sul collo del teppista è tatuato un simbolo noto agli **EROI**, questo è uno degli uomini di Caio, forse arrivato in città da poco.

NARRARE LE COMPLICAZIONI

Ogni volta che un GIOCATORE gli consegna dei ●, il NARRATORE racconta una COMPLICAZIONE sulla SCENA o sulla STORIA.

SUGGERIMENTI PER COMPLICAZIONI

Ogni volta che un **GIOCATORE** ti chiede di **COMPLICARE** una **SCENA**, ti sta facendo un grande regalo. Innanzitutto pensa a quali elementi hai già a disposizione, dopodiché chiediti cosa potresti aggiungere. Ecco degli esempi:

- Un antagonista ha un asso nella manica
- Qualcuno o qualcosa è più pericoloso del previsto
- Arriva una nuova minaccia in **SCENA**
- Si innesca un conto alla rovescia
- Il contesto è, o sarà, più ostile del previsto
- Gli **EROI** vengono divisi
- Entra in gioco una variabile imprevista
- Qualcos'altro richiede l'attenzione degli **EROI**
- Il nemico scopre qualcosa
- Arrivano brutte notizie

Le **COMPLICAZIONI** non devono colpire un **EROE** in particolare. Gli effetti devono abbracciare l'intera **SCENA** o la **STORIA** e renderla più interessante e stimolante per tutti. Quando lo ritieni necessario, alza il **PERICOLO** delle **PROVE** da affrontare in **SCENA** per far sentire ai **GIOCATORI** il peso di ciò che è appena accaduto.

Un altro modo per sfruttare le **COMPLICAZIONI** è quello di inserire elementi della **STORIA** che fino a quel momento non erano noti ai **GIOCATORI**, ma che come **NARRATORE** sapevi che prima o poi avrebbero fatto la loro comparsa in quanto parte integrante della trama.

NARRARE LE SVENTURE

Ogni volta che un GIOCATORE posiziona dei ● su uno spazio SVENTURA, il NARRATORE racconta qualcosa di brutto che accade all'EROE.

Le SVENTURE sono uno strumento per far riflettere i GIOCATORI sulla situazione del loro EROE. Una SVENTURA non è una punizione, ma l'elemento che crea un legame tra l'eventuale SUCCESSO della PROVA e la conseguenza che l'EROE subisce.

SUGGERIMENTI PER SVENTURE

Sentiti libero di spaziare, immagina non solo quello che può capitare all'EROE rispetto alla PROVA che ha affrontato, ma anche a cosa potrebbe capitargli dato il contesto e la situazione in cui si trova. Ecco alcuni esempi:

- Limita la capacità di agire dell'EROE
- Influenza la sfera emotiva dell'EROE
- Influenza la sfera sociale dell'EROE
- Influenza la percezione che l'EROE ha di sé
- Influenza la condizione fisica dell'EROE
- Limita il tempo che l'EROE ha a disposizione
- Limita le risorse che l'EROE ha a disposizione
- Dai all'EROE un vincolo
- Insinua il dubbio nella mente dell'EROE

Ricordati sempre che le SVENTURE devono essere effetti transitori. Quanto possono essere gravi dipende dall'AMBIENTAZIONE in cui si sta svolgendo la STORIA. La presenza di magia e il livello tecnologico influenzano in modo massiccio ciò che è possibile o impossibile. Le SVENTURE dovrebbero andare di pari passo al tono dell'AMBIENTAZIONE.

Aver colpito uno spadaccino senza che lui abbia avuto modo di reagire coinvolgerà di meno i GIOCATORI rispetto a aver colpito uno spadaccino che durante la SCENA ti ha *Ferito*, *Umiliato* e *Disarmato*. Allo stesso modo, rimanere *Scosso* da un'informazione appena scoperta darà al GIOCATORE la chiara percezione di quanto questa informazione sia importante per il suo EROE.

