

PlaYground
sistema generico per giocare di ruolo
versione 0.632

Adriano Allora

1 settembre 2008

una nuova prospettiva

– MALEDIZIONE! – tuonò la voce del governatore Kassad, – Maledizione! Maledizione! Maledizione! Si può sapere come è possibile che sia successo?– urlò contro i militari che lo studiavano nervosi.

– Questi... sfoghi, – disse con tono neutro il generale Frairlein – sono assolutamente ingiustificati. Sa benissimo che il comandante Osmotian è stato costretto a un *kafuru hassa* davanti al Consiglio Supremo degli Azionisti senza saper fornire spiegazione alcuna e se neppure di fronte al Consiglio...–

– Signore? – disse la voce timida alle sue spalle. Il generale Frairlein digrignò i denti: una cosa era doversi controllare di fronte a un governatore, seppure uno sciocco come Kassad, un conto ben diverso era essere interrotti da uno dei propri sottoposti. Si voltò con uno scatto:

– Chi mi ha interrotto?– chiese minaccioso. Sapiris, del dipartimento Investigazioni Preliminari, sorrise timidamente:

– Ho tentato di avvertire il comandante Osmotian, signore, ma non mi ha voluto ascoltare... Io *so* come...– ma il generale non lo lasciò concludere:

– Sapiris. Lei è agli arresti: siamo in uno stadio Baier, qualsiasi perdita di tempo a qualsiasi livello è un danno per l'intera Confederazione...–

– Aspetti, aspetti generale... – interloquì il governatore Kassad – Potrebbe *davvero* dire qualcosa di utile. E Smrtz sa quanto ne abbiamo bisogno adesso...–

Il generale Frairlein sbuffò, agitò la nervosamente coda e fece un cenno al soldato Sapiris di continuare. Gli occhi di Sapiris si illuminarono:

– Tutti i dati che abbiamo confermano la mia teoria! – disse – Il mio dipartimento, durante i sopralluoghi di consuetudine per la preparazione dell'invasione ha raccolto, tra le altre, una interessante... leggenda dei nativi.

– Riporta la leggenda che esisterebbero sul pianeta delle Armature dei Cavalieri del Fulmine, simili a quelle che in ere passate anche i nostri antenati hanno usato; secondo la leggenda tali armature sarebbero in grado di *attirare i fulmini*...– mentre parlava gli occhi del soldato Sapiris si illuminarono.

– Attirare i fulmini?– chiese incredulo il governatore Kassad, mentre iniziava a pentirsi di aver consentito a uno stupido militare di aver parlato.

– Esatto! Ora, probabilmente questa è solo una... lettura primitiva che gli abitanti di quel pianeta sono stati capaci di attribuire ad.. artefatti capaci di manipolare il campo elettromagnetico intorno a loro. Ma tutto combacia: la perdita di funzionalità della nostra strumentazione di bordo in prossimità di picchi Graz-Brti, la fanteria robotizzata decimata, i sintomi percepiti dai nostri uomini sul campo...–

Kassad si umettò le labbra meditabondo:

– Uhm, interessante... Immaginiamo che quel che dice sia vero... come possiamo fare ad impossessarci di tali oggetti?–

Il volto del soldato Sapiris si contrasse in una smorfia eccitata, come se si fosse aspettato quella domanda:

– Secondo le leggende, confermate in parte da alcune nostre... indagini, è necessario che un individuo che crede nel potere delle Armature intraprenda una Ricerca Mistica lungo quello che viene chiamato il Massiccio del Bökk. Durante

la Ricerca il prescelto affronterà leoni alati e altre creature e dimostrando fede e valore potrà conquistare una delle Armature.– Concluse sospirando.

Kassad sorrise, tenendo lo sguardo fisso su Sapiris:

– Be', provare non ci costa niente. E sono sicuro che abbiamo già qualcuno che crede nel potere di questi oggetti da mandare...–

Capitolo 1

una visione d'insieme

1.1 cos'è PLaYground

PLaYground (d'ora in poi PYD) è un regolamento per un gioco di ruolo¹. Un gioco di ruolo è una versione più sofisticata dei giochi che si fanno da bambini nei quali si immagina di essere qualcun altro: la maggior sofisticatezza risiede nella presenza di un regolamento e di un partecipante (che noi chiameremo narratore) che ha il compito di reggere le fila della narrazione e di garantire il rispetto delle regole.

Il motivo per cui sono utili delle regole nei giochi di ruolo è nella sostanza lo stesso che rende utili le regole nella vita reale: servono ad impedire che qualcuno dica: “il pallone è mio e facciamo come dico io!”.

Detto questo, che è più o meno tutto quel che è bene sapere per iniziare a giocare di ruolo, ci si può chiedere cosa distingue PYD dagli altri regolamenti per giochi di ruolo. Ma una disamina comparativa sarebbe noiosa e poco utile; vale la pena di dire che PYD è un sistema di gioco piuttosto facile, costruito su schemi ripetitivi che rendono la spiegazione delle meccaniche di base molto veloce; completamente gratuito e modificabile; generale, cioè non associato ad alcuna specifica ambientazione (se il regolamento vi piace, potrete convertire a PYD le ambientazioni di altri giochi e di romanzi!).

1.2 licenza di PYD

Il presente testo è licenziato sotto Creative Commons: *Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5*.

¹Questo regolamento nasce da una serie di chiacchierate e riflessioni sui giochi di ruolo e sulla possibilità di fare un gioco di ruolo ambientato nel mondo del romanzo “Un tiro perfetto” di Seymour Seamoore. Oltre a Seymour, che mi ha permesso di riutilizzare il termine *oslacvar*, devo anche ringraziare altre persone: Manuela, per la pazienza e il sostegno nei momenti difficili; Beppe e Lorenzo, per l'attenta lettura e le critiche delle versioni precedenti di questo gioco; l'intero gruppo di gioco di Alessandro, che ha anche altri nomi e la cui composizione è variata nel tempo, ma che chiamato così non lascia adito a dubbi.

In pratica, potete copiarlo, distribuirlo gratuitamente, modificarlo, tradurlo senza dover pagare nulla a nessuno – anche se sarebbe *davvero cortese* comunicarlo al manutentore (adriano.allora@gmail.com) – a patto che (1) non sia per usi commerciali, (2) non ne cambiate la licenza e (3) dichiariate sempre che l'opera originale è di Adriano Allora.

Per maggiori informazioni sulla licenza, visitate il sito web:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/legalcode>

La licenza ovviamente si riferisce al regolamento: se create e diffondete ambientazioni o altre materiale connesso a a PYD siete liberi di farlo sotto altre forme di licenza, anche proprietaria e a pagamento, purché rimandiate al regolamento senza includerlo nella vostra opera.

1.3 struttura di questo regolamento

Questo regolamento è diviso in tre capitoli: un'introduzione, un capitolo dedicato ai personaggi, uno (più breve) all'ambientazione e alle avventure.

Nell'**introduzione** troverete:

1. una introduzione a PYD;
2. la licenza d'uso;
3. il presente paragrafo di elenco dei contenuti;
4. una descrizione delle meccaniche di base (fondamentale!);
5. un paragrafo sulle azioni confittuali e l'iniziativa;
6. istruzioni su come costruire in personaggio;
7. la spiegazione dell'esperienza dei personaggi.

Nel capitolo sui **personaggi** troverete:

1. una esaustiva descrizione delle caratteristiche;
2. una descrizione delle abilità fondamentali e alcune istruzioni per l'elaborazione di altre abilità dipendenti dall'ambientazione;
3. una raccolta di possibili attitudini;
4. una spiegazione di come dovrebbero essere pensate le capacità derivanti da addestramento.

