

Not The End

Claudio Pustorino

Reimpaginato da bursa-pastoris

Questo documento è stato impaginato con L^AT_EX e KOMA-Script.



La presente è un'Opera Derivata dall'Opera intitolata *Not The End*, creata dagli Autori Originari seguenti: Claudio Pustorino, Fabio Airoidi, Claudio Serena e Pietro Bastas..

La presente Opera Derivata contiene il medesimo testo dell'Opera originaria, al netto di leggere modifiche dovute a esigenze di impaginazione, reimpaginato in un formato più adatto alla stampa. Per motivi di impaginazione sono state rimosse tutte le immagini.

L'Opera originaria e questa Opera Derivata sono distribuite sotto licenza CC-BY-NC-SA 3.0 IT, le cui condizioni sono riassunte alla pagina <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/> e il cui testo legalmente valido può essere consultato alla pagina <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>.

L'Opera Originale può essere acquistata alla pagina <https://www.fumblegdr.it/prodotto/not-the-end-manuale-base/> e scaricata liberamente dalla rete eD2K all'indirizzo `ed2k://|file|not_the_end.pdf|10553973|A7C10460150E36D01B7C5CA65D43E4BD|/` e dalla pagina <https://cloud.disroot.org/s/ssFjA3wCMSBbo4w>.

Indice

I. Introduzione	7
1. Benvenuto in <i>Not the End</i>	9
1.1. Cos'è un gioco di ruolo	9
1.2. I pilastri di <i>Not the End</i>	9
1.3. Dov'è ambientato il gioco	10
1.4. Il sistema di gioco	11
1.5. I simboli di gioco	11
1.6. I termini di gioco	12
1.7. Cos'è una prova e quali sono i passi per affrontarla	13
II. Gli eroi di <i>Not the End</i>	15
2. Creare l'eroe	17
2.1. Descrivi l'eroe in una frase	17
2.2. Elenca i suoi tratti distintivi	18
2.3. Elenca le risorse di cui dispone	24
3. Alternative di creazione dell'eroe	29
3.1. L'eroe conosce una lezione	29
3.2. L'eroe ha già subito sventure	30
3.3. L'eroe ha più di otto tratti	30
3.4. L'eroe ha meno di otto tratti	30
3.5. L'eroe è già segnato da una cicatrice	30
III. Giocare l'eroe	31
4. Affrontare le prove	33
4.1. Cos'è una prova	33
4.2. Difficoltà e pericolo delle prove	34
4.3. Descrivere l'obiettivo	35
4.4. Comporre il sacchetto	36
4.5. Decidere quanto estrarre	36
4.6. Decidere se rischiare	37
4.7. Utilizzare le complicazioni	37
4.8. Spendere token con lezioni e cicatrici	39

5. Altri tipi di prove	41
5.1. Prove di gruppo	41
5.2. Aiutarsi o ostacolarsi	41
5.3. Competizioni e obiettivi in contrasto	42
5.4. Conflitti tra eroi	42
5.5. Pericolo in prove con più eroi	42
5.6. Conflitti interiori	42
6. Uscire di scena e tornare	45
6.1. Quando si esce di scena	45
6.2. Come si esce di scena	45
6.3. Come si torna in scena	45
IV. Far evolvere l'eroe	47
7. Come far evolvere l'eroe	49
7.1. Dichiarare una prova cruciale	49
7.2. Affrontare una prova cruciale	50
7.3. Far evolvere l'eroe dopo la prova	51
7.4. Acquisire un nuovo tratto	51
7.5. Cambiare un tratto	52
7.6. Farsi segnare da una cicatrice	52
7.7. Imparare una lezione	53
8. Alternative di evoluzione dell'eroe	69
8.1. Prove cruciali di gruppo	69
8.2. Esperienze sorprendenti	70
8.3. Prove cruciali a fine sessione	70
8.4. Flashback	70
8.5. Perdere qualcuno di importante	70
V. Affrontare la fine	73
9. Questa non è la fine	75
9.1. Cos'è la fine dell'eroe	75
9.2. Quando abbracciare la fine	76
9.3. Come raccontare la fine	76
9.4. Spendere i token nella prova finale	76
9.5. Come gestire i casi di disaccordo	77

VI. Narrare le storie	79
10. Quali sono i compiti del narratore	81
10.1. Qualche trucco per narrare la storia	81
11. Narrare le prove e il loro esito	85
11.1. Decidere difficoltà e pericolo	85
11.2. Narrare le complicazioni	87
11.3. Narrare le sventure	88
12. Dare vita alle sfide	89
12.1. Descrivere una sfida	89
12.2. Alcuni esempi di sfide	91
12.3. Sfide avanzate	94
13. Dare ritmo alle sessioni	97
13.1. Dare spazio ai momenti importanti	97
13.2. Dare profondità agli obiettivi	98
13.3. Agire a turno	99
VII. Ambientazioni	101
14. Creare le ambientazioni	103
14.1. Descrivi l'ambientazione in una frase	104
14.2. Metti a fuoco i dettagli necessari	105
14.3. Crea degli esempi di tratti	107
14.4. Crea degli esempi di risorse	108
14.5. Crea degli esempi di nomi	108
14.6. Crea degli esempi di sfide	109
14.7. Crea degli esempi di eroi	109
14.8. Sii sempre pronto a improvvisare	109
15. Die Koeniger Akademie	111
15.1. Ogni mitologia è unica	111
15.2. Un impero minaccioso	112
15.3. Gli eroi guidano la storia	112
15.4. Tratti suggeriti	113
15.5. Risorse suggerite	113
15.6. Nomi tipici	114
15.7. Bulli e dittatori	114
15.8. Esplora le mitologie	117
16. Sinkapore	123
16.1. Una società a strati	123

16.2. L'evoluzione della tecnologia	124
16.3. Il dominio delle corporazioni	124
16.4. Trattati suggeriti	125
16.5. Risorse suggerite	125
16.6. Nomi tipici	126
16.7. Una città ostile	126
16.8. Non solo eroi	130
16.9. Oltre l'umano?	130
17. Red Creek	135
17.1. Temi caldi	135
17.2. Trattati suggeriti	137
17.3. Risorse suggerite	137
17.4. Nomi tipici	138
17.5. Soli lungo la frontiera	138
17.6. Motivi per restare e nemici da affrontare	141
18. Knights of the Round	145
18.1. Mecha e magia	145
18.2. Luoghi importanti	147
18.3. Personaggi secondari	147
18.4. Trattati suggeriti	148
18.5. Risorse suggerite	149
18.6. Nomi tipici	149
18.7. La minaccia viene dall'interno	149
18.8. Immaginare le sfide	150
18.9. Piloti ed eroi	153
VIII Ringraziamenti	157
19. Ringraziamenti	159
19.1. Grazie di cuore!	159
19.2. I backer di <i>Not the End</i>	160
IX. Materiali di gioco	165
20. Materiali di gioco	167

Parte I.
Introduzione

1. 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 diversi dal precedente.

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

1.1. Cos'è un gioco di ruolo

In un gioco di ruolo i Giocatori vestono i panni dei protagonisti di una Storia, interpretandone i moventi e decidendone le azioni. 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 ti vien naturale come narrare un racconto attorno al fuoco.

Nel gruppo 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: ricordati di lasciare spazio a tutte le persone al tavolo e contribuisci alla storia a modo tuo, senza forzature.

1.2. I pilastri di *Not the End*

Not the End racconta storie intense, che segnano indelebilmente gli Eroi che le vivono. Quando giochi, tieni sempre presenti i tre pilastri che sorreggono la narrativa di gioco:

- Rischia per ciò che consideri importante

1. Benvenuto in Not the End

- Lascia che la Storia cambi il tuo Eroe
- Vivi la Fine come un nuovo inizio

Nei prossimi paragrafi troverai un approfondimento per ognuno dei tre pilastri e un riferimento di quali sono le regole di gioco che li supportano.

1.2.1. Rischia per ciò che consideri importante

Not the End mette il Giocatore in condizioni di esporre il proprio Eroe a situazioni rischiose e problematiche, senza per questo sentirsi punito. Le Complicazioni vissute dall'Eroe sono parte integrante dell'esperienza di gioco e vanno vissute come un'opportunità per esplorarne la personalità, i moventi e i valori.

Leggi come Affrontare le prove a pagina 33 e scopri come Rischiare a pagina 37.

1.2.2. Lascia che la storia cambi il tuo eroe

Gli Eroi di *Not the End* evolvono quando vivono sulla loro pelle le conseguenze delle proprie azioni. Il Giocatore potrà decidere quali sono le Prove cruciali per l'evoluzione del suo , ma dovrà deciderlo prima di conoscerne l'esito. In questo modo ogni Eroe di *Not the End* evolverà in base alle esperienze significative che vivrà durante la Storia.

Consulta la parte Far evolvere l'eroe a pagina 49 per saperne di più.

1.2.3. Vivi ogni fine come un nuovo inizio

Ogni Eroe di *Not the End*, durante il corso della storia, si trova faccia a faccia con la Fine. A volte è la sua Fine, a volte è la Fine di qualcosa di importante per lui, come un viaggio, un'amicizia, un giuramento, un antico rancore. *Not the End* mette in luce questi momenti permettendo al giocatore di far evolvere l'Eroe in modo unico.

Consulta il paragrafo dedicato alle Cicatrici a pagina 52 e scopri come Affrontare la fine a pagina 75.

1.3. 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.

1.3.1. 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 la Storia.

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

“Tanto tempo fa, in una galassia lontanta 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*.”

Questa è una scelta comune 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.

La parte Ambientazioni è dedicata a darti approfondimenti su come creare contesti in cui ambientare le tue storie con il minor sforzo possibile, e fornisce cinque esempi da prendere a riferimento o in cui giocare.