- Braccio rotto, vista annerita
- Abbattuto, imbarazzato, adirato
- Malvisto, reietto, umiliato
- Senso di colpa, crisi di fede
- Assiderato, affamato, insonne
- Ore contate, compromesso, braccato
- Disarmato, derubato, impresentabile
- Ricattato, maledetto, avvelenato
- Paranoico, sospettoso, nervi a fior di pelle

In un contesto fantascientifico un *Braccio rotto* è una SVENTURA facilmente rimediabile, mentre nel basso medioevo è qualcosa di molto più grave.

DESCRIVERE UNA SFIDA

Il **NARRATORE** risponde a una lista di domande, approfondendo a piacere le informazioni che ritiene adeguate a descrivere in modo efficace la **SFIDA**.

Melchor è un androide da combattimento. I suoi muscoli guizzano sotto la corazza subdermale e una katana monofilare brilla nella sua mano.

Affrontare Melchor è *difficile* (4 ●) e *molto pericoloso* (ESCI DI SCENA SE ESTRAI 2 ●).

Corrompere Melchor è *impossibile*, persuaderlo utilizzando la logica è *facile* (2 ●) e *per niente pericoloso*.

Melchor è letale in corpo a corpo, inoltre riesce a controllare i sistemi di sicurezza e supporto vitale degli edifici (porte, ventilazione).

La coscienza di Melchor è la digitalizzazione dei ricordi del padre di Markus Finnigan, l'ingegnere responsabile del progetto che lo ha creato.

La direttiva principale di Melchor è quella di proteggere il mainframe della Cronotech, ma risvegliare i ricordi del padre di Markus potrebbe attivare la sua coscienza latente.

Voltaggi elevati rallentano i movimenti di Melchor, sovraccaricando i suoi sistemi, ma rendendolo anche pazzo di rabbia.

1. Qual è il suo nome? Chi o cosa è? Che aspetto ha?

Queste domande servono a creare una descrizione sintetica della **SFIDA**

2. In generale, quanto è **DIFFICILE** e **PERICOLOSA** da affrontare?

Attribuisci una **DIFFICOLTÀ** e un **PERICOLO** di ordine generale alla **SFIDA**, applicabili alla maggioranza delle **PROVE**

3. Quali sono le eccezioni principali alla domanda precedente?

Elenca le principali **PROVE** che caratterizzano i punti di forza e di debolezza della **SFIDA**

4. Quali **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI** è più probabile che causi?

Elenca brevemente le principali **SVENTURE** e **COMPLICAZIONI** correlate alla **SFIDA**, in modo da averle velocemente come riferimento durante la narrazione

5. Scegli tra le seguenti domande di approfondimento:

Quali sono i suoi segreti?

Quali sono le sue debolezze?

Qual è la sua ragion d'essere?

Chi sa tutto sul suo conto?

Dove si trova?

Come agisce?

Quali sono le sue origini?

Quali momenti hanno definito ciò che è?

Cosa custodisce di prezioso?

Chi farebbe di tutto per il suo bene / per la sua rovina?

QUANDO E QUANTO È GIUSTO DETTAGLIARE UNA SFIDA

Dettaglia le SFIDE nella misura in cui tu e i GIOCATORI le considerate interessanti o importanti per la STORIA. Puoi dettagliare le SFIDE in modo parziale, rispondendo solo ad alcune domande e tralasciando le successive. Le domande sono elencate in ordine di importanza, quindi se vuoi rispondere solo ad alcune prediligi le prime.

CHE TIPO DI SFIDE POSSO DESCRIVERE?

Puoi descrivere SFIDE di ogni genere! Le domande di supporto sono formulate in modo da funzionare da spunto per qualsiasi tipo di soggetto, sia esso un individuo, un gruppo, un luogo, una situazione, una fazione o un oggetto.

COME UTILIZZO LA DESCRIZIONE DELLA SFIDA?

Fai in modo che ciò che scrivi quando dettagli una SFIDA ti sia di supporto senza vincolarti eccessivamente. L'idea generale che hai della SFIDA è la cosa più importante, perché ti dà un'idea istintiva di come improvvisare DIFFICOLTÀ e PERICOLO di qualsiasi prova che la riguarda.