Nel capitolo sulle **avventure**, sarà possibile trovare:

1. suggerimenti e regole sulla creazione e sull'uso delle ambientazioni;
2. istruzioni su come personalizzare il sistema degli addestramenti;
3. istruzioni sullele comparse (i personaggi non giocatori) dell'avventura;

1.4 meccaniche di base

Il funzionamento generale di \mathbb{PYD} è semplice: ogni personaggio ha una somma di punteggi che definiscono la sua capacità di agire, quando il personaggio deve compiere una azione somma i punteggi utili a quel compito e tira due dadi a sei facce, se la somma di punteggi e tiro dei dadi è uguale o superiore a sei, il tentativo è coronato da successo.

Ora possiamo complicare le cose, su due fronti: (1) il tiro dei dadi e la difficoltà, (2) i punteggi del personaggio.

1.4.1 complichiamo le cose

i dadi

Il tiro dei dadi rappresenta tutte le variabili che il personaggio (e il giocatore) non sono in grado di valutare quando decidono di intraprendere un'azione. Funziona in questo modo: se il risultato è uguale a sette, il tiro di dado non influisce, se è maggiore di sette, il tiro influisce positivamente per ogni punto oltre il sette (questo vuol dire che un giocatore che tiri un dieci sommerà ai punteggi del suo personaggio 3 punti, un giocatore che tiri un dodici ne sommerà 5 ed un giocatore che tiri un otto sommerà un solo punto); se al contrario il risultato del tiro è inferiore a 7, con le stesse modalità l'influsso sarà negativo: un giocatore che tiri un cinque sottrarrà al proprio punteggio due punti, uno che tiri un tre ne sottrarrà quattro.

Nel caso di un dodici o di un due, il narratore è libero di decidere indipendentemente dai numeri che l'azione è coronata da successo o che, rispettivamente, si risolve in un fallimento.

la difficoltà

Il punteggio da raggiungere per ottenere un successo è sempre di sei, in aggiunta ai modificatori del dado sono possibili delle penalità che il narratore ritiene di dover attribuire e delle quali il giocatore è avvertito (e il personaggio cosciente): ogni penalità impone la riduzione di un solo punto, ma più penalità possono essere sommate.

Esiste un elenco chiuso di penalità; si tratta di variabili che non dipendono dal personaggio ma delle quali il personaggio è in grado di valutare l'impatto.

1.4.2 i punteggi del personaggio

Ci sono quattro tipi di punteggi che vanno sommati (quattro, in \mathbb{PYD} , è un numero ricorrente): le caratteristiche, le abilità, le attitudini e l'addestramento.

La somma di tutti i punteggi del personaggio va da zero a dodici (fino a 4 per le caratteristiche, fino a 4 per le abilità, fino a 3 per gli addestramenti, 1 per le attitudini), che significa che all'inizio i personaggi avranno in media per i loro tiri quattro punti e che la fortuna sarà fondamentale, ma che potranno migliorare rendendola sempre meno importante.

le caratteristiche

Le quattro caratteristiche rappresentano il modo in cui ogni personaggio sa interagire con il mondo, sono: violenza, fascino, astuzia e oslacvar (una parola che significa *solitudine finalizzata a qualcosa*).

Quando un personaggio decide di fare un'azione, sceglierà la caratteristica che rispecchia il modo in cui la fa; ad esempio, se vuole borseggiare qualcuno userà l'astuzia per non farsi scoprire, il fascino per fare in modo che la sua vittima, pur rendendosi conto di quanto sta accadendo, non abbia voglia di reagire, la violenza per spaventare la sua vittima tanto da impedirle di reagire.

Naturalmente violenza, fascino e astuzia servono quando le azioni sono relazioni, quando cioè la loro esecuzione implica un qualche tipo di rapporto con altri, quando questo non accade – quando ad esempio un personaggio vuole arrampicarsi su una corda ed è da solo e disinteressato al fatto che qualcuno lo stia guardando o lo possa scoprire – si ricorre al punteggio di oslacvar.

In generale, il narratore potrà negare l'utilizzo di una caratteristica per l'esecuzione di specifiche azioni: cucinare violentemente e ballare astutamente sono, salvo eccezioni, locuzioni prive di senso.

le abilità

Le abilità rappresentano l'effettivo agire dei personaggi, anche se sono ancora molto generiche: non esiste una abilità di borseggiare, in PYD, ma esiste l'abilità di manipolazione - spostamento, che rappresenta tutte le possibili azioni che un personaggio può compiere stando fermo sul posto (e, almeno in teoria, muovendo solo mani e braccia) che hanno come effetto lo spostamento di qualcosa. Tirare con una balestra o con un arco, disegnare e scrivere, digitare al computer sono tre possibili applicazioni dell'abilità manipolazione - spostamento.

PYD prevede quattro gruppi di quattro **abilità fondamentali** – manipolazione, movimento, percezione e comunicazione – e prevede la possibilità di altri gruppi di abilità, le **abilità secondarie**, che variano per tipo e numero di elementi a seconda dell'ambientazione.

le attitudini

Le attitudini rappresentano specificità del personaggio o della razza (possono essere usate per attribuire delle specificità di razza). Anch'esse sono trasversali, nel senso che [forte], [dotato per la magia] o [meccanico nato] sono punteggi da usare quando serve, in occasioni non definibili a priori.

Le attitudini hanno un valore di 1 oppure di zero, se non le si possiede.

Qualche ambientazione potrebbe introdurre dei difetti (fisici, mentali o di altra natura ancora) con i quali comprare punti per rendere più forti i personaggi in altro. Nel regolamento base non ne sono elencati: dovrebbe trattarsi di qualcosa di eccezionale da valutare caso per caso. Ad ogni modo, qualora esistessero, i difetti devono essere dei veri difetti: i giocatori che scelgono “crudeltà” o “sanguinario” per dei barbari che vivono come eremiti in una landa popolata da mostri ugualmente sanguinari cercano di sfruttare la bontà o

l'ingenuità del narratore per giocare da power player (ma \mathbb{PYD} non è un gioco da power player).

l'addestramento

L'addestramento è la parte del punteggio che definisce l'effettiva capacità di un personaggio nel fare qualcosa di preciso (come usare spade, pilotare mech, fare nodi o sedurre) ed è anche quella più dipendente dall'ambientazione.

I punteggi di addestramento vanno da zero a tre.

Quando un giocatore decide che compirà una azione, il narratore seleziona l'abilità corretta mentre il giocatore decide in quale modo (caratteristica) intende farlo e segnala se ha attitudini o addestramento utili (in ogni tiro si può usare un solo punteggio per tipo: una sola caratteristica, una sola abilità, una sola attitudine e un solo addestramento; al giocatore rimane il privilegio di poter scegliere quando più attitudini o addestramenti sarebbero adatti).

La definizione dell'addestramento corrisponde al nome di un oggetto o di una pratica; dove è possibile indicare un oggetto che potrebbe essere importante per i personaggi o per l'ambientazione questo è preferibile alla pratica: indicare [spada] invece di [combattere con la spada] snellisce il regolamento e lo rende più coerente, perché di nuovo è la scelta di come impiegare l'addestramento a definire davvero l'azione: violenza + spada + movimento di interazione sarà un attacco; violenza + spada + individuare proprietà sarà una valutazione di un'arma dal punto di vista della funzionalità, mentre fascino + spada + individuare proprietà sarà la valutazione estetica dello stesso oggetto. Esistono anche due vantaggi secondari: la conoscenza della spada raramente è solo specifica del suo uso, un buon spadaccino è anche in grado di valutarne il valore, il bilanciamento, la resistenza e sa prendersene cura; inoltre, quando un personaggio cerca qualcosa, se sa di cosa si tratta può trovarla più facilmente (basta pensare all'addestramento in *porte segrete*).