1.4. Il sistema di gioco

Not the End utilizza *HexSys*, un sistema digioco 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 un mano
- Una scheda dell'Eroe per ogni Giocatore
- Qualche gomma e qualche matita

1.5. 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 2○, 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.

1. Benvenuto in Not the End

1.6. I termini di gioco

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

Token: Gettoni di due colori diversi indistinguibili al tatto, necessari ad affrontare le Prove. Nel manuale sono indicato con questo simbolo **⊗**.

Sacchetto: Un contenitore opaco in cui inserire ed estrarre i **⊗** necessari per affrontare una Prova.

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

Riserva: Un luogo o un contenitore comodamente accessibile a tutti i Giocatori da cui prendere e in cui scartare i **⊗**.

1.6.1. 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

1.6.2. Personaggi della storia

Eroe: Uno dei protagonisti della Storia

Personaggio secondario: Personaggio della Storia che non sia uno degli Eroi

1.6.3. Anatomia dell'eroe

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

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

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

Lezione: Qualcosa che l'Eroe ha imparato sulla sua pelle, che gli permette di utilizzare Successi e Complicazioni in modo unico

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

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

1.6.4. Prove

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

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

1.7. Cos'è una prova e quali sono i passi per affrontarla

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 ⊗

1.6.5. Momenti di gioco

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

Rovesciare un regime, recuperare un artefatto.

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

Uno scontro, un viaggio, un'indagine.

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

1.6.6. Sfide e obiettivi

Sfida: Soggetto o luogo con cui gli Devono controntarsi

Uno spadaccino esperto, un canyon pericoloso.

Obiettivo: Risultato che gli Eroi desiderano ottenere, collegato a una Sfida, una Scena o una situazione di gioco

Vincere un duello di spada, superare un firewall, intrufolarsi non visti in un edificio.

Profondità: Numero di Successi necessari a raggiungere un Obiettivo

1.7. Cos'è una prova e quali sono i passi per affrontarla

Una Prova è un momento di svolta per una 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 reglare 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 illustra nel dettaglio come affrontare le Prove e il ti sarà utile a capire come sfruttarle per creare Complicazioni interessanti.

1. Benvenuto in Not the End

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 Trattati 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.

Estrai Estrai da 1 a 4 \otimes dal Sacchetto. Più \otimes decidi di Estrarre, maggiori saranno i rischi e le probabilità di riuscire. Ogni \circ Estratto rappresenta un Successo, ogni \bullet una Complicazione. I \otimes di colori opposti non si annullano tra loro ma, una volta Estratti, contribuiranno tutti all'esito della Prova.

Roberto decide di pescare 3 \otimes in tutto, ed Estrae 2 \circ e 1 \bullet . Questo significa che Lothar ha avuto due Successi, ma che la sua azione ha causato anche una Complicazione.

Componi il sacchetto Aggiungi al Sacchetto 1 \circ per ogni Trattato dell'Eroe che desideri mettere in gioco nella Prova che stai affrontando. la scelta su quali Trattati mettere in gioco sta a te. Dopodiché aggiungi al Sacchetto un numero di \bullet pari alla Difficoltà della Prova, che ti verrà comunicata dal Narratore.

I Trattati che aiutano Lothar sono *Cacciatore di Taglie*, *Silenzioso*, *Assassinare* e *Infiltrarsi*. Il Narratore sancisce che la Difficoltà della Prova è *normale*. Roberto aggiunge 4 \circ e 3 \bullet nel Sacchetto.

Descrivi i risultati Spendi i \circ che hai Estratto per raccontare gli esiti positivi della Prova e spendi i \bullet che hai Estratto per chiedere al Narratore di inventare Complicazioni che movimentino la Scena o di imporre Sventure all'Eroe.

Il primo \circ Estratto assicura a Lothar di riuscire nella Prova. Roberto spende il secondo \circ per migliorare l'esito della Prova e spende il \bullet chiedendo al Narratore di imporgli una Sventura. La freccia di Lothar si conficca nella gola della guardia, che cade a terra senza suono in un'area poco visibile dell'accampamento. Tuttavia la corda del suo arco si spezza: Lothar si trova *Disarmato*.

Parte II.

Gli eroi di *Not the End*

2. 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.

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!

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

2.1. 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.

Questa traccia ti farà da linea guida per le domande successive. Non serve nulla di specifico, baserà 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.

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.

2. Creare l'eroe

2.1.1. Ci sono limiti che devo rispettare?

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

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.

2.1.2. 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 segnalarlo. 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.

2.2. 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.

2.2.1. A cosa servono i tratti?

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.

Quando affronti una Prova, ogni Tratto che metti in gioco ti permette di aggiungere 1 O 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.

2.2.2. Come definisco i tratti del mio eroe?

Per definire i Tratti rispondi 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.

Hacker, Samurai, Truffatore, Mercante, Elfo, Pirlota, Occultista, sono tutti ottimi esempi. Puoi essere più specifico, per esempio scrivere *Guerriero nautico* 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.

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 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.

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

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

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 1 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, perché 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.

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*.

2.2.3. 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.

2.2.4. 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.

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 *Finto 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.

2.2.5. 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

2. Creare l'eroe

dagli altri Giocatori e dal Narratore con dei suggerimenti, o consultare liste di Tratti di esempio nella parte Ambientazioni.

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.

2.2.6. 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 necessari, aiutare Giocatori e Narratore a comprendere quale senso dare alle parole che descrivono l'Eroe.

2.2.7. Posso usare tratti alternativi?

Con il consenso del resto del gruppo puoi inserire nell'alveare altri tipi di Tratti per descrivere al meglio il tuo Eroe. Ecco alcuni spunti.

Quali sono i suoi modi di fare?

Agisce prima di pensare, Non sa dire di no, Non nega mai un sorriso, Ha i nervi a fior di pelle, È un cortigiano nato.

Scegli un modo di fare se il tuo Eroe è molto caratterizzato da un atteggiamento specifico, da un modo di comportarsi e reagisce a determinate situazioni. Se segni un modo di fare come Tratto, ricordati di interpretare il tuo Eroe di conseguenza.

Quali oggetti fanno parte di lui?

La mia fidata frusta, Excalibur, Il corno spezzato di mio padre, Il cuore di drago che mi batte nel petto, l'Anello di cui sono il custode.

Sebbene nella scheda dell'Eroe ci sia un spazio dedicato alle Risorse in suo possesso, a volte ci sono oggetti che definiscono parte dell'identità dell'Eroe a un livello tale da meritarsi un posto nell'alveare.

A chi o cosa è legato?

I guerrieri della mia tribù, Le strade di Red Creek, Il mio saggio mentore, Lo spirito del mio antenato, I bastardi che hanno ucciso mio marito, Il quartiere che voglio proteggere.

A volte persone o luoghi sono così importanti per il tuo Eroe da fare parte di lui. Puoi descrivere legami con altri Eroi o con dei Personaggi secondari, siano essi alleati o antagonisti, oppure luoghi a cui è legato. Ricorda che un legame non deve necessariamente essere positivo, l'importante è che sia significativo per l'Eroe.

Quali sono le sue origini?

Figlio della fiamma, Mezzo sangue, Elfo di Bosco Atro, Cherokee, Trovatello, Intoccabile.

Definire l'origine del tuo Eroe potrebbe indicare un luogo di provenienza, l'appartenenza a un cetto sociale o qualcosa di più profondo che definisce non solo le sue radici, ma anche qualcosa che fa profondamente parte di lui.

Quali traumi lo segnano?

Il passato del tuo Eroe potrebbe essere stato segnato da esperienze traumatiche, che hanno lasciato su di lui un segno. A volte sono proprio queste esperienze a rendere interessante un Eroe.

Esperimento di laboratorio, Ho visto mia figlia morire, Volto sfigurato, Tornato dagli inferi.

Esempi di stesura dei tratti

Roberto e il suo gruppo di gioco hanno deciso, assieme al Narratore, che la loro avventura sarà ambientata in un medioevo alternativo dai toni cupi. I pochi elementi sovranaturali saranno materia di leggenda e l'avventura ruoterà attorno a una guerra tra Baronie, insaporita dalla presenza di maledizioni e creature del folklore.

In questo esempio vedremo come Roberto, Alice e Fabio scelgono i Tratti dei loro Eroi e come li mettono in gioco quando affrontano delle Prove.

- Roberto interpreta Lothar, un cacciatore di taglie con un grande senso della giustizia e il cuore indurito da molte battaglie
- Alice interpreta Lilian, una sacerdotessa dall'animo gentile mossa dal desiderio di appellarsi alla natura migliore delle persone
- Fabio interpreta Etienne, un redivido tornato dalla morte per vendicare l'efferato assassinio di sua moglie

La parte Ambientazioni elenca altri esempi di Eroi più insoliti di quelli che troverai nelle prossime pagine. Consultali se ne senti la necessità.