Tutte le domande successive sono spunti, ma non devono mai frenare la narrazione. Le PROVE, come le SVENTURE e COMPLICAZIONI che ne derivano, dipendono tanto dalla SFIDA tanto dal contesto in cui si svolgono e dalla SCENA.

COME DETERMINO DIFFICOLTÀ E PERICOLO?

Pensa al contesto narrativo in cui la SFIDA si inserisce. Lo stesso soggetto in filoni narrativi diversi potrebbe essere più o meno DIFFICILE e PERICOLOSO da affrontare. Quando approfondisci una SFIDA considera il tipo di STORIA che state narrando.

Claudio ha deciso di dettagliare le guardie del Barone con un'unica descrizione, ma durante la narrazione una di esse è diventata rilevante per la STORIA e Claudio decide di approfondirla con una descrizione dedicata.

In termini di gioco, descrivere uno spadaccino, delle segrete o un veicolo militare non cambia. Potrai utilizzare le stesse regole di creazione per descrivere qualunque soggetto con cui i GIOCATORI si relazioneranno.

Un branco di lupi sono una sfida ardua per dei contadini del basso medioevo, mentre sono solo una seccatura per dei semidei dell'antica Grecia.

ESEMPIO: IL BARONE CORNELIUS

Il Barone Cornelius è un uomo sulla cinquantina. Ha occhi penetranti e un volto severo che si scioglie solo quando indulge nel bere. È evidentemente un militare di carriera.

DIFFICOLTÀ E PERICOLO DELLE PROVE

- Affrontarlo è *difficile* (4 ●) e *abbastanza pericoloso* (ESCI DI SCENA ESTRAENDO 3 ●)
- Affrontarlo in duello è *difficilissimo* (5 ●) e *molto pericoloso* (ESCI DI SCENA ESTRAENDO 2 ●)
- Il Barone è facile all'ira, fargli perdere le staffe è *molto facile* (1 ●)

POSSIBILI SVENTURE

- *Disarmato*, o qualsiasi tipo di *Ferita* fisica se affrontato in combattimento
- *Condannato* o *Ricercato*, se lo si obbliga a far valere la sua autorità
- *Malvisto a corte*, se lo si prende di petto in situazioni sociali

POSSIBILI COMPLICAZIONI

- Degli armigeri arrivano a dare man forte
- Il Barone si mette nella guardia del Falcone, in cui è famigerato per la sua letalità
- Il Barone sfogherà la sua rabbia sulla gente comune o su qualcuno di indifeso
- Gli EROI si fanno dei nemici a corte

APPROFONDIMENTI

Il Barone Cornelius disprezza l'indole sensibile di suo figlio, su cui riversa la rabbia che prova per la scomparsa di sua moglie, morta dandolo alla luce. Si è conquistato il titolo nobiliare combattendo sul campo. Desidera gloria per la famiglia Cornelius. Vuole un altro figlio maschio, ma teme la prospettiva di innamorarsi ancora. Ama dare banchetti nei quali tende a bere troppo, rievocare aneddoti del suo passato e parlare a sproposito. Suo figlio è terrorizzato da lui, ma farebbe di tutto per la sua approvazione.

ESEMPIO: IL DEDALO DEL GELIDO TORMENTO

Un labirinto di pietra, ghiaccio e metallo arrugginito in cui la luce del sole non arriva mai. Il Dedalo è un insieme di celle e tunnel tentacolari che fungono da colonia prigioniera sulla superficie di Ganimede.

DIFFICOLTÀ E PERICOLO DELLE PROVE

- Affrontare PROVE all'interno del Dedalo è *difficile* (4 ●) e *molto pericoloso* (ESCI DI SCENA ESTRAENDO 2 ●)
- Intimidire le guardie cibernetiche del Dedalo è *impossibile*
- Le serrature delle celle sono vecchie e usurate dal freddo, forzarle è *facile* (2 ●) e *per niente pericoloso*
- Trovare l'uscita dal Dedalo è *quasi impossibile* (6 ●)

POSSIBILI SVENTURE

- *Disorientato*
- *Assiderato*
- *Braccato*

POSSIBILI COMPLICAZIONI

- Scatta un allarme
- Gli EROI vengono scoperti da due guardie cibernetiche
- Una paratia di sicurezza scatta all'improvviso e separa il gruppo
- Gli EROI scoprono di avere dei nemici tra i detenuti del Dedalo

APPROFONDIMENTI

In origine, il Dedalo nasce come una colonia di estrazione e raffinamento del ghiaccio. La struttura è stata in seguito rilevata dalla SecurCorp, che l'ha riqualificata come centro di detenzione. Lontano dallo sguardo dei pianeti centrali, le politiche del Dedalo si sono fatte sempre più spietate. Karl Hansen fu il capo ingegnere dei progetti originali del Dedalo.