1.5 combattimento e iniziativa

1.5.1 i confronti

In \mathbb{PYD} si può mettere fuori combattimento un nemico con un attacco frontale (violenza), con un abile discorso che lo frena e confonde (astuzia), oppure comportandosi in maniera tale da fare in modo di portarlo dalla propria parte (fascino); in tutti e tre i casi ci si trova di fronte a un confronto, perché l'avversario potrà a propria volta rispondere con un attacco frontale, un inganno oppure con il proprio fascino (che esso si espliciti in leadership, seduzione oppure ragionevolezza).

Ogni volta che una azione è di vero e proprio confronto entrambi (o tutti) i partecipanti tirano e il risultato migliore vince il confronto.

Anche se la difficoltà è sempre sei, il narratore ha il dovere di applicare delle penalità ai tiri: un personaggio che si nasconde mentre altre cinque persone lo cercano, in uno spazio molto piccolo, dovrà applicare una penalità di [fretta]

o di [oggettiva difficoltà]; un tiro con l'arco sotto la pioggia battente dovrà considerare una penalità [ambientale]; l'esecuzione di una qualsiasi azione con uno strumento (come un'arma) che non si è addestrati ad usare, ha una penalità di [ignoranza].

Quando due personaggi combattono, chi fra loro – eventualmente entrambi – supera il test colpisce l'avversario. Tutti i personaggi feriti, per non crollare al suolo privi di sensi, devono superare un tiro di resistenza, con una penalità uguale al successo avversario (la penalità maggiorata in seguito ai tiri di confronto può essere applicata per tutti i confronti a discrezione del narratore).

Ad esempio, un bandito sardo e un soldato del regio esercito di Savoia si azzuffano al termine di un rocambolesco inseguimento notturno. Il bandito ha 4 di violenza, 2 di movimento di interazione e 1 di addestramento alla lotta; il soldato ha 3 di violenza, 2 di movimento di interazione e 2 di addestramento alla lotta; nessuno dei due ha particolari attitudini utili al combattimento. Tirano i dadi e ottengono: 11 il bandito (+4), 8 il soldato (+2); colpiscono entrambi, superando il punteggio richiesto (6), rispettivamente di 5 e di 2 punti.

Il tiro di resistenza fisica in combattimento (per una malattia si usa *oslacvar*) si fa su violenza + potenza + attitudine di resistenza (non ci sono addestramenti di resistenza, non in assenza di una qualche specifica ambientazione); il bandito deve ottenere almeno 8 (sei più i due punti di successo del soldato): parte da sei, tira un nove (che gli permette di aggiungere due ai suoi punteggi e resta in piedi); il soldato deve ottenere almeno 11, parte da sei, tira un tre (-4 ai punteggi), ottiene 2 e stramazza al suolo esanime. Il bandito può darsi alla macchia.

I personaggi che falliscono il tiro di resistenza normalmente svengono ma non muiono, e per ucciderli sarà necessario un esplicito atto senza tiro; il narratore può comunque contemplare creature o situazioni che uccidono – il soffio di un drago e il laser della Morte Nera dovrebbero funzionare così – o di espliciti atti sottoposti a tiro.

1.5.2 questioni di differenze

Come è possibile che un personaggio con un katana e uno a bordo di un robot gigante o, più banalmente, una persona con un pugnale ed una con un mitragliatore d'assalto possano scontrarsi senza spaventosi bonus per uno dei due?

Quando un narratore si trova di fronte a questo genere di situazioni, grazie al fatto che ogni arma ha propri requisiti d'uso, può applicare quattro regole per trarsi d'impaccio:

1. innanzitutto esistono **requisiti spaziali**: un robot non entra in una stanzetta e, se si trova all'aperto, potrebbero esserci altri generi di ostacoli (ad esempio il pilota del robot, o la sua intelligenza artificiale, non vede il nemico nella giungla ai suoi piedi); un'arma da tiro o da lancio può essere schivata, ma non gode della stessa reciprocità di un pugno o un coltello, ha una gittata specifica;

2. se non esistono impedimenti di natura spaziale, è di solito un fattore determinante la velocità dell'arma (**requisiti temporali**): il proiettile di una pistola colpisce prima del quadrello di una balestra (che, tra l'altro, ha tempi di ricarica maggiori) che colpisce prima di una freccia. Al narratore potrebbe essere sufficiente permettere al giocatore con l'arma più veloce di fare un maggior numero di tiri. Questa regola non introduce nessun nuovo concetto: anche nel caso di un'arma da lancio/tiro con una da corpo a corpo, secondo le caratteristiche dell'arma da lancio tiro il giocatore che agisce a distanza può ripetere i tiri per colpire ed infliggere fino a quando il suo avversario non si porta fuori gittata (troppo lontano o troppo vicino) o scompare alla vista;
3. se non esistono significative differenze in termini di spazio e tempo, ne esisteranno in termini di **funzionalità ed effetti**: una palla di fuoco ha un effetto diverso da un piccolo phaser: lascia feriti, sporca, colpisce in un'area e non a persona; un robot lascia impronte e forse non riesce a uccidere una sola persona senza fare macello tutto intorno; un arco e una pistola si distinguono – oltre che per i requisiti spaziali (gittata) e temporali (tempo di ricarica) – anche per il fatto che con tanto vento, oltre una certa distanza, la freccia subisce delle penalità;
4. se nessuna delle altre variabili vi convince, come estrema soluzione potete affidare delle penalità al tiro di resistenza o dei bonus al tiro per colpire delle armi, ma in questi casi si tratta di **requisiti narrativi** sarebbe preferibile per armi od oggetti speciali, unici, perché nella logica di PPD un'ascia bipenne e un taglierino possono ugualmente uccidere, se chi li impugna lo fa con competenza, ciò che distingue queste due armi sono: la necessità di spazi maggiori per il primo (spazio) e il fatto che il secondo potrà colpire solo la nuda pelle (funzionalità).

Infine, va detto che un narratore può sempre semplicemente negare la possibilità di una azione.

1.5.3 l'iniziativa

L'iniziativa è decisa in parte dall'attitudine della prontezza di riflessi, e in parte dal contesto: il narratore decide se la situazione è prevalentemente sociale (fascino), di combattimento (violenza) o di elusione (astuzia) e a seconda del tipo di situazione e il giocatore con il punteggio più basso nella caratteristica associata dichiara per primo quel che intende fare (concedendo agli altri l'opportunità di regolarsi di conseguenza).

Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio, dichiara per primo la propria azione chi intende compiere una azione che richiede una caratteristica diversa da quella associata al tipo di situazione.

Se più giocatori si trovano comunque nella stessa situazione, il punteggio di oslacvar più basso decide chi dichiara prima; altrimenti deve decidere il tiro di un dado.

1.6 creare un personaggio

punti per caratteristiche e abilità

Ogni giocatore, all'inizio della creazione del personaggio, riceve 9 punti per le caratteristiche, che può distribuire come preferisce; bisogna solo ricordarsi che i punteggi a 0 oppure a 4, per le caratteristiche sono **evidenti**: una persona estremamente violenta, inadatta a mentire o incapace a fare qualcosa da sola la si riconosce al primo sguardo, anche se poi nulla vieta che in concreto venga battuta in combattimento, la dia a bere a personaggi evidentemente più svegli o riesca a montare una cassetiera Ikea in una cella d'isolamento.