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*, 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

2. Creare l'eroe

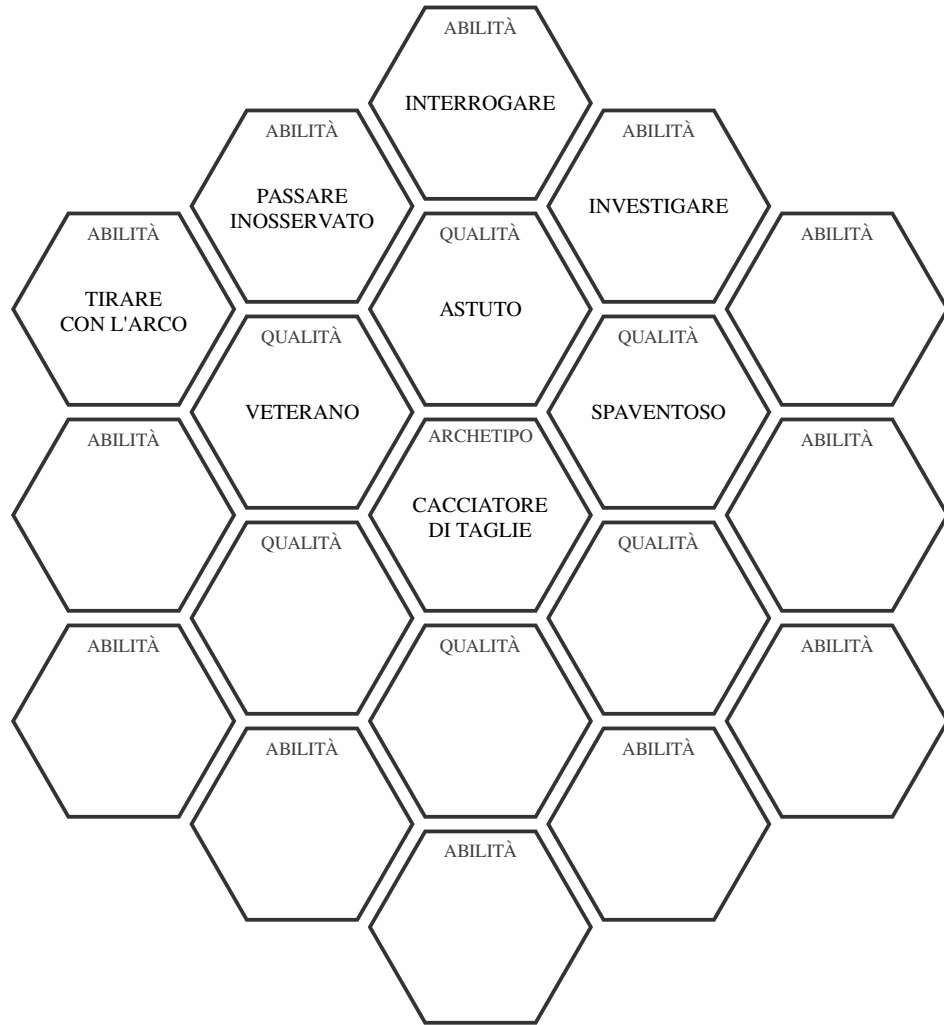


Figura 2.1.: tratti di Lothar

alla Prova, dopo una breve discussione il gruppo decide che anche *Astuto* e *Cacciatore di taglie* si applicano. Gli altri Trattati non sono rilevanti per la Prova, quindi Roberto aggiunge 50 al Sacchetto.

Lilian: esempio di tratti

Alice desidera vestire i panni di Lilian, una sacerdotessa della Chiesa di San Galeno dallo spirito profondamente pacifico. Se la immagina come una donna mite e gentile, che riesce sempre a tirare fuori il meglio delle persone con cui ha a che fare. Durante una discussione al tavolo, emerge che San Galeno è un santo locale molto ben voluto dalla gente comune e che i suoi sacerdoti sono abili guaritori e cerusici. Come archetipo sceglie *Sacerdotessa*, come qualità scrive *Gentile*, *Rispettabile* e *Istruita*, ma decide di disporre

2.2. Elenca i suoi tratti distintivi

Istruita lontano dalle altre due. Questo perché, a suo dire, l'indole *Gentile* e *Rispettabile* di Lilian è qualcosa che è sempre stata presente nel personaggio, mentre il suo essere *Istruita* è arrivato dopo, quando ha deciso di dedicarsi al sacerdozio. Per come la vede Alice, quindi, questa disposizione è più adeguata a come lei vede il suo eroe.

Alice collega a *Gentile* il tratto *Porgi l'altra guancia*, dettame che Lilian ha seguito fin dalla giovane età. Tra *Gentile* e *Rispettabile* posiziona *Diplomazia*. Dopodiché, conscia del fatto che lunga parte della vita di Lilian è stata dedicata allo studio e all'esercizio dei precetti di San Galeno, Alice collega a *Istruita* le abilità *Guarire* e *Storia locale*.

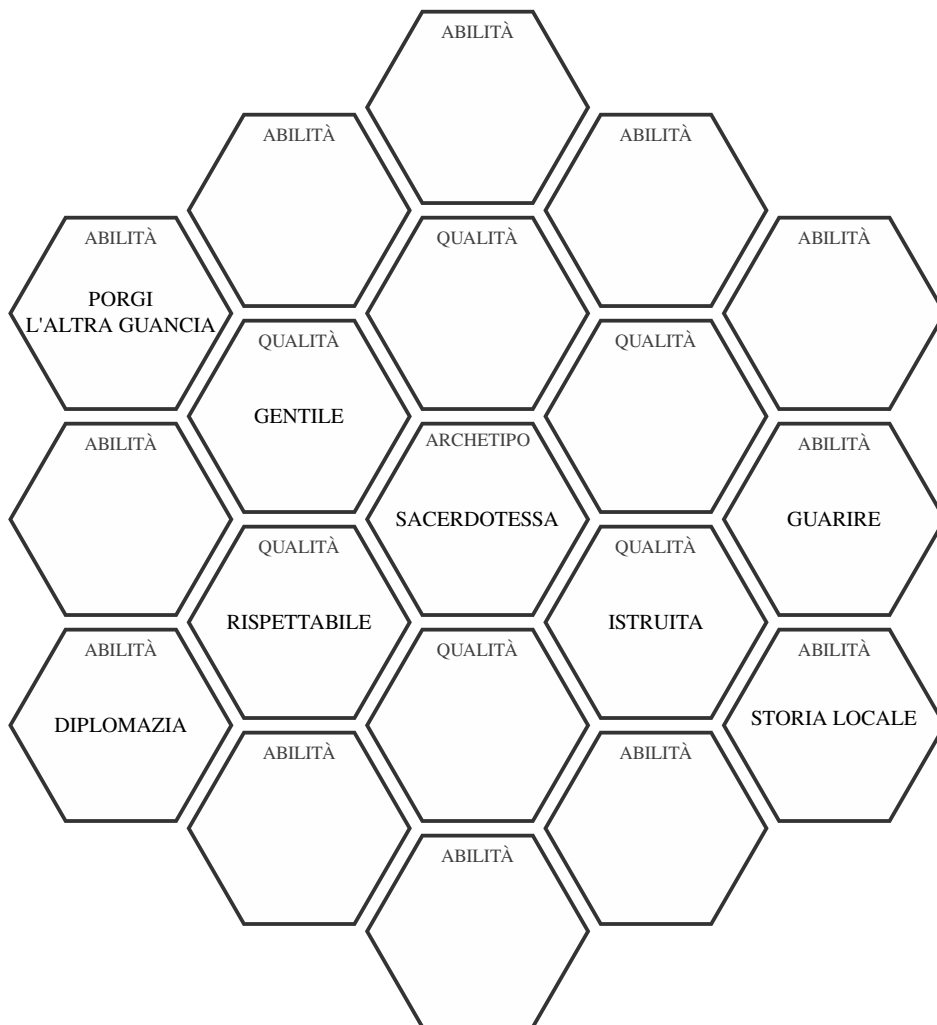


Figura 2.2.: tratti di Lilian

2. Creare l'eroe

Lilian: esempio di gioco

Lilian si trova su di un patibolo di fronte a un boia. Vuole salvare una giovane donna accusata ingiustamente di stregoneria. Alice potrebbe spintonare il boia lontano dalla leva o combattere con lui, ma sa che un approccio del genere sarebbe fallimentare. Alice non ha descritto Lilian come una donna d'azione e una prova di combattimento contro il boia fallirebbe automaticamente, non avendo tratti a supporto. Alice decide di far desistere il boia spingendo la folla a chiedere misericordia, aggiungendo al suo sacchetto 4 ○ per *Sacerdotessa*, *Rispettabile*, *Gentile* e *Diplomazia*, e 5 ● per la prova difficilissima.

Etienne: esempio di tratti

Fabio ha in mente un'idea più strana e, dopo una breve discussione con il gruppo di gioco tutti si trovano d'accordo nel permettergli di metterla in pratica. Fabio ha appena visto "Il Corvo" e vorrebbe giocare qualcuno tornato dal mondo dei morti per pareggiare i conti con i suoi assassini. Decide di interpretare Etienne, un boscaiolo assassinato nella foresta da alcune guardie corrotte.

Per decisione di Fabio e di comune accordo con il Narratore, Etienne ricorda i volti di chi lo ha ucciso e sa di aver visto qualcosa che non avrebbe dovuto, ma non ha memoria di cosa si tratti. Fabio è indeciso se il suo eroe sia mosso da un desiderio di vendetta o dalla voglia scoprire la verità sul suo assassinio. Dopo una breve discussione decide che preferisce un personaggio vendicativo.

Come archetipo Fabio mette *Redivivo* e come qualità sceglie *Possente*, *Implacabile* e *Inquietante*. La sua corporatura da boscaiolo si accosta a una resistenza fuori dal comune e a una sensazione di disagio impossibile da ignorare. Fabio decide di collegare a *Possente* l'abilità *Asce* e a *Implacabile* correla il tratto *Quei bastardi assassini*. Tra *Possente* e *Inquietante* posiziona *Intimidire* e tra *Possente* e *Implacabile* inserisce *Forza bruta*.

Etienne: esempio di gioco

Etienne ha raggiunto la preda che segue da giorni: Garion, uno dei suoi assassini. Garion si è barricato in una stalla, ma Fabio non ha intenzione di farsi fermare da poche assi di legno. Dichiara che Etienne tenta di sfondare la porta con una spallata. Etienne è dotato di un'accetta e quindi alla lunga potrebbe avere la meglio sulle assi di legno della porta senza effettuare una prova, ma Fabio vuole risolvere la cosa in fretta per evitare che Garion possa preparare delle difese. Il narratore dice che sfondare la porta è una prova difficile, Fabio aggiunge quindi 4 ● al sacchetto e 4 ○ per *Forza bruta*, *Possente*, *Implacabile* e *Quei bastardi assassini*.

2.3. 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.

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.