DARE SPAZIO AI MOMENTI IMPORTANTI

Il combattimento finale tra un EROE e il suo nemico giurato potrebbe durare molto di più di un montaggio in cui l'EROE si fa strada tra le fila nemiche falciando decine di soldati che non sono nulla più che comparse.

Durante la STORIA, un duello mortale potrebbe durare pochi secondi, mentre un viaggio da una città a un'altra potrebbe durare settimane. Eppure entrambe le SCENE potrebbero occupare lo stesso tempo al tavolo di gioco.

Un viaggio verso una regione lontana potrebbe essere un momento di transizione poco profondo, ma potrebbe essere anche un viaggio pieno di pericoli e momenti significativi. In base all'importanza che vuoi dare alla SCENA, gli EROI dovranno ottenere un numero differente di SUCCESSI significativi per raggiungere il loro scopo.

Come un film, ogni SESSIONE è costituita da un susseguirsi di SCENE in cui gli EROI cercano di perseguire uno o più OBIETTIVI. Ovviamente ogni SCENA può comprendere un numero diverso di personaggi o di luoghi con cui gli EROI hanno a che fare, e può richiedere più o meno tempo per esaurirsi. La durata di una SCENA non dipende dal numero di elementi compresi al suo interno, ma dall'importanza che ha nella STORIA e da quanto è divertente e interessante. Chiediti quanto una SCENA è importante e riservarle il giusto spazio nella STORIA. È inutile forzare i GIOCATORI a dedicare ore di tempo a obiettivi triviali, per poi concludere in modo affrettato momenti di gioco cruciali o ritenuti particolarmente interessanti. Per gestire i tempi della SESSIONE, hai a disposizione gli OBIETTIVI, ovvero traguardi importanti per la STORIA, a cui puoi attribuire più o meno PROFONDITÀ.

COS'È UN OBIETTIVO E A COSA SERVE

Quando il NARRATORE ritiene di voler dare spazio a un momento di gioco, dichiara ai GIOCATORI un OBIETTIVO. Un OBIETTIVO è un traguardo con cui gli EROI hanno a che fare. Un OBIETTIVO può riguardare una SCENA, una SFIDA o più generalmente una situazione di gioco.

Potrebbe capitare che il GIOCATORE dichiari un'intenzione che ritieni un OBIETTIVO, oppure che sia tu stesso a dichiarare un OBIETTIVO per dare il giusto risalto alla situazione che gli EROI stanno vivendo. Gli OBIETTIVI non vanno intesi come intenzioni vaghe o di lungo periodo, ma vanno sempre relazionati ai momenti di gioco che gli EROI stanno vivendo durante la SESSIONE.

A ogni OBIETTIVO potrai attribuire una PROFONDITÀ, che determinerà il numero di SUCCESSI che gli EROI devono ottenere per raggiungerlo. Maggiore sarà la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, maggiore sarà il numero di PROVE necessarie per superarlo e il tempo che gli dedicherete in SESSIONE.

DARE PROFONDITÀ AGLI OBIETTIVI

Quando il NARRATORE descrive un OBIETTIVO, sceglie e dichiara la sua PROFONDITÀ ai GIOCATORI. Maggiore sarà la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, maggiore sarà il numero di SUCCESSI necessari a ottenerlo.