Per quanto riguarda le abilità, ogni giocatore dovrebbe avere tanti punti quante sono le abilità disponibili più quattro (20 punti con il solo regolamento base). È utile limitare il massimo grado raggiungibile in una abilità, al momento della creazione dei personaggi, a tre.

le abilità vincolate

Un fatto va tenuto in considerazione al momento della creazione del personaggio: ogni quattro abilità ce n'è una vincolata, il cui punteggio cioè non può superare quella di nessun'altra dello stesso gruppo. Ad esempio, delle quattro abilità di movimento (di potenza, di precisione, di velocità, di interazione), l'ultima è vincolata e non può avere un valore superiore a nessuna delle altre, perché le altre le sono propedeutiche.

penalità

Quattro dei punti disponibili per le abilità possono essere consumati per comprare una penalità: immaginando un personaggio che ha investito parte della propria esperienza per imparare ad agire in particolari situazioni – ad esempio di fretta – in modo tale da non subire la penalità quando dovrebbe.

Le penalità si applicano comunque quando una azione è possibile: il narratore può decidere che in assenza di un addestramento specifico, ad esempio, un personaggio semplicemente non può fare qualcosa.

punti per attitudini e addestramento

Ogni giocatore parte con 3 attitudini (in certe ambientazioni le attitudini possono essere vincolate, ad esempio alle razze) e con un numero di punti addestramento uguale alla metà degli addestramenti possibili.

Il narratore può comunque limitare gli addestramenti (e/o i punti addestramento) in base alle caratteristiche dell'ambientazione o dei personaggi (ad esempio in base alla loro età o razza).

gli addestramenti vincolati

Anche gli addestramenti possono essere vincolati, ma solo in termini di possesso o meno di un addestramento propedeutico: l'addestramento alla [parola

scritta] che consente di leggere e scrivere è propedeutico per l'addestramento [pergamene incantate] che è quindi a propria volta vincolato al precedente: se un personaggio non è addestrato alla parola scritta per almeno un punto, non può ricorrere alle pergamene, ma se lo è, quel punto è sufficiente per raggiungere anche il livello tre di addestramento in [pergamene incantate]. Naturalmente il narratore potrebbe costringere il giocatore a tirare, prima di poter usare una pergamena particolarmente antica e consunta, per vedere se il personaggio è in grado di capire cosa vi è scritto, ma questo non riguarda l'addestramento in quanto tale.

conversioni

Inoltre, il narratore può decidere di rendere possibili delle conversioni tra i vari tipi di punti. Queste sono quelle consigliate (non le inverse):

- 1 punto di caratteristica può essere convertito in 2 punti attitudine o 2 punti abilità o uno e uno;
- 1 punto attitudine o abilità può essere convertito in 4 punti addestramento;
- 1 punto caratteristica può essere convertito in 8 punti addestramento.

1.7 esperienza

Ci sono due modi di acquisizione dell'esperienza: progressione reale e acquisto.

La **progressione reale** permette di migliorare solo le abilità (non le penalità) e gli addestramenti.

Ogni volta che un personaggio porta con successo a termine una azione nel corso di un'avventura, segna con un pallino l'abilità o l'addestramento usati (ma deve segnalare prima l'addestramento e, solo se l'addestramento è già a tre, l'abilità) – l'azione non deve essere compiuta solo per segnare il pallino e il successo deve essere conseguito grazie ad un tiro dei dadi positivo, non neutro né negativo.

Alla fine dell'avventura, il giocatore tira i dadi e migliora i propri punteggi con i risultati mostrati nella tabella a pag. 11.

tiro dei dadi	per portare abilità a...	o addestramento a...
8	1	1
9	2	1
10	3	2
11	3	2
12	4	3

Tabella 1.1: progressione dell'esperienza

Ovviamente un personaggio che al tiro per acquisire la propria esperienza ottenga un dodici non passerà immediatamente al livello più alto ma solo a quello immediatamente superiore a quello di partenza.

Il narratore dovrà però anche contemplare dei premi in punti esperienza da concedere ai personaggi in seguito alla risoluzione soddisfacente di un'avventura; i punti potranno essere usati per **acquistare** miglioramenti con questi limiti: 1 punto = 1 punto di addestramento; 4 punti = 1 punto di abilità; 8 punti = una penalità. Si può comprare un punto per tipo alla volta (non è possibile incrementare la stessa abilità o lo stesso addestramento di più di un punto in una sola volta).

Le caratteristiche e le attitudini non possono essere aumentate con l'esperienza (se non in casi assolutamente eccezionali, definiti dal narratore, come premio, presentati narrativamente all'interno di un'avventura e con il giusto rilievo).

Quattro punti esperienza possono infine essere tenuti da parte ed usati per acquistare un salvataggio miracoloso.

Capitolo 2

essere o non essere

2.1 caratteristiche

Come anticipato, le caratteristiche descrivono il modo in cui un personaggio interagisce con il mondo e con gli altri personaggi, giocatori e non.

Poiché non si tratta di caratteristiche tipo “forza” o “destrezza”, il loro impiego o meno dipende in buona parte dalle scelte dei giocatori: violenza fascino e astuzia rappresentano modi diversi di fare le cose, starà al narratore definire le conseguenze di un approccio oppure dell’altro.

Nella tabella delle caratteristiche sono associate parole e locuzioni che dovrebbero aiutare narratore e giocatori a capire la logica delle caratteristiche e ad interpretarla al meglio. L’unica eccezione riguarda forse l’oslacvar (trad: solitudine funzionale), che può essere usata ogni volta che l’azione, la sua causa e i suoi effetti non tengono conto – perché possono farlo – di altre persone: è il caso di una camminata su una corda tesa, un volo in deltaplano, la stesura di un programma informatico e la composizione di un infuso di erboristeria; tutti i casi in cui l’assenza di altri è significativa (anche nel tempo: se il programma non deve essere scoperto, allora sarà usata l’elusione; se deve infiltrarsi in una rete informatica e mandare in crash qualche terminale bisogna ricorrere alla violenza; se è essenziale che il programma abbia un particolare appeal si tratterà di un’azione determinata dal fascino).

fascino	stima, leadership, ragione, sensualità
astuzia	inganno, elusione
violenza	combattimento, scontro, sfottimento
oslacvar	memoria, forza, equilibrio, autonomia

Tabella 2.1: caratteristiche

2.2 abilità

Le abilità rappresentano un passo verso la realizzazione concreta di una azione, un ulteriore grado di precisione nella descrizione di quello che si fa.

Per ogni tipo di abilità viene fornita una tabella con alcuni esempi di applicazioni in associazione alle quattro caratteristiche, anche se gli esempi rimangono assolutamente indicativi.