2.3. Elenca le risorse di cui dispone

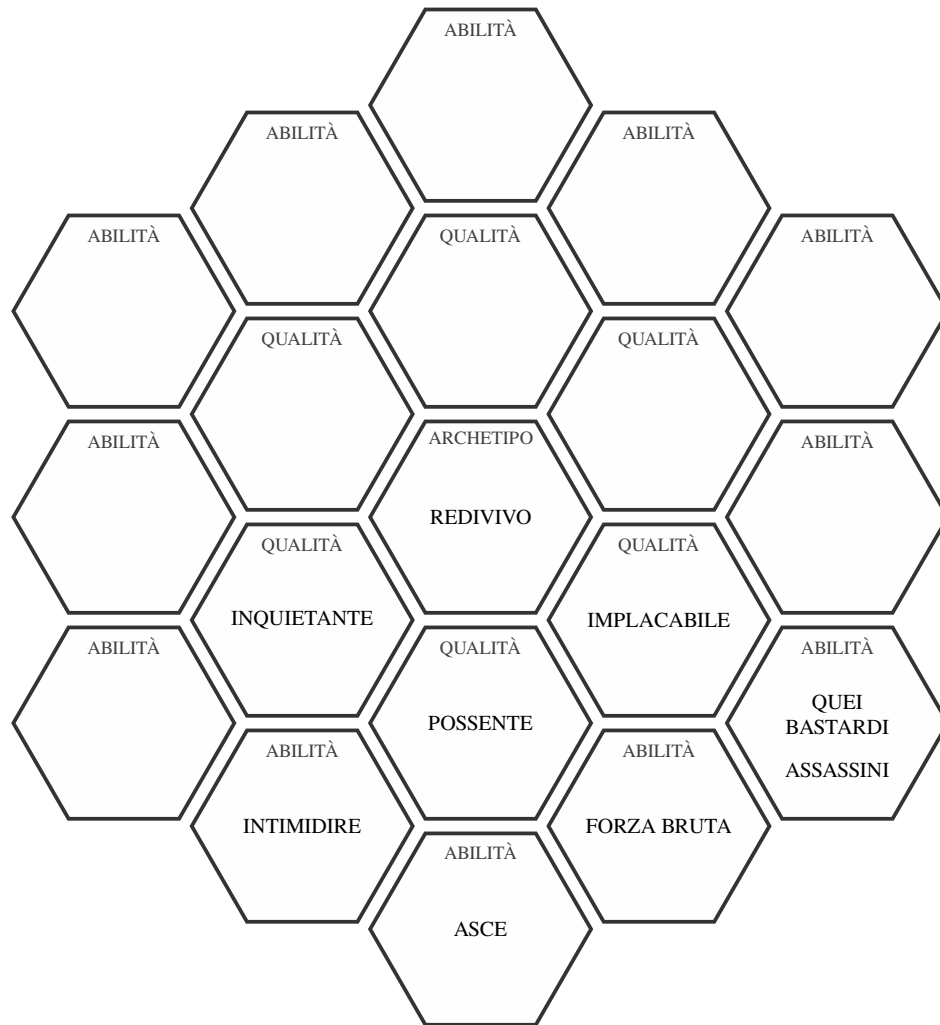


Figura 2.3.: tratti di Etienne

2.3.1. 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.

2.3.2. 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, decidi quindi con il tuo gruppo di gioco questo aspetto. Ricorda di segnare solamente le Risorse rilevanti e che caratterizzano il tuo Eroe. Il fatto che tu possieda

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.

2. Creare l'eroe

oggetti di uso comune è una cosa che può essere improvvisata, segna solamente le Risorse importanti per te o per lo sviluppo della Storia.

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.

2.3.3. 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 Trattati 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 avere 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
- Simboli di San Galeone 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 guaritore 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 certo 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*.

3. Alternative di creazione dell'eroe

Dopo aver preso confidenza con la creazione di Eroi potrebbe nascere la necessità di inserire alcune varianti di creazione.

In questo capitolo trovi alcune varianti che ti possono aiutare ad adeguare il percorso di creazione alle tue necessità.

Per comprendere a fondo queste varianti devi avere familiarità con il gioco, troverai anticipati alcuni concetti che leggerai in seguito nelle parti Giocare l'eroe e Far evolvere l'eroe.

Cosa fare per usare alternative di creazione

Assicurati di avere il consenso del tavolo

Chiedi agli altri Giocatori e al Narratore se sono d'accordo prima di utilizzare modalità di creazione alternative.

Essendi a tutto il tavolo le stessa possibilità

Se per un Giocatore è possibile costruire l'Eroe in un certo modo, dovrebbe essere possibile anche al resto del gruppo.

Pensa a tono e durata della storia

Avere Eroi definiti da più Trattati o già segnati da Sventure potrebbe giocare a Storie brevi. Storie lunghe, al contrario, riescono meglio con Eroi con ampi margini di scelta.

Non farti prendere dall'ingordigia

Giocare un Eroe con un alveare più completo non significa avere un Eroe più forte. L'evoluzione dell'Eroe è parte integrante del divertimento, non fare l'errore di perdersela.

3.1. L'eroe conosce una lezione

Il passato di alcuni Eroi è segnato da eventi che ne definiscono la psicologia e le convinzioni. Se ha già acquisito familiarità con i contenuti della parte Far evolvere l'eroe, la scelta dei Trattati o il dialogo al tavolo potrebbero avverti suggerito una Lezione perfetta per lui. In accordo con il resto del gruppo, puoi rinunciare a un Trattato e prendere una Lezione al suo posto.

Un Eroe che ha passato tutta la sua vita a sopravvivere come un fuffante di strada, potrebbe avere imparato la Lezione *L'occasione fa l'uomo ladro*, allo stesso modo un personaggio in cerca di vendetta per un torto subito potrebbe voler acquisire la Lezione *Sangue chiama sangue*, o *Nessuno fugge per sempre*.

3. Alternative di creazione dell'eroe

3.2. L'eroe ha già subito sventure

In un universo post-apocalittico in cui l'acqua scarseggia, far partire tutti gli Eroi con la Sventura *Assettato* è un messaggio molto più forte che non descrivere la scarsità di acqua.

Allo stesso modo, cominciare una Storia in cui gli Eroi si svegliano *Malmenati* e *Incantati* in una cella dà subito l'idea del tono della narrazione.

Durante la creazione degli Eroi potreste aver concordato che la situazione in cui comincerà la Storia sarà particolarmente difficile. Il Narratore stesso potrebbe aver idea di far partire la Storia *in medias res*.

Se hai già acquisito familiarità con i contenuti della parte *Giocare l'eroe*, infliggere una o due Sventure agli Eroi è un ottimo modo per dare una sensazione di urgenza e tensione che aiuterà ad alimentare fin da subito la narrativa di gioco.

3.3. L'eroe ha più di otto tratti

Claudio e i suoi amici stanno convertendo dei personaggi che hanno giocato per diverse sessioni in un altro gioco. Conoscono bene gli Eroi e li ritengono troppo ampi per essere descritti da 8 Tratti, decidono quindi di partire con 12.

Se volete giocare Eroi che avete già interpretato in precedenza o che state convertendo da altri sistemi di gioco, potete aumentare il numero di Tratti che li descrivono.

Il fatto che tutti i Giocatori partano con lo stesso numero di Tratti è buona norma, ma non è obbligatorio se volete accordarvi in altro modo. Il numero di Tratti che descrivono l'Eroe non equivale al suo livello di potere, inoltre nulla vieta di avere un gruppo di Eroi che sono rimasti segnati da un numero diverso di esperienze.

3.4. L'eroe ha meno di otto tratti

Roberto sta decidendo i Tratti di Lothar. Sa che è un Cacciatore di taglie, *Astuto* e capace di *Investigare* e *Tirare con l'arco*, ma per il resto è indeciso e chiede al gruppo di gioco di completare i Tratti in Sessione. La Storia parte ai margini di un campo di battaglia. A Roberto viene in mente che Lothar può avere le qualità *Veterano* e *Spaventoso*. Durante la Sessione Lothar assiste a un interrogatorio e Roberto realizza che, dato il suo passato, Lothar dovrebbe sapere come *Interrogare* un prigioniero.

Se volete velocizzare la creazione degli Eroi ed esplorarne l'identità in gioco, accordatevi sull'iniziare con un numero inferiore di Tratti rispetto al normale e completateli durante la prima Sessione di gioco.

Scrivete il vostro archetipo e 4 Tratti a scelta tra qualità e abilità, in modo da avere una base minima dell'Eroe che giocherete. Mano a mano che le situazioni di gioco vi suggeriscono quali Tratti sono adatti a descrivere il vostro Eroe, segnatevi sulla scheda finché non avrete raggiunto la soglia di 3 qualità e 4 abilità.

Dopodiché continuate a giocare facendo evolvere l'Eroe con le modalità descritte nella parte *Far evolvere l'eroe*.

3.5. L'eroe è già segnato da una cicatrice

Fabio ritiene che l'evento dell'assassinio della moglie di Etienne non abbia ancora il pathos che merita. Decide quindi, proponendolo prima al tavolo, di rinunciare a un Tratto e segnare Etienne con la Cicatrice *Ho visto mia moglie morire*.

Quando un Eroe affronta la Fine di qualcosa di importante per lui, il Giocatore può decidere di segnarlo con una Cicatrice. Consulta la parte *Far evolvere l'eroe* per saperne di più.

Il passato del tuo Eroe potrebbe essere stato segnato da esperienze oscure e traumatiche, che hanno lasciato su di lui un segno profondo. Se questo è il caso, potresti decidere di segnare il tuo Eroe con una Cicatrice fin dall'inizio della Storia. Questa opzione è consigliata soprattutto per campagne brevi.

Parte III.
Giocare l'eroe

4. 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 le imprese e regalare al Narratore spunti per movimentare la Storia.