Per scegliere la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, basati sul contesto di gioco e sullo spazio che desideri dedicare all'OBIETTIVO durante la SESSIONE

- PROFONDITÀ bassa: da 1 a 3 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 1 - 3 PROVE
- PROFONDITÀ media: da 4 a 6 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 3 - 6 PROVE
- PROFONDITÀ alta: da 7 a 10 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 6 - 9 PROVE

ALTERNATIVA PER DETERMINARE LA PROFONDITÀ

Se preferisci non affidarti unicamente alla tua sensibilità per determinare la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, puoi verificare la presenza di alcuni indicatori che la possano influenzare.

- Ambiente ostile: +1 SUCCESSO
- Situazione inaspettata: +1 SUCCESSO
- SFIDA importante in SCENA: +1 O +2 SUCCESSI
- Alta posta in gioco per la STORIA: +1 O +2 SUCCESSI
- Alta posta in gioco per gli EROI: +1 O +2 SUCCESSI

Usa questi valori in sostituzione, e non in aggiunta, agli indicatori di PROFONDITÀ presentati precedentemente, a meno che tu non voglia rendere davvero molto lunghi i tempi di risoluzione di un OBIETTIVO. In linea di principio un OBIETTIVO non dovrebbe mai avere una PROFONDITÀ superiore a 10, a meno di non avere un gruppo numeroso i cui EROI sono tutti coinvolti in un unico OBIETTIVO.

Gli EROI hanno deciso di guardare delle pericolose paludi che li condurranno nei pressi delle prigioni del Barone non visti. Durante il viaggio vengono accerchiati da alcuni ex-galeotti intenzionati a rapinarli.

Il NARRATORE vuole evitare che la SCENA contro gli ex-galeotti occupi troppo tempo, e determina un OBIETTIVO CON PROFONDITÀ bassa (2 SUCCESSI).

Se l'agguato nelle paludi fosse stato calcolato con questa modalità alternativa, dato l'ambiente ostile e la situazione inaspettata, il NARRATORE segna 2 SUCCESSI come PROFONDITÀ dell'OBIETTIVO.

SUCCESSI significativi per raggiungere questo OBIETTIVO potrebbero essere:

- Arrampicarsi su di un albero, ottenendo una posizione vantaggiosa con l'arco
- Ferire, uccidere o terrorizzare i banditi
- Scendere a patti con gli ex-galeotti per farsi guidare alle prigioni

DICHIARARE LA PROFONDITÀ

Il NARRATORE deve sempre dichiarare in modo esplicito la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO. Questo darà ai GIOCATORI gli strumenti necessari per raccontare l'esito delle loro PROVE in modo coerente con il ritmo della narrazione.

Esistono casi limite in cui puoi scegliere di dichiarare che un OBIETTIVO ha una PROFONDITÀ, senza dire esplicitamente qual è il valore di SUCCESSI da raggiungere per completarlo.

TENERE TRACCIA DEI RISULTATI

Quando dichiari un OBIETTIVO segna il numero di SUCCESSI necessari a ottenerlo e ogni volta che i GIOCATORI ottengono un SUCCESSO che consideri pertinente segnalo nei tuoi appunti. Quando il numero dei SUCCESSI ottenuti è pari ai SUCCESSI richiesti, racconta come gli EROI raggiungano l'OBIETTIVO.

DECIDERE QUALI SUCCESSI CONCORRONO ALLA REALIZZAZIONE DELL'OBIETTIVO

Di norma sarà semplice decidere quali SUCCESSI sono significativi per raggiungere l'OBIETTIVO. Qualsiasi PROVA porti gli EROI più vicini al risultato va considerata correlata all'OBIETTIVO.

I SUCCESSI che non vanno segnati sono quelli che non hanno alcuna relazione, diretta o indiretta, con l'ottenimento dell'OBIETTIVO che gli EROI stanno perseguendo in quel momento. In una minoranza dei casi potresti constatare che i SUCCESSI ottenuti da un GIOCATORE vanno sottratti a quelli conteggiati per raggiungere l'OBIETTIVO. Fallo solamente nei casi in cui le azioni del GIOCATORE sono esplicitamente dirette a evitare che l'OBIETTIVO si realizzi.

Quando gli EROI otterranno 4 SUCCESSI pertinenti all'OBIETTIVO, il NARRATORE racconterà come i banditi si disperdano, vengano sconfitti o aiutino il gruppo.