2.2.1 movimento

Le abilità di movimento possibili sono di quattro tipi: **potenza** (resistenza e tutto quel che concerne in ricorso alla forza bruta); **velocità**; **precisione** (in termini di spostamento del corpo intero) e, come abilità vincolata, **interazione** (la lotta, il combattimento corpo a corpo, il ballo a due, il sesso).

di potenza	violenza : sfondare porte, rompere oggetti, resistere alle botte fascino: alcune discipline sportive e artistiche (anelli) astuzia: spaccare qualcosa senza farsi vedere oslacvar: reggere dei pesi
di velocità	violenza : schivare colpi, inseguire fascino: pattinaggio, giocoleria astuzia: andarsi a nascondere (prima) oslacvar: corsa, atletica
di precisione	violenza : lanciare oggetti fascino: giocoleria, arti circensi astuzia: lanciare oggetti di nascosto oslacvar: lanciare oggetti, equilibrio
V di interazione	violenza : lotta, combattimento fascino: danza, ballo, mimica astuzia: muoversi nascosti (mentre) oslacvar:

Tabella 2.2: abilità di movimento

2.2.2 comunicazione

Le abilità di comunicazione raccolgono tutti i tipi possibili di comunicazione che un personaggio può intraprendere; poiché la comunicazione è intrinsecamente relazionale, non sono presenti nella tabella associazioni di abilità di comunicazione e oslacvar, anche se esistono casi in cui è utile ricorrere a quella caratteristica: ad esempio quando un personaggio, che non sta partecipando o non ha partecipato all'interazione, si proponga di svelarne alcuni aspetti che non riguardano le relazioni tra i partecipanti ma alcune peculiarità linguistiche – come la provenienza dei partecipanti – oppure i contenuti; ovviamente in tutti i casi è necessario il ricorso agli addestramenti opportuni.

uno a uno	violenza : provocare, offendere, spaventare fascino: sedurre, farsi amici astuzia: ingannare
uno a molti	violenza : provocare, offendere, spaventare fascino: sedurre, farsi amici astuzia: ingannare
con creature non umane	violenza : provocare, offendere fascino: sedurre, farsi amici, addestrare astuzia: ingannare
V con interlocutori ostili	violenza : provocare, offendere, spaventare fascino: sedurre, farsi amici astuzia: ingannare

Tabella 2.3: abilità di comunicazione

2.2.3 percezione

Nel caso delle abilità di percezione, le caratteristiche rappresentano non tanto il modo in cui si percepisce quanto ciò che si percepisce. In PYD la percezione indica anche la velocità di comprensione, afferrare con l'occhio e con la mente. L'applicazione di molte conoscenze (ad esempio di molte scienze) rientra quindi nell'ambito della percezione.

La tabella delle abilità di percezione è a pag. 16.

2.2.4 manipolazione

Il tipo della manipolazione è probabilmente quello più eterogeneo, e vale forse la pena di sprecare qualche parola per descriverlo meglio.

In generale, qualsiasi abilità di manipolazione richiede l'uso delle mani, al limite delle braccia e qualche torsione del corpo e una buona attenzione, definisce quindi dei movimenti in un certo senso piuttosto limitati.

Le abilità di manipolazione – spostamento, modifica, composizione, meccanismi – vanno definite entro questo confine: lo **spostamento** non comporta alcun intervento sull'oggetto spostato (eccetto, ovviamente, per quel che riguarda la sua collocazione nello spazio); la **modifica** implica un mantenimento dell'integrità di ciò su cui si agisce, come il caso di una corda che rimane integra anche quando la si usi per stringere un nodo, oppure come nel caso delle manipolazioni cui è sottoposto un corpo che viene massaggiato; la **composizione** consiste in operazioni di aggiunta o sottrazione di elementi dell'oggetto su cui si agisce: il numero delle sue parti deve cambiare; **meccanismi**, infine, riguarda qualsiasi tipo di operazione che riguardi oggetti di una certa complessità (per i quali, in effetti, il narratore può anche richiedere alcune conoscenze come prerequisito).

La tabella delle abilità di manipolazione è a pag. 16.

trovare oggetti	violenza : armi, armature, piani di battaglia fascino: oggetti preziosi, monili, vestiti astuzia: oggetti nascosti oslacvar: libri, incantesimi, strumenti tecnici
individuare proprietà	violenza : punti deboli e pericoli in generale fascino: aspetti positivi e negativi delle persone astuzia: aspetti nascosti oslacvar: funzionalità degli oggetti
individuare relazioni	violenza : punti deboli e pericoli in relazione a eventi futuri o fattori possibili fascino: relazioni tra le persone o gli animali astuzia: scoprire segreti oslacvar: capire come funzionano gli ingranaggi
V ambienti	violenza : pericoli e punti di difesa fascino: tracce di insediamenti umani astuzia: nascondigli oslacvar: fonti di approvvigionamento

Tabella 2.4: abilità di percezione

spostamento	violenza: armi da tiro e da fuoco fascino: scrittura, sottrarre astuzia: steganografia, nascondere, borseggiare oslacvar: scrittura
modifica	violenza : nodi, attacchi a contatto da fermo fascino: massaggi astuzia: nodi, oslacvar: nodi, topologia matematica
composizione	violenza: strappare via o ficcare qualcosa dentro fascino: scultura, artigianato astuzia: nascondere trappole oslacvar: interventi chirurgici, pronto soccorso
V meccanismi	violenza : rompere, demolizioni fascino: finalità e scopi astuzia: costruire trappole oslacvar: usare, modo d'uso

Tabella 2.5: abilità di manipolazione

2.2.5 penalità

Come anticipato, il narratore può attribuire delle penalità ai tiri (sempre che decida che un tiro è da fare: un barbaro che deve scrivere un programma per craccare un software dovrà essere incentivato a catturare un geek e costringerlo a farlo per lui).

Le penalità sono sommabili e sempre uguali ad uno e quando si ritiene che una penalità di un solo punto sia insufficiente è opportuno aggiungere altre penalità tra quelle elencate: ad esempio combattere contro due avversari richiede una penalità di [fretta], ma se gli avversari sono di più allora è sicuramente anche oggettivamente [difficile], senza contare che lo scontro potrebbe svolgersi al buio, che il personaggio potrebbe essere [ferito], che un combattimento contro tanti avversari si protrarrà a [lungo] e che un personaggio soverchiato dai nemici potrebbe sentirsi perduto, con implicazioni [emotive] che gli impediscono di combattere bene.

Esistono otto tipi di penalità, quattro dei quali possono essere acquistate come se si trattasse di comuni abilità (anomale per il solo fatto di avere un solo valore pur costando il quadruplo), mentre le altre quattro non possono essere acquistate.

Acquistare una penalità significa poterla ignorare quando si presenta, per questo non esistono punteggi o gradi di possesso.

Le quattro penalità per le quali è in qualche misura possibile ricevere un'educazione al loro controllo e alla loro riduzione sono:

ambientali nel buio più profondo, a gravità zero, sotto una pioggia fortissima, in un folto sottobosco, con un vento che soffia a 300 km/h, in un luogo in cui ogni cosa è enorme o minuscola e in tutte le altre situazione che vi vengono in mente in cui il problema mette in dubbio l'effettiva realizzabilità di una azione;

di fretta in questo gruppo rientrano non solo i casi in cui effettivamente un personaggio deve agire di fretta, ma anche quelli nei quali non riesce a muoversi alla normale velocità (ed è essenziale farlo): in presenza di masse umane o circondato, sott'acqua, nel fango fino alla vita; questa penalità si applica a problemi non di efficacia (che non pregiudicano la realizzabilità di un atto come le penalità ambientali), ma di efficienza (l'azione può essere portata a termine, ma non alle condizioni che sono richieste dalla situazione: non è mai un problema, avendo a disposizione infinito tempo e l'addestramento opportuno, disinnescare una bomba).

a lungo qualsiasi operazione sia svolta continuamente per un periodo di tempo più lungo del normale (come la correzione di bozze o la programmazione, ma anche i combattimenti o il tiro alla fune!), per la legge del rendimento decrescente rischia di essere sempre meno produttiva. Questa penalità non si applica mai al primo turno di esecuzione;

implicazioni emotive in alcuni casi certi personaggi non possono agire normalmente perché quel che provano o credono glielo impedisce.