Approfondirai tutti i passi necessari ad affrontare le Prove di cui abbiamo già parlato nella parte 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 ⊗ 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

4.1. 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.

4. Affrontare le prove

4.1.1. 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 affronti 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 sociale è in atto

È meglio evitare di affrontare una Prova se:

- L'azione è talmente scontata da non avere possibilità di fallimento, o totalmente 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.

4.2. Difficoltà e pericolo delle prove

Ogni Prova ha un valore di Difficoltà. Inoltre alcune Prove hanno un Pericolo. Se sei il Narratore, consulta la parte Narrare le storie per scoprire in dettaglio come gestire questi due valori.

4.2.1. 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 ●

Sgattaiolare non visto 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, salve 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 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.

4.2.2. 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 Estruendo 4 ●
- Abbastanza pericolosa: Esci di scena Estruendo 3 ●
- Molto pericolosa: Esci di scena Estruendo 2 ●
- Estremamente pericolosa: Esci di scena Estruendo 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.

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 agguante 3● al Sacchetto e sa che se Estrarrà 2 o più ● Uscirà di scena.

4.3. 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 Trattati metterà in gioco.

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

Cercare di mettere in gioco più Trattati 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 Trattati messi in gioco emergano in modo naturale.

"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 Trattati come *Furtivo*, *Circospetto*, *Agile* e *Infiltratore*.

4.3.1. Cosa faccio se fatico a raccontare le prove che devo affrontare?

Sebbene elencare i Trattati 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 per sentirti vincolato a una forma precisa o uno stile a cui conformarti.

Eventualmente, usa i Trattati 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.

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 Trattati.

4. Affrontare le prove

4.4. Comporre il sacchetto

Il Giocatore inserisce nel Sacchetto 1 ○ per ogni Tratto messo in gioco, e un numero di ● pari alla Difficoltà scelta dal Narratore

Prendi dalla Riserva tanti ● quanto sono quelli che ti segnala il Narratore e mettili nel Sacchetto. Dopodiché elenca i Trattati 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.

4.4.1. Se non ho tratti da mettere in gioco come affronto la prova?

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 Trattati 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.

Se affronti una Prova e non hai nessun Tratto da portare in gioco, non hai possibilità di riuscire. I Trattati descrivono non solo chi è il tuo Eroe, ma anche come tende ad agire.

Se ti rendi conto che al tuo Eroe mancano dei Trattati che a tuo avviso dovrebbe avere, potrai tentare di farlo evolvere in quella direzione. La parte *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.

4.5. 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.

La maggioranza dei Sacchetti avrà un buon equilibrio di ○ e 1 ●. 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.

4.5.1. Come scegliere quanti ⊕ estrarre?

Dovresti Estrarre molti ⊕ se pensi che il tuo Eroe sia disposto a far fronte a numerose

Poni il caso limite in cui ti abbia 1 ○ e 3 ● nel Sacchetto. Estrarre 4 ⊕ ti darà la sicurezza 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.

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 per se stesso o nella Scena. Meno ⊗ Estrarrai, meno conseguenze 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.

4.6. Decidere se rischiare

Il Giocatore può Rischiare per Estrarre altri ⊗ oltre a quelli che ha già Estratto durante una Prova.

4.6.1. 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.

4.6.2. 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 totlae di 5 ⊗ Estratti
- Tutti i ● Estratti vanno consegnato al Narratore, che li spenderà al posto del Giocatore a suo piacimento.

Da un lato Rischiare di 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!

4.7. 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 Oconfusione. Ogni ● può essere speso separatamente.

4.7.1. 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 Naratore, ma se tu o gli altri Giocatori avete buone idee potete proporle.

Lothar vuole catturare un criminale che potrebbe testimoniare contro il figlio del Barone. Il fuggitivo cerca di distanziarlo correndo a perdfiato 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 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.

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!

4. Affrontare le prove

4.7.2. Subire una sventura

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 è *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*.

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.

Effetto delle sventure

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

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

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

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.

4.7.3. 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?

Roberot 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 ☉.

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 sull'Adrenalina dalla scheda.

Come funziona la confusione?

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 aggiungerà 4 ☉ al Sacchetto aggiungerà 4 ☉, che andranno inseriti casualmente, ad esempio ad occhi chiusi.

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 Trattati che metti in gioco, dopodiché rimuovi il ● collocato sulla Confusione. Se un altro Eroe ti aiuta durante la Prova, sta a te decidere se il ○ che ricevi sia o meno influenzato dalla Confusione.

4.7.4. 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.

4.8. Spendere token con lezioni e cicatrici

Nella parte 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 coriacei 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.

5. Altri tipi di prove

Durante il corso dell' 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.

5.1. 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 mette in gioco al massimo 1 O 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 considerata d'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 O, la Prova di gruppo ha avuto successo per tutti gli Eroi coinvolti.

5.2. Aiutarsi o ostacolarsi

Se un Giocatore ne aiuta un altro assicura a chi agisce 1 O 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 O 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 O.

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 O per i suoi Trattati e 3 ● per la Difficoltà. Lilian non ha Trattati 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 O. 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 O al Sacchetto. Roberto estrae 1 O 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.

5. Altri tipi di prove

5.3. Competizioni e obiettivi in contrasto

Lothar e Etienne vogliono verificare chi tra loro sia il miglior arciero. Affrontano entrambi una Prova von Difficoltà 3 per colpire un bersaglio. Lothar estrae 3 O e ne spende 2 nel Risultato, Etienne Estrae 2 O e li spende tutti nel Risultato. I Giocatori di Lothar e Etienne, dopo aver preso la loro decisione, mostrano contemporaneamente i O che hanno deciso di spendere nel risultato della Prova, scoprendo che è 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 gli stessi.

Gli Eroi competono quando stanno cercando di fare uno meglio dell'altro nella stessa Prova. In questo caso entrambi i Giocatori affrontano la Prova contemporaneamente e tengono nascosti i ⊕ che hanno Estratto. Dopodiché rivelano contemporaneamente quanti O hanno deciso di spendere nel risultato della Prova. Il Giocatore con il numero maggiore di O 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 O 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.

5.4. Conflitti tra eroi

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 O per Cacciatore di taglie e Veterano, mentre Etienne gli impone 2 ● per i suoi tratti Possente e Asce. Sia Etienne che Lothar subiscono una Sventura.

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 O quanti sono i Tratti che può portare in gioco, l'Eroe bersagliato dichiara come si difende e impone al Sacchetto della Prova dell'attaccant tanti ● quanti sono i Tratti che mette in gioco per difendersi.

Tutti i O Estratti valgono come Sventure che affliggono l'Eroe bersaglio, tutti i ● Estratti valgono come Sventure per 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 l'accordo dell'intero tavolo da gioco. In quel caso vengono scelte e raccontate dal Narratore.

5.5. 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 vosa 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.

5.6. 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

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 un'abambina 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 svegliare. Nette nel Sacchetto tanti O 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 O. Etienne, con le lacrime che gli rigano il volto, lascia cadere l'ascia a terra e si allontana.

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 di 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.

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 sua 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.

6. 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 momento di ioco esaltati da alcune regole speciali, che ne mettono in luce le opportunità narrative.

In questo capitolo trovi approfondimenti utili a giocare e narrare questi momenti.

6.1. 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.

6.2. Come si esce di scena

Quando

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.

6.2.1. 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 O significa che l'Eroe è riuscito nel suo intento, ma al contempo gli è anche capitato qualcosa che lo ha fatto Uscire di scena.

6.3. 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.

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 Estrae 5 ☉. Il risultato della Prova è di 1 O e 4 ●. Scarta immediatamente 3 ●, spende il O per riuscire nella Prova e il O per complicare la scena. Etienne colpisce l'assassino, ma finisce per terra con 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*, *Impacabile* e *Quei bastardi assassini* (3 O). 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 O 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.

6. Uscire di scena e tornare

6.3.1. Come affronto la prova per tornare in scena?

Quando tenti di Tornare in scena affrontando una Prova, puoi mettere in gioco i Trattati 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 scuo 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 O sarà sufficiente per riuscire e non averne estratto nessuno equivarrà a rimanere Fuori scena.

6.3.2. 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.

6.3.3. Quanto è difficile tornare in scena?

La Difficoltà della Prova per Tornare 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.

6.3.4. 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.

6.3.5. Posso tornare in scena contro la mia volontà?

Si, 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.

Se Etienne fosse Uscito di scena perché cacciato da una libreria dopo aver ficcato il naso in una zona proibita, aspettando la fine della Scena sarebbe bastato a Tornare in scena senza la necessità di affrontare Prove.

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 O e 3●. Lilian Estrae 4 ⊕, che risultano essere 2 O e 2●. Con l'aiuto di Lilian, Etienne Torna in scena, e Lilian spende il secondo O 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*.

Parte IV.

Far evolvere l'eroe

7. 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 dei significati che l'Eroe trova nelle esperienze che vive.

Per far evolvere l'eroe

1. Dichiarare 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 ☼

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 far evolvere l'Eroe in uno di questi modi:

- Aggiungi un Tratto
- Cambia un Tratto già esistente con un altro
- Segnalo con una Cicatrice
- Fargli apprendere una Lezione

7.1. Dichiarare una prova cruciale

Il Giocatore può dichiarare che qualsiasi Prova è Cruciale per lo sviluppo del suo Eroe, ma solo prima che sia stata effettuata l'Estrazione. Il Giocatore può dichiarare Cruciali Prove sue o di altri Giocatori.

In altre parole, puoi decidere liberamente quando il tuo Eroe cambierà, ma devi farlo prima di sapere quale sarà l'esito della Prova, e quindi come il tuo Eroe ne verrà influenzato.

Per Neo, in *The Matrix*, il momento in cui decide di affrontare l'agente Smith invece di fuggire è un momento di svolta, una Prova cruciale. Allo stesso modo, la scelta di Batman di salvare Harvey Dent invece di Rachel è ciò che ha trasformato Harvey in Due Facce.