Se successivamente il gruppo cercherà di intrufolarsi nelle prigioni, dei SUCCESSI da conteggiare potrebbero essere individuare un accesso in disuso, corrompere delle guardie o sgattaiolare non visti alle loro spalle.

Decifrare un manoscritto antico è una PROVA i cui SUCCESSI non andrebbero conteggiati, mentre fare arrivare una soffiata alle guardie convincendole a raddoppiare i turni di guardia potrebbe sottrarre SUCCESSI al conteggio.

AGIRE A TURNO

Il NARRATORE indica di agire a TURNO ogni volta che vuole assicurarsi che ognuno abbia lo spazio per interpretare le azioni del suo EROE, e torna a seguire il naturale corso del gioco quando non è più necessario.

Se più GIOCATORI vogliono agire in contemporanea, l'ordine in cui accadono le cose non è chiaro o si sta giocando una situazione in rapida evoluzione, è probabilmente saggio agire a TURNO. Usa la scansione a TURNI per dare uguale spazio a tutti i GIOCATORI quando la STORIA lo richiede.

DETERMINARE L'ORDINE DI AZIONE

Quando si agisce a TURNO sono i GIOCATORI a scegliere l'ordine in cui agiscono. Ogni volta che tutti i GIOCATORI hanno agito comincia un NUOVO TURNO e i GIOCATORI potranno decidere di nuovo in che ordine agire.

NARRARE I MOMENTI IN CUI SI AGISCE A TURNO

Quando gestisci situazioni che necessitano di agire a TURNO, sfrutta i ● che ti vengono consegnati per assegnare COMPLICAZIONI e SVENTURE che tengano in moto la situazione e mettano i GIOCATORI a confronto con le DIFFICOLTÀ e i PERICOLI della SCENA.

Tieni in considerazione le SFIDE coinvolte nella SCENA e utilizza gli appigli narrativi che hai a disposizione per creare conseguenze inaspettate. Non avere paura di essere severo o di calcare la mano, maggiori saranno gli ostacoli, maggiore sarà il divertimento. Di norma agirai in risposta alle ESTRAZIONI dei GIOCATORI, ma sentiti libero di raccontare evoluzioni inaspettate della situazione, soprattutto se i GIOCATORI agiscono ignorando a lungo elementi presenti in SCENA.

Lilian, Lothar e Etienne sono in una locanda in cui si sta svolgendo una rissa. L'intenzione di Lilian è di calmare la folla, quella di Etienne è di sfruttare il caos che si è generato per sgattaiolare dietro al bancone, mentre Lothar desidera capire cosa sta succedendo per punire i colpevoli.

Il NARRATORE chiede ai GIOCATORI di agire a TURNO, chiedendo loro di decidere chi comincia.

Ogni GIOCATORE eseguirà una PROVA e attenderà che tutti gli altri GIOCATORI abbiano agito prima di eseguirne un'altra.

MATERIALI DI GIOCO

Puoi scaricare la scheda dell'EROE, la scheda di supporto al NARRATORE, l'elenco completo delle LEZIONI e tutti gli handout di gioco all'indirizzo:

<https://fumblegdr.it>



Distribuito in Italia da MS Edizioni / Magic Store s.r.l.

Batman creato da Bob Kane e Bill Finger, © DC Comics e Warner Bros. e degli aventi diritto
Harvey Dent creato da Bob Kane e Bill Finger, © DC Comics e Warner Bros. e degli aventi diritto
Indiana Jones creato da George Lucas, © LucasFilm e Walt Disney Company e degli aventi diritto
Jedi & Guerre Stellari creati da George Lucas, © LucasFilm e The Walt Disney Company e degli aventi diritto
V for Vendetta creato da Alan Moore, © DC Comics e Warner Bros. e degli aventi diritto
The Matrix & Neo creati da Lana e Lilly Wachowski, © Warner Bros. e degli aventi diritto
Harry Potter creato da J.K. Rowling, © Pottermore ltd. e Warner Bros. e degli aventi diritto



Fumble srls
<https://fumblegdr.it>