Le quattro penalità di fronte alle quali non si può essere preparati sono:

oggettiva difficoltà alcune azioni sono davvero *troppo*, per chiunque e in qualsiasi caso;

strumenti sconosciuti ogni volta che un personaggio usa uno strumento sconosciuto (un'arma, un utensile), tenta di ricorrere ad una tecnica che non ha mai praticato, anche se l'ha vista praticare, o prova a richiamare alla memoria qualche sapere per il quale non è mai stato preparato, subisce una penalità. Il narratore può comunque sempre decidere che un atto o un oggetto completamente sconosciuti sono semplicemente non riproducibile o utilizzabile;

ferito un personaggio ferito, ammalato, drogato, sbronzo, incantato ha un'ovvia penalità ad agire. Un personaggio è ferito ogni volta che viene colpito, ma resiste (se non resiste non ha il problema di fare altri tiri!);

qualcosa di nuovo questa penalità indica i casi in cui i personaggi si trovano a fronteggiare una novità assoluta (apertura di porte dimensionali, contatti con alieni, nascita di una nuova forma di magia, conquistatori europei con armi da fuoco); si tratta di casi che non sono di semplice – per quanto oggettiva – difficoltà, nè di primo approccio con strumenti che non erano mai stati usati prima dal personaggio ma facevano comunque parte del suo mondo. Questa penalità si applica sempre in aggiunta alla oggettiva difficoltà. Rimane valida la possibilità del narratore di negare la fattibilità di un'azione

Va detto che il narratore non è vincolato ad tenere sempre conto di queste penalità, l'esempio più semplice è quello del drago ferito dal coltellino svizzero di uno scout: nessun narratore sarebbe tanto parziale e insensibile da penalizzare il successivo tentativo del drago di svitare la testa dello scout e arrostarsela sul fuoco come un marshmallow.

2.3 attitudini

Le attitudini, come gli addestramenti, sono una specificità delle ambientazioni. A scopo esplicativo ne vengono tuttavia elencate qui di seguito alcune:

forza +1 a tutti i tiri di combattimento, lotta corpo a corpo, forza bruta;

mira +1 a tutti i tiri di lancio o tiro (anche con armi da fuoco);

prontezza di riflessi iniziativa automatica: dichiara per ultimo quello che vuole fare;

memoria +1 a tutti i tiri di conoscenza;

occhio di lince + 1 a tutti i tiri di percezione connessi alla vista;

agilità +1 a tutti i tiri di movimento di velocità e di precisione;
destrezza di mano +1 a tutti i tiri di spostamento e modifica;
fermezza di mano +1 a tutti i tiri di composizione e spostamento;
dono magico +1 a tutti i tiri di magia;
resistenza +1 a tutti i tiri di resistenza;
dono tecnologico +1 a tutti i tiri di comunicazione con creature artificiali.

2.4 addestramento

Anche se l'addestramento dipende direttamente dall'ambientazione (cfr. 3.1), lo scopo di questo manuale è fornire una struttura di base sulla quale innestare tutte le specificità dell'ambientazione.

La caratteristica fondamentale della struttura degli addestramenti è la frattalità: come i frattali, a qualsiasi grado di profondità si guarda il sistema, il grado di complessità non cambia; in particolare, ogni nodo ha quattro nodi dipendenti.

La descrizione di questo sistema è di conseguenza complessa, ma cercheremo di ridurre al minimo tale complessità, spiegando man mano cosa indica ogni nodo e solo successivamente alla descrizione del gruppo di quattro nodi si procederà nella descrizione dei nodi a essi sottoposti.

Qualsiasi forma di addestramento va raccolta sotto una di queste quattro etichette¹: competenze accademiche, competenze professionali, veicoli, armi.

Con il nome di competenze accademiche vengono identificate tutte quelle discipline sopra un certo grado di astrattezza codificate in sedi ufficiali, si tratta di saperi dei quali esiste una teoria (non perché sono teorici, ma perché dei teorici si sono interrogati riguardo alla loro medesima disciplina²).

Con il nome di competenze professionali sono indicati tutti i saperi fortemente orientati ai loro oggetti (poca meta-disciplina e molta disciplina, per dirla in altri termini).

Veicoli e armi non sono etichette da spiegare.

Ognuno dei quattro nodi suelencati dispone di almeno quattro nodi di livello inferiore, ognuno dei quali contiene altri quattro nodi di livello inferiore, oltre

¹Ogni possibile categorizzazione è ovviamente discutibile e frutto di necessità soggettive, finché tali categorie appariranno adeguate agli scopi saranno mantenute, quando inizieranno a manifestare inadeguatezza si procederà ad una loro revisione.

²E non solo riguardo ai suoi oggetti: la matematica, in $\mathbb{P}YD$, si distingue dal bricolage perché esiste un quadro teorico generale sulla matematica che è essenziale al funzionamento della matematica stessa (non stiamo parlando ovviamente delle operazioni elementari, quantunque un superficiale studio della storia della matematica sia in grado di evidenziare il fatto che ogni fase dell'evoluzione della matematica è stato accompagnato di pensatori sulla matematica), mentre non esiste un quadro teorico generale sul bricolage che sia essenziale al bricolage stesso (se esiste, si tratta di altro, per esempio di un nodo sottoposto al nodo "arti").

i quali, con poche eccezioni, in questo manuale non si andrà (non è necessario tutto quel dettaglio).

le **competenze accademiche** si distinguono dunque in: matematiche, naturali, sociali, storiche (esiste ovviamente un asse sul quale queste quattro categorie sono orientate: da una maggiore ad una minore possibilità di riduzione all'ordine³).

Le discipline matematiche sono: matematica, fisica, astronomia, informatica.

Le discipline naturali sono: zoologia, botanica, biologia (e/o medicina), etologia.

Le discipline sociali sono: linguistica, sociologia, geografia, antropologia.

Le discipline storiche sono: storia, arti, retorica e mitologia, diritto.

Il nodo arti va a propria volta distinto in: letterarie, musicali, plastiche, grafiche. Allo stesso modo, a seconda delle necessità imposte dall'ambientazione, qualsiasi nodo può essere suddiviso in quattro nodi di ordine inferiore (ovviamente, anche ognuno dei quattro nodi soggiacenti ad "arti"); l'essenziale è che contano solo i nodi finali, e mai quelli intermedi: non esiste un addestramento alle arti se esistono i quattro nodi che lo definiscono più precisamente. Allo stesso modo, non esiste un addestramento in competenze accademiche.

Anche se le competenze accademiche sono teoriche, in assenza di maggior dettaglio, chi dispone di punti in arti grafiche sa disegnare, dipingere, litografare conosce la storia della pittura e sa parlarne.

Le **competenze professionali** sono: umane⁴; tecniche; spaziali o locali; fisiche.

Le competenze umane sono: contatti; prezzi e mercati; voci e pettegolezzi; gerarchie. I contatti possono produttivamente essere distinti in: di strada, politici, economici, esoterici (non necessariamente magici o paranormali, ma nascosti, settari, segreti – come da etimologia).

Le competenze tecniche sono: materiali e cibo; oratoria; bricolage; strumenti professionali. Questa categoria è piuttosto potente e mal formata: non si distingue un chimico, un commerciante di proteine e una massaia nel primo nodo; si sovrappone a retorica nel secondo; e l'uso della corda potrebbe stare indifferentemente nel terzo e nel quarto nodo. Miglioreremo.

Le competenze spaziali o locali sono: archivi e centri di informazione; centri di amministrazione; centri di produzione; sicurezza. Sicurezza va distinto ancora in: sistemi di difesa; porte e serrature; strade; pareti e superfici. Come si vede, per sapersi muovere in una base militare serve il nodo centri di amministrazione e non il nodo sicurezza.