7. Come far evolvere l'eroe

7.1.1. Come distinguere una prova cruciale

Fabio sa già che per Etienne il momento in cui si scontrerà con gli assassini di sua moglie sarà una Prova cruciale. Tuttavia Fabio potrebbe rimanere stupito nel rendersi conto che per Etienne aiutare un bambino a trovare la strada di casa significa talmente tanto da essere una Prova cruciale quanto lo scontro con le sue nemesi.

In ogni Storia gli Eroi si trovano ad affrontare momenti che significano molto per loro e in cui la posta in gioco è molto alta. Le Prove cruciali sono tanto importanti da condizionare non solo il corso della Storia, ma anche lo sviluppo dell'Eroe.

Quando non starai nella pelle nell'attesa di scoprire cosa sta per accadere e ti chiederai come potrebbe segnare il tuo Eroe, allora saprai di stare affrontando una Prova cruciale. Se non ti senti coinvolto a sufficienza nella Prova che sta per essere affrontata, evidentemente quella non è una Prova cruciale.

7.1.2. Quanto spesso posso dichiarare prove cruciali

Non esistono regole sulla frequenza delle Prove cruciali, sebbene dichiarare un massimo di una Prova cruciale a Sessione sia ottimale per uno sviluppo equilibrato dell'Eroe.

Le Prove cruciali dipendono dal corso della Storia e dalle esperienze vissute dagli Eroi. Non strumentalizzare le Prove per velocizzare la crescita dell'Eroe. In *Not the End* crescere non è uno scopo né un premio, ma un modo per vivere peinamente la Storia.

7.2. Affrontare una prova cruciale

Lilian assiste al tentativo di Etienne di giustiziare uno degli assassini di sua moglie. Alice dichiara che la Prova di Etienne è Cruciale per Lilian, perché gli ideali di Lilian si contrappongono all'odio che prova per gli assassini della moglie di Etienne. Alice attende che Etienne abbia affrontato la Prova per raccontare come il suo esito cambierà Lilian.

Una Prova cruciale va affrontata nello stesso modo di una qualsiasi altra Prova. Per affrontare una Prova cruciale, segui le indicazioni che trovi nel capitolo Affrontare le prove.

Se hai dichiarato Cruciale la Prova di un altro Eroe, lascia che l'altro Giocatore la affronti, potrai decidere e narrare il modo in cui l'esito della Prova cambia il tuo Eroe dopo che l'esito della Prova sarà stato narrato.

7.2.1. Se la prova si affronta normalmente, cosa cambia rispetto al solito?

Lo spirito con cui la si affronta e la trepidazione nel conoscerne l'esito. Affrontare una Prova sapendo che cambierà il tuo Eroe aggiunge all'importanza dell'azione anche il coinvolgimento personale. Le regole utilizzate per affrontare la Prova includono già tutto ciò che serve per permettere il giusto livello di coinvolgimento, sapere che la Prova influenzerà l'evoluzione dell'Eroe farà tutta la differenza.

Affrontare una Prova cruciale in cui cerchi di convincere una folla a sollevarsi contro la tirannia potrebbe renderti *Idealista* o *Disilluso* a seconda del suo esito, ma entrambi i Tratti potranno essere messi in gioco durante le Prove che affronterai successivamente nella Storia.

7.2.2. Cosa succede se fallisco o esco di scena durante una prova cruciale?

In termini di regole, niente di diverso rispetto a quello che succederebbe se avessi successo. Dati che i Tratti possono essere messi in gioco anche quando sono parole con un significato negativo, qualunque sia il modo in cui il tuo Eroe evolverà porterà comunque dei vantaggi. A cambiare sarà il modo in cui lo giocherai e l'idea che hai di lui. La meccanica a supporto del modo in cui lo interpreti rimarrà la stessa.

7.3. Far evolvere l'eroe dopo la prova

In base all'esito della Prova cruciale, il Giocatore fa evolvere l'Eroe in uno di questi modi:

- Aggiunge un Tratto
- Cambia un Tratto già presente con un altro
- Lo segna con una Cicatrice
- Gli fa apprendere una Lezione

7.3.1. Come decidere il modo in cui la prova cruciale cambia l'eroe

Non ci sono regole né vincoli su quale opzione scegliere. Le prossime pagine ti forniranno caso per caso suggerimenti e linee guida utili a scegliere quale opzione prediligere in base all'esito della Prova.

Quando scegli l'impatto che l'esito di una Prova cruciale ha sull'Eroe, tieni presente il contesto in cui è avvenuta, come il tuo Eroe ha agito per affrontarla, quali erano gli elementi in gioco e ovviamente quanti ○ e ● sono stati Estratti.

7.3.2. Quando è giusto far evolvere l'eroe

Gli Eroi di *Not the End* non evolvono in base a quanto è conveniente sviluppare il personaggio, ma in base alle esperienze significative che vivono sulla loro pelle e che li portano a cambiare.

Quando fai evolvere l'Eroe immergiti nella sua psicologia, chiediti come l'esperienza che ha vissuto abbia influito su di lui, consulta la scheda, focalizza quali sono gli aspetti chiave che sono stati influenzati dalla situazione. Dopodiché, descrivi in modo vivido l'esito della Prova cruciale.

William Wallace avrebbe preferito non assistere all'esecuzione sommaria di sua moglie, ma purtroppo per lui questa cosa è successa e lo ha cambiato per sempre, segnando l'inizio di un percorso costellato di Prove e momenti decisivi che lo hanno trasformato in un'icona della rivoluzione.

7.4. Acquisire un nuovo tratto

Per acquisire un nuovo Tratto, il Giocatore ne scrive uno a sua scelta in uno degli esagoni liberi dell'alveare, seguendo le regole del capitolo Creare l'eroe.

L'Eroe potrebbe aver acquisito un Tratto se, dopo aver affrontato una Prova cruciale:

- Ha imparato a fare qualcosa di nuovo
- Ha appreso qualcosa su sé stesso o sull'ambientazione
- Ha ampliato i propri orizzonti o maturato nuove convinzioni
- Ha tretto un legame importante con qualcuno o qualcosa
- Ha messo in luce un lato di sé stesso che fino a quel momento era rimasto nascosto

Etienne ha accompagnato il ragazzino sano e salvo a casa. Erano settimane che pensava solo a vendicarsi, uccidere, distruggere. La fiducia incondizionata di qualcuno che gli ha chiesto di proteggerlo ha risvegliato qualcosa di chi era prima della tragedia. Etienne aggiunge il Tratto *Gentile*.

7. Come far evolvere l'eroe

7.5. Cambiare un tratto

Per cambiare un Tratto cancella il contenuto di uno degli esagoni già utilizzati e cambialo con il Tratto più adatto all'Eroe.

L'Eroe potrebbe cambiare uno dei suoi Trattati, sia esso l'archetipo, una qualità, un'abilità o un tratto Alternativo, se dopo aver affrontato una Prova cruciale:

- Ha cambiato opinione su sé stesso o su di un elemento della Storia
- Ha visto sconfessato qualcosa in cui credeva
- Ha visto cambiare un legame importante con qualcuno o qualcosa
- Ha vissuto il termine naturale di un rapporto, un giuramento o qualcosa di importante
- Una condizione che rendeva un Tratto adeguato a descriverlo è cambiata radicalmente

7.6. Farsi segnare da una cicatrice

Per segnare l'Eroe con una Cicatrice, il Giocatore sceglie un esagono libero e scrive al suo interno una parola chiave, dopodiché la sottolinea per distinguerla visivamente dai Trattati.

7.6.1. Cosa sono le cicatrici

Le Cicatrici sono esperienze che hanno lasciato un segno sull'Eroe, da un lato esponendo una sua fragilità, ma dall'altro rendendolo più coriaceo e capace di tollerare le Complicazioni.

Proprio come un Tratto, una Cicatrice è una parola chiave che posizioni in uno degli esagoni liberi dell'alveare, ma a differenza di un Tratto va evidenziata o sottolineata, in modo da poter essere riconosciuta a colpo d'occhio.

7.6.2. A cosa servono le cicatrici

Quando metti in gioco una cicatrice, aggiungi un ● al Sacchetto, ma potrai ignorare un ● che Estrarrai posizionandolo sulla Cicatrice, dove rimarrà fino a quando sarà adeguato per la narrazione. Fino al momento in cui la Cicatrice sarà occupata da un ● non potrà essere messa in gioco di nuovo.

7.6.3. Quando una cicatrice è preferibile a un tratto

Segna il tuo Eroe con una Cicatrice quando affronta la Fine di qualcosa importante per lui in modo traumatico. La vita di un amico o un avversario, un giuramento, un ideale, un lungo viaggio, l'idea che ha di qualcosa.

Lilian assiste a una Prova in cui Etienne racconta dell'assassinio di sua moglie, per ottenere un'autorizzazione a cacciare legalmente i suoi assassini. Capire che Etienne vuole consumare la sua vendetta senza spargere sangue inutile è Cruciale per Lilian, che dopo la Prova cambia il suo Tratto *Porgi l'altra guancia con il Tratto Aiuta le vittime, combatti i carnefici.*

Lothar è sulle tracce di un criminale noto per la sua efferatezza. Le sue indagini lo conducono a una scena del crimine particolarmente cruenta, la cui vittima è una persona che Lothar conosceva bene.

Roberta dichiara Cruciale la Prova in cui investiga la scena del crimine, Lothar non è disposto a farsi sfuggire neanche un dettaglio. Roberto Estrae 4 ●, un successo straordinario, ma decide che proprio questo successo ha scosso profondamente Lothar.

Da dove gli viene questo intuito? Quando ha imparato a ragionare come un criminale?