Le competenze fisiche sono: sport; arti marziali; orientamento e sport all'aperto; ballo e sesso.

Per tutti i nodi di competenze professionali sarebbero necessarie sottodeterminazioni, per le quali si rimanda alle specifiche ambientazioni.

³L'asse è evidentemente circolare, visto che il nodo di maggior ordine contiene anche la matematica e la fisica che sono le discipline che si occupano del caos.

⁴Questo termine non va arricchito della connotazione inopportuna positiva con la quale è inteso solitamente: significa solo e semplicemente qualcosa o qualcuno che ha a che fare con del materiale umano.

I **veicoli** possono essere: animali (cavalli, draghi, struzzi, cammelli... quello che volete!); veicoli a trazione (carri, remi, vele, slitte); a motore; sistemi complessi (come ascensori, scale mobili, teletrasporti, tubi ad aria compressa).

Le **armi** sono: individuali; semoventi e da assedio; viventi; armature ed esoscheletri. Le armi viventi potrebbero essere cavalli da guerra, draghi, cani (leggetevi Kaputt di Curzio Malaparte, se non avete idea di come possono essere usati dei cani in guerra), elefanti. Le armi individuali implorano sottodeterminazioni per almeno due livelli, anche se molto dipende dalla vostra ambientazione. Le armature ed esoscheletri possono riunire sia armature di piastre medievali che robottoni giganti.

Ovviamente qualsiasi addestramento può richiedere dei requisiti, ad esempio delle competenze accademiche.

Il totale di questi addestramenti è 53.

2.5 altre informazioni

Con la sezione sugli addestramenti si concludono le informazioni necessarie alla creazione e alla gestione dei personaggi. Ma un personaggio non è fatto solo di punteggi: ha una storia (1), un aspetto (2), amici, nemici e familiari (3), aspirazioni e obiettivi nella vita (4).

Quando costruite il vostro personaggio, fatevi dare il maggior numero di informazioni sull'ambientazione e cercate di rappresentarlo *anche* per mezzo di questi (quattro) aspetti; come indicazione di massima potete anche usare l'esempio di scheda a pag. 29.

Capitolo 3

narrare e interpretare

3.1 ambientazione

L'ambientazione è il fondamento di qualsiasi avventura ed è tutto ciò che in un qualsiasi racconto (un film, un romanzo, un videogioco, un fumetto, un'avventura per un GdR) non è esattamente il racconto; quindi per costruire una ambientazione bisogna immaginare il racconto, collocarlo in un *posto* e in un *momento* con delle *persone* e poi provare a descrivere questo sistema di coordinate senza badare ai dettagli del gioco (come le abilità o gli addestramenti).

Indicazioni precise per la costruzione di una ambientazione, almeno a livello di descrizione, esulano dagli scopi del presente regolamento, ma se vi è piaciuto in particolar modo un romanzo, un cartone animato o un film, potete provare a riprendere quell'atmosfera, quei luoghi, quei personaggi e a descriverveli, anche soltanto a mente, isolandoli e provando a definirli in qualche modo.

Una volta che avrete tratteggiato l'ambientazione in modo, per così dire, impressionistico, avrò senso entrare nel dettaglio del regolamento.

Immaginiamo, a vantaggio delle prossime spiegazioni, di abbozzare un'ambientazione fantascientifica, qualcosa di ricco con razze aliene (anche misteriosamente scomparse), astronavi e robot in guerra, una rete informatica galattica attraverso la quale i personaggi possono muoversi e cercare informazione e tecnologie meravigliose come il teletrasporto. Potrebbe avvicinarsi all'ambientazione dei romanzi di Hyperion di Dan Simmons.

3.1.1 basi stabili per un'avventura

Tutto quello che sta in questo regolamento, almeno nei primi due capitoli, dovrebbe essere riutilizzabile senza sostanziali differenze nelle varie ambientazioni. È tuttavia possibile che siate costretti a “spingere” un po' una certa attività in una data abilità: sparare con un fucile veramente grosso può ancora rientrare sotto manipolazione?, se un popolo è uso contare solo con le dita, la matematica passa ancora per la percezione o va sotto la manipolazione?

Si tratta di scelte che deve fare il narratore, l'importante è specificarlo subito, prima di iniziare, in modo che i giocatori di un'avventura non siano costretti ad agire diversamente da quanto avevano inteso solo per una diversa interpretazione delle regole.

Lavorare sulle quattro unità che costituiscono i fondamenti degli addestramenti può essere un ottimo punto di partenza per due motivi: vi costringerà ad isolare i caratteri salienti dell'ambientazione e, se la parte di addestramento è ben fatta, non avrete bisogno di modificare altro (come le abilità).

Immaginiamo la nostra ambientazione d'esempio. Possiamo decidere che almeno tre competenze accademiche devono essere sviluppate:

- biologia (che diventa: medicina, genetica (V), biologia del carbonio (per le razze umane), biologia dell'ammoniaca (per le razze non umane));
- informatica (che diventa: accesso alla rete universale; etologia e psicologia delle intelligenze artificiali (V); biologia del silicio; informatica integrata¹);
- antropologia (umana, umanoide, aliena, culture scomparse (V)).

Le competenze professionali (delle quali però si usano tutte le sottocategorizzazioni descritte) vanno lasciate intatte, segnalando però per qualsiasi addestramento in competenze professionali umane sono necessari almeno tre punti in competenze storiche che delimiteranno gli ambiti di conoscenza; che per qualsiasi addestramento spaziale saranno necessari almeno tre punti in discipline sociali e che per qualsiasi disciplina fisica è necessario un punto in medicina.

I veicoli vanno arricchiti, ma solo dopo aver sostituito i draghi tra i veicoli animali con i dinosauri (per qualsiasi veicolo animale è necessario avere un addestramento minimo in zoologia, etologia e biologia del carbonio). I veicoli a motore sono: veicoli su ruote, natanti, veicoli dei fluidi, astronavi; i veicoli dei fluidi sono: sottomarini, aerei, navi per lava, mezzi individuali (per immersioni); le astronavi sono distinte per dimensione e per uso civile o militare: piccole (caccia o monoposto civili), medie (incursori stellari o flyer), grandi (cacciatorpediniere o carchi per il trasporto merci), molto grandi (incrociatori militari oppure astronavi da crociera galattiche, in entrambi i casi: V).

Anche le armi, ovviamente, richiedono qualche ritocco: le armi personali sono a una mano (come le pistole, da fuoco o laser) e a due mani (fucili, mitra); bianche (spade laser, vibrokatana); installazioni (come i nidi laser posti sulle astronavi da guerra). Le armi non prevedono un addestramento vincolato. Gli esoscheletri sono: tute da guerra; tute potenziata da lavoro; tute potenziata per la guerra; robottoni giganti (20 metri di alluminio e scudi di energia, un consumo incredibile, vincolato). Le armi viventi sono: cavalli, dinosauri, creature geneticamente modificate, semiandroidi (per qualsiasi arma vivente sono necessari addestramenti in zoologia, etologia, biologia del carbonio; per le creature geneticamente modificate è necessaria anche genetica).

¹Che riguarda tutta l'informatica fuori dai computer: dai tostapane intelligenti alle porte a energia alle tavolette del cesso interattive.

Inoltre per pilotare astronavi e robot sarà necessario almeno un punto di fisica, uno di matematica e uno di informatica integrata; per le astronavi sarà necessario anche un punto di astronomia; per i robot sarà necessario almeno un punto di biologia del silicio.

Il totale di questi addestramenti ammonta a 89 e il loro elenco è sistematizzato a mano come nell'illustrazione a pag. 25.

nuove abilità

In teoria non ce ne dovrebbe essere bisogno, ma se proprio doveste creare delle abilità specifiche dell'ambientazione, cercate di ragionare in termini di quattro elementi.