Roberto segna la Cicatrice *Sto diventando come loro.*

Tempo dopo, Lothar si trova di fronte al criminale che stava cercando, che sta minacciando di tagliare la gola a un ostaggio. Lothar cerca di convincerlo a desistere e lasciare andare l'ostaggio. Roberto decide di mettere in gioco la Cicatrice di Lothar e aggiunge 1 ● oltre alla Difficoltà base.

Lothar Estrae 1 ○ e 1 ●. L'ostaggio viene rilasciato senza conseguenze, perché Roberto posiziona il ● sulla sua Cicatrice. Il criminale ha visto negli occhi di Lothar una luce simile alla sua e Lothar, in quegli occhi, ha riconosciuto lo stesso.

7.6.4. Quindi le cicatrici sono termini negativi e i tratti termini positivi?

Assolutamente no. Pensare che i Trattati, aggiungendo ○ al Sacchetto, debbano essere termini positivi, mentre le Cicatrici, aggiungendo ● al Sacchetto, debbano essere termini negativi, è un errore piuttosto comune.

Alcuni Eroi famosi vivono come Cicatrici aspetti della loro vita che altre persone potrebbero considerare come grandi forniture, mentre molti Eroi mettono a frutto aspetti traumatici e negativi della loro vita, trasformandoli nei loro più grandi punti di forza.

La differenza tra un Tratto e una Cicatrice non dipende da come è scritta o formulata, ma da come l'Eroe la vive. Un Tratto è una caratteristica che metti in gioco a tuo vantaggio, una Cicatrice è una fragilità che ti permette di essere più resistente alle Complicazioni.

Per William Wallace essere un *Eroe del popolo* potrebbe essere una Cicatrice più che un Tratto. Qualcosa che è diventato suo malgrado e che lo fa vivere isolato da tutto e da tutti, solo per tutta la sua vita. Inoltre lo è diventato a causa di un evento traumatico: la morte di sua moglie. Al contrario, per Zatoichi essere Cieco è un vantaggio per poter focalizzare i suoi sensi e le sue abilità di spadaccino. Probabilmente Zatoichi porterebbe la sua cecità in gioco più come un Tratto che come una Cicatrice.

7.6.5. Quante cicatrici possono segnare un eroe?

Non c'è un limite al numero di Cicatrici da cui puoi essere segnato, ma considera tuttavia che le Cicatrici sono veri e propri traumi indelebili impressi nella psicologia del tuo Eroe.

Un Eroe da più di 2 Cicatrici dovrebbe essere interpretato come qualcuno che è stato segnato da esperienze davvero forti e ne avverte il peso sulle spalle.

Nella parte dedicato ad affrontare la Fine dell'eroe, scoprirai che il numero delle Cicatrici è una delle linee guida più importanti da tenere in considerazione quando si tratta di scegliere o meno di mettere la parola Fine alla Storia dell'Eroe.

7.7. Imparare una lezione

Per imparare una Lezione, il Giocatore sceglie una carta Lezione e le aggiunge alla scheda dell'Eroe.

7.7.1. Cosa sono le lezioni?

Le Lezioni sono capacità che ti permettono di utilizzare i ⊗ che Estrai in modo unico. Ogni Lezione è descritta in una carta che puoi mettere vicino alla scheda durante le Sessioni o scrivere nella seconda pagina della scheda dell'Eroe. Puoi apprendere una Lezione dopo una Prova cruciale il cui esito sia narrativamente adatto a insegnartela.

7.7.2. Come scelgo la lezione?

Ogni Lezione che impari dovrebbe essere legata alla Prova cruciale che hai vissuto. Non sei obbligato a scegliere una specifica Lezione piuttosto che un'altra, ma ricorda che il modo in cui l'Eroe evolve dovrebbe essere legato a doppio filo alle esperienze che vive.

Lilian si è lanciata all'inseguimento di uno degli assassini della moglie di Etienne, cosa che lo ha molto colpito, dimostrandogli quanto lei tenga a lui. Lilian non ha avuto successo ed è rimasta sfregiata. Etienne promette a Lilian che la farà pagare al fuggiasco e Fabio decide che Etienne impara la Lezione *Nessuno fugge per sempre*.

7.7.3. Quante lezioni posso imparare?

Non c'è un limite al numero di Lezioni che puoi imparare, tuttavia considera che le Lezioni aggiungono complessità al tuo Eroe. Se ami strutturare il tuo Eroe oltre il regolamento

7. Come far evolvere l'eroe

di base, espandine le potenzialità tramite le Lezioni, se preferisci personaggi semplici e immediati, evita le Lezioni e concentrati sui Trattati. Di norma un Eroe bilanciato in termini di complessità non conosce più di 2 o 3 Lezioni.

7.7.4. Lezioni

Lezioni per onore, giustizia, purezza, disciplina

L'ONORE È SACRIFICIO

Quando un alleato Estrae 1 o più ● puoi chiedergli di collocarne uno qui.

Descrivi come accorri in suo aiuto e fatti carico di una Sventura per proteggerlo dalle avversità.

Il tuo alleato non è obbligato a consegnarti il ●. Puoi usare questa Lezione prima che effetti del Pericolo entrino in gioco. Puoi decidere di aggravare questa Sventura facendoti carico di altri ● se la situazione in gioco lo giustifica.

7.7. Imparare una lezione

LA COLPA È UN'OMBRA CHE
OTTENEBRA LO SGUARDO

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per rivelare se qualcuno è colpevole di un crimine. Scarta il ○ dalla Lezione, indica il soggetto e descrivi la colpa di cui lo accusi. Il Narratore ti rivelerà se è colpevole o innocente. Non otterrai prove della sua colpa, ma conoscerai la verità.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

DISCIPLINA FERREA

Quando Estrai 1 ● puoi collocarlo su questa Lezione (massimo 1).

Potrai scartarlo se solamente ○ durante una Prova, spendendo 1 ○ tra quelli che hai appena Estratto.

Gli effetti del Pericolo si applicano prima che tu possa usare questa Lezione.

7. Come far evolvere l'eroe

Lezioni per pace, amore, fratellanza, perdono

AIUTA IL PROSSIMO TUO

Quando aiuti un alleato in una Prova puoi aggiungere 1 ○ al suo Sacchetto per ogni Tratt che metti in gioco. Per ogni Tratto con cui lo aiuti oltre al primo colloca 1 ● su questa Lezione. Se il tuo alleato Estrae almeno 1 ● mentre affronta la Prova, prendit utti i ● che hai collocato su questa carta e spendili subito come se li avessi Estratti durante una Prova. Se il tuo alleato non Estrae nessun ●, scartali subito tutti.

Se la Prova in cui aiuto ha un Pericolo, il fatto che si applichi o meno al tuo Eroe dipende dal tuo giudizio e da come narri l'aiuto che dai quando usi questa Lezione.

I MOMENTI BUI HANNO BISOGNO DI SPERANZA

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1). Spendilo in qualsiasi momento aggiungendolo al Sacchetto di un altro Giocatore che sta affrontando una Prova. Il ○ aggiunto al Sacchetto in questo modo non conta come un aiuto, quindi non è mai condizionato dalla Confusione e non ti espone ad alcun rischio.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

FIDUCIA INCONDIZIONATA

Quando affronti una Prova puoi aggiungere 1 O al Sacchetto, se sei disposto a chiedere a un altro Giocatore di estrarre al posto tuo.

Ovviamente sarà lui a scegliere quanti Ⓢ estrarre. Non puoi suggerire in nessun modo.

Una volta che avrà Estratto, risolvi il resto della Prova normalmente. Starà a te decidere come spendere i Ⓢ estratti.

Puoi utilizzare questa Lezione in qualsiasi momento in cui lo ritieni opportuno.

Lezioni per ribellione, rivoluzione, libertà

NESSUN RIBELLE È SOLO

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un O appena Estratto (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per ottenere uno tra questi effetti:

- Qualcuno rivela un'informazione utile contro il potere
- Si scatena un disordine che toglie l'attenzione da te o da un alleato
- Un simbolo del potere viene distrutto o vandalizzato

Spendere il O posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento. Collabora con il Narratore per raccontare cosa succede.

7. Come far evolvere l'eroe

LE IDEE NON HANNO PADRONI

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un O appena (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per raccontare come il tuo messaggio, viaggiando di bocca in bocca, ha convinto qualcun altro che indicherai.

Un soggetto che si oppone fermamente ai tuoi ideali potrebbe non essere del tutto persuaso, ma avrai almeno scalfito le sue convinzioni.

Spendere il O posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento. Collabora il Narratore per raccontare cosa succede.

LEGGENDA VIVENTE

Scegli una delle Cicatrici che ti segnano. Diventerà un simbolo per gli altri, alimentando le voci sul tuo conto.

Quando interagisci con chi ti conosce, anche per sentito dire, la storia di quella Cicatrice puoi metterla in gioco a tua scelta come una Cicatrice o come un Tratto.

Puoi decidere ad ogni Prova se usare la Cicatrice come Cicatrice o come Tratto, ma non potrai avere entrambi gli effetti contemporaneamente.

Lezioni per opportunità, furbizia, spirito critico

SE NON PUOI CONVINCERLI, CONFONDILI

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per rimuovere o abbassare definitivamente di 1 una Sventura che hai subito, senza che accada qualcosa nella Storia che giustifichi il perché.

Se dovessero chiederti spiegazioni, inventati il motivo. E sì, puoi essere dannatamente sfacciato.

Spendere il ○ su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

L'OCCASIONE FA L'UOMO LADRO

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per raccontare quale oggetto hai sottratto a un soggetto che hai incontrato in precedenza nel momento in cui vi siete avvicinati.

Ciò che racconti deve essere verosimile dato il contesto narrativo in cui è ambientata la Storia.

Spendere il ○ su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

7. Come far evolvere l'eroe

SPECIALIZZARSI È UNA COSA DA INSETTI

Quando comincia la Sessione, segna su questa Lezione un'abilità temporanea a tua scelta.