Potrà sembrare bizzarro, ma cercare di limitare i gruppi di abilità a quattro elementi uno dei quali vincolato ha l'effetto di costringervi a definire delle abilità molto generali, facilmente utilizzabili nel gioco, esportabili e condivisibili in altre ambientazioni. È fortemente sconsigliata l'introduzione di più di quattro gruppi di abilità addizionali.

dare un po' i numeri

Durante la creazione dei personaggi, i giocatori dovrebbero poter disporre di 9 punti per le caratteristiche, 3 attitudini, 20 punti per le abilità e 40 punti di addestramento.

Nessun personaggio può iniziare con il punteggio massimo in un qualsiasi ambito.

3.2 avventurieri in poltrona

Come nel caso dell'ambientazione, anche una sommaria descrizione dell'avventura è ciò da cui è meglio partire, tuttavia il sistema di generazione delle avventure di **PYD** (come si vedrà, ancora in corso di sviluppo) non richiede un'idea preliminare: se avete fretta ma siete disposti a raccogliere degli spunti da arricchire, questo sistema fa per voi. L'unico requisito è l'averne un'ambientazione abbastanza ben definita.

Le versioni precedenti alla 0.631 si dilungavano a questo punto sul modo in cui dovrebbe essere strutturata una avventura con **PYD**. Troppo lungo, troppo complicato, troppo poco utile a quel livello di sviluppo.

Si è preferito, invece, selezionare un punto che sfrutta le cogenze del sistema di gioco, relativo alla gestione dei personaggi non giocatori (quelli gestiti esclusivamente dal narratore), lasciando su tutto il resto massima libertà a tutti.

gestire le comparse

Di ogni comparsa, sia di quelle destinate a sparire alla fine o durante l'avventura che quelle che i personaggi incontreranno di nuovo nel corso delle avventure o durante la campagna, dovranno essere forniti: descrizione (anche caratteriale,

se ha dei caratteri evidenti), topologia (il suo ambiente standard e come i luoghi che visita cambiano durante o in seguito al suo passaggio), correlazioni (dove è possibile trovarlo e in che fascia oraria) e rilevanza.

La rilevanza di una comparsa va segnata in una tabella che fornisca una breve descrizione degli indizi e degli ostacoli che una comparsa può fornire ai personaggi. La sua struttura è piuttosto semplice: alle estremità ci sono due colonne: beni e informazioni a sinistra e servizi e informazioni a destra (la ridondanza serve a permettere di gestire più liberamente i contenuti della tabella), che descrivono le risposte ai tre tipi di approccio usato con le comparse; le tre colonne al centro invece quantificano il tipo di approccio: nelle loro celle si segna il successo in ognuno dei tre tipi di approccio e se si riferisce a beni e informazioni (B) oppure a servizi e informazioni (S).

Immaginiamo una comparsa: l'oste di una tavernaccia frequentata dai peggiori malfattori, abituato a ricorrere alle maniere forti per gli avventori troppo vivaci del suo locale; per sfortuna dei personaggi, l'oste sa dove trovare un contrabbandiere da poco arrivato in città.

I personaggi potranno decidere di tentare di ottenere l'informazione [indizio 1] con le minacce (violenza), con l'inganno (astuzia) oppure chiedendoglielo molto gentilmente o cercando di fargli capire che è la cosa giusta da fare (fascino); negli ultimi due casi possono anche indorare la pillola con qualche banconota. Il narratore ha stabilito che per il primo modo è necessario un grosso successo (5 punti: la somma di dado più punteggi deve restituire 11), per il secondo un buon successo (3 punti oltre il 6), per il terzo un piccolo successo (il 6 è sufficiente).

La tabella della rilevanza si presenterà come a pagina 26, corredata dalla spiegazione di indizi e ostacoli.

Tabella 3.1: scheda di una comparsa tipo

beni e info	violenza	fascino	astuzia	servizi e info
indizio 1	5s	2s	1b	favore 1
ostacolo 1	1b	-1b	-1b	

Tabella 3.2: esempio di tabella dei benefit

La tabella dei benefit d'esempio contiene anche una riga *ostacolo 1*, che corrisponde ad un'informazione sbagliata che l'oste fornisce nel caso di risultati negativi (fascino e astuzia) o di successi molto moderati (violenza): in quest'ultimo caso si può immaginare che il narratore dica al personaggio: “non ti è parso di essere stato molto intimidatorio, ma l'oste sembra cascarci...”.

Le *s* e *b* nella tabella fanno riferimento rispettivamente alle colonne dei servizi e dei beni.

Naturalmente può rivelarsi utile stilare un elenco di indizi ed ostacoli, che in una certa misura riassumeranno gli obiettivi tattici dei personaggi. Una simile scheda non conterrà tutte le possibilità narrative dell'avventura, ma dovrebbe

fungere da utile canovaccio (e, auspicabilmente, qualcosa di più) per tutta l'improvvisazione che l'avventura imporrà.

...e vissero felici e contenti?

PYD basta per iniziare a giocare? No, ma è un buon inizio: manca ovviamente un'ambientazione, potrete crearvela da soli (e, auspicabilmente, condividerla sul blog di Adriano Allora, <http://afanear.e-allora.net>), oppure scaricarvela da quello stesso blog, quando ce ne sarà una degna di questo nome.

.1 scheda del personaggio

Giocatore:	Ambientazione:
Personaggio:	Razza:
Professione, Punti esperienza:	Sesso, età, provenienza:
Aspetto:	
Storia:	
Speranze e progetti:	
Amici e nemici:	
Attitudini:	

caratteristiche			
ASTUZIA	FASCINO	OSLACVAR	VIOLENZA

<p style="text-align: center;">equipaggiamento</p>

abilità			
----------------	--	--	--

MOVIMENTO		COMUNICAZIONE	
di potenza		uno a uno	
di velocità		uno a molti	
di precisione		creature non umane	
<i>di interazione</i>		<i>interlocutori ostili</i>	

MANIPOLAZIONE		PERCEZIONE	
spostamento		oggetti	
modifica		proprietà	
composizione		relazioni	
<i>meccanismi</i>		<i>ambienti</i>	

PENALITÀ			
		ambientali	
		di fretta	
		a lungo	
		emotive	

addestramenti			
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:
:		:	:

.2 tabella delle comparse

nome:				
descrizione	topologia		correlazioni	
rilevanza				
beni e info	violenza	fascino	astuzia	servizi e info

Indice

1	una visione d'insieme	3
1.1	cos'è P(aYground	3
1.2	licenza di PYD	3
1.3	struttura di questo regolamento	4
1.4	meccaniche di base	5
1.4.1	complichiamo le cose	5
1.4.2	i punteggi del personaggio	5
1.5	combattimento e iniziativa	7
1.5.1	i confronti	7
1.5.2	questioni di differenze	8
1.5.3	l'iniziativa	9
1.6	creare un personaggio	10
1.7	esperienza	11
2	essere o non essere	13
2.1	caratteristiche	13
2.2	abilità	14
2.2.1	movimento	14
2.2.2	comunicazione	14
2.2.3	percezione	15
2.2.4	manipolazione	15
2.2.5	penalità	17
2.3	attitudini	18
2.4	addestramento	19
2.5	altre informazioni	21
3	narrare e interpretare	22
3.1	ambientazione	22
3.1.1	basi stabili per un'avventura	22
3.2	avventurieri in poltrona	24
.1	scheda del personaggio	29
.2	tabella delle comparse	31