Potrati metterla in gioco come uno dei tuoi Trattati, ma dovrai cambiarla all'inizio di ogni Sessione.

Cambia l'abilità su questa Lezione all'inizio di ogni Sessione, non potrai farlo durante il gioco appena prima di una Prova che stai per affrontare.

Lezioni per ragione, verità, conoscenza

IL DIAVOLO SI NA- SCONDE NEI DETTAGLI

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per Estrarre 1 ⊗ dal Sacchetto di un alleato che sta per affrontare una Prova, guardarlo e decidere se rimetterlo nel Sacchetto o scartarlo.

In ogni caso, non potrai mostrare a nessuno il ⊗ finché la Prova non sarà conclusa.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

7.7. Imparare una lezione

OGNI ESPERIMENTO FALLITO È UN SUCCESSO

Quando Estrai almeno 1 ● puoi posizionare qui 1 ●, rimettere tutti i ⊗, tranne quello che hai posato su questa Lezione, nel Sacchetto e Estrarre una seconda volta. Se lo desideri, puoi Estrarre un numero diverso di ⊗.

Dopo aver Estratto, aggiungi alla tua mano il ● che hai posato qui, spendi i ⊗ e racconta l'esito dell'azione normalmente.

Gli effetti del Pericolo si applicano dopo aver usato questa Lezione.

LA MENTE SOPRA IL CORPO

Quando sei Confuso, dopo aver inserito i ⊗ nel Sacchetto puoi guardare al suo interno per verificare come è composto prima di decidere quanto Estrarre.

Puoi usare questa Lezione ogni volta che sei Confuso.

7. Come far evolvere l'eroe

Lezioni per vendetta, riscatto, furia

SANGUE CHIAMA SANGUE

Quando estrai 1 ● collocalo qui e segna una Sventura.

Puoi aggravare in qualsiasi momento questa Sventura di 1 ● per ignorare il Pericolo di una Prova effettuata contro chi ti ha inferto la Sventura.

Gli effetti del Pericolo si applicano prima che tu possa usare questa Lezione. In ogni caso, se lo desideri puoi segnare la Sventura che ti fa Uscire di scena su questa Lezione.

NESSUNO FUGGE PER SEMPRE

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).

Spendilo in qualsiasi momento per:

- Interrompere la fuga di qualcuno che puoi vedere
- Dirigerti verso qualcuno che puoi vedere e raggiungerlo. CHIunque si frapponga deve decidere se scansarsi o finire sbattuto a terra, ostacoli fragili vengono distrutti.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

SUBIRETE LA MIA IRA

Puoi posare qui 1 ● che hai appena Estratto e subire questa condizione:

FURIA

Nella prossima prova Prova dovrai usare tutti i ○ che Estrai nell'effetto della Prova, poi scarta il ● posato qui.

Inoltre quando sei in Furia aggiungi 1 ○ al Sacchetto nelle Prove in cui ti abbandoni all'ira.

Gli effetti del Pericolo si applicano prima che tu possa usare questa Lezione.

Lezioni per grinta, coraggio, tenacia

CHI NON RISI-
CA NON ROSICA

Puoi posare qui 1 ● che hai appena Estratto e subire questa condizione:

AVVENTATEZZA

Nella prossima dovrai Rischiare, dopodiché scarta il ● che hai posato qui.

Inoltre quando sei soggetto a Avventatezza aggiungi 1 ○ al Sacchetto subito dopo aver completato la prima Estrazione.

Gli effetti del Pericolo si applicano prima che tu possa usare questa Lezione.

7. Come far evolvere l'eroe

BISOGNA SAPER OSARE

Quando affronti una Prova puoi Estrarre fino a 5 Ⓢ.
Inoltre, quando Rischi devi arrivare a Estrarre 6 Ⓢ.

Puoi usare questa Lezione ogni volta che affronti una Prova.

ULTIMA RISORSA

Quando non hai alcun Tratto da mettere in gioco in una Prova puoi aggiungere 1 ○ al Sacchetto, appellandoti al tuo spirito di adattamento.

Questa Lezione non si applica quando puoi mettere in gioco almeno 1 Tratto.

Puoi usare questa Lezione anche quando aiuti qualcuno, ma devi saper descrivere come lo fai in maniera convincente.

Lezioni per fede, certezza, fiducia

CONOSCO IL MIO DESTINO

Puoi posare qui 1 ● che hai appena Estratto e subire questa condizione:

FATALISMO
Nella prossima
Prova dovrai
Estrarre solo 1 ⊗,
dopodiché scarta
il ● che hai posato
qui.

Inoltre quando sei soggetto a Fatalismo e Estrai 1 ○, considera come se avessi Estratto 2 ○.

Gli effetti del Pericolo si applicano prima che tu possa usare questa Lezione. Se lo desideri, puoi Rischiare dopo aver Estratto.

UNM CORPO SNAGUINA,
UN'IDEA È IMMORTALE

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).
Potrai scartarlo per ignorare per un Turno una Sventura che ti affligge.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

7. Come far evolvere l'eroe

ABBRACCIA IL TUO FATO

Quando affronti una Prova puoi ignorare 1 ● Estratto, se sei disposto a chiedere al Narratore di Estrarre al posto tuo.

Sarà lui a scegliere quanti ⊗ Estrarre. Non puoi suggerire in nessun modo.

Questa Lezione ha effetto prima che gli effetti del Pericolo entrino in gioco.

Lezioni per arte, espressione di sé

NESSUNO È INDIFFERENTE ALLA BELLEZZA

Quando affronti una Prova puoi collocare qui un ○ appena Estratto (massimo 1).

Potrai scartarlo in seguito e indicare un soggetto a tua scelta: conosce la tua arte e, che lo voglia ammettere o meno, prova sincera ammirazione per le tue opere.

Lascia al Narratore la libertà di interpretare il soggetto come meglio crede: è possibile che sappia qualcosa che tu non sai.

Spendere il ○ posizionato su questa Lezione non occupa il tuo Turno, puoi farlo in qualsiasi momento.

ASSONANZA

Scegli due Tratti adiacenti, che siano verbalmente correlati tra loro e uniscili con un segno di matita. Da questo momento in poi sono in assonanza.

Quando li metti entrambi in gioco in una Prova potrai aggiungere 3 ○ invece di 2 ○.

Quando ne metti in gioco solo uno dei due aggiungi 1 ⊗ invece di 1 ○.

Questa Lezione è sempre attiva, non puoi decidere di non utilizzarla. Quando fai evolvere l'Eroe puoi cambiare un Tratto in assonanza, ma non eliminarlo.

DISSONANZA

Scegli due Tratti adiacenti, che non siano verbalmente correlati tra loro e uniscili con un segno di matita. Da questo momento in poi hai armonizzato la loro dissonanza.

Quando li metti entrambi in gioco in una Prova ignora il primo ● che Estrai.

Quando ne metti in gioco solo uno dei due aggiungi 1 ⊗ invece di 1 ○.

Questa Lezione ha effetto prima che gli effetti del Pericolo entrino in gioco. Questa Lezione è sempre attiva, non puoi decidere di non utilizzarla. Quando fai evolvere l'Eroe puoi cambiare un Tratto in dissonanza, ma non eliminarlo.

8. Alternative di evoluzione dell'eroe

Le modalità di Evoluzione di *Not the End* sono ideate per creare un legame diretto tra le esperienze vissute dall'Eroe e il modo in cui cresce.

Le Prove cruciali sono il modo migliore di far evolvere il tuo Eroe ma, come Giocatore, devi sempre avere gli strumenti per Far evolvere l'Eroe al momento giusto.

Di seguito trovi modalità alternative per far crescere il tuo Eroe, che ampliano le possibilità di Evoluzione che hai a disposizione in modo da permetterti di cogliere ogni opportunità che troverai vivendo la Storia.

Quando utilizzi modalità alternative di evoluzione

Assicurati di avere il consenso del tavolo

Chiedi agli altri Giocatori e al Narratore se sono d'accordo prima di utilizzare modalità di evoluzione alternative

Dai a tutto il tavolo le stesse possibilità

Se per un Giocatore è possibile far evolvere l'Eroe in un certo modo, dovrebbe essere possibile anche al resto del gruppo di gioco

Lascia che la storia cambi il tuo eroe

Ogni Giocatore sa quanto è giusto che il suo Eroe evolva. Nella maggioranza dei casi le regole base di evoluzione degli Eroi saranno sufficienti, ma ci saranno momenti durante la Storia in cui sentirai che non fare evolvere il tuo Eroe sarebbe una forzatura. Ognuno di quei momenti potrebbe andare bene per utilizzare una di queste eccezioni

Non abusare di queste alternative

Un'evoluzione troppo veloce dell'Eroe non è consigliabile, a meno che tu non stia giocando una Storia molto breve. Lascia ai cambiamenti vissuti dell'Eroe il tempo di sedimentare e goditi il modo in cui influenzano il tuo modo di giocare

8.1. Prove cruciali di gruppo

A volte i moventi degli Eroi sono allineati a tal punto da rendere Cruciale una Prova di gruppo. Se due o più eroi vogliono supportarsi per avere Successo in una Prova e sono

La maggior parte dei racconti eroici che coinvolgono un gruppo si concludono con uno sforzo corale per sconfiggere l'antagonista. Spesso queste prove segnano i protagonisti della Storia.

8. Alternative di evoluzione dell'eroe

pronti a dividerne le Complicazioni, è giusto che possano dichiarare assieme che per tutti loro una Prova è Cruciale.

Dopo la Prova cruciale, ogni Giocatore il cui Eroe ha partecipato sarà libero, di raccontare in modo indipendente il modo in cui l'Eroe cambia.

8.2. Esperienze sorprendenti

Poniamo il caso che il Narratore racconti durante la Sessione come il nemico giurato di uno degli Eroi si riveli un alleato, che ha giocato la parte del cattivo con lo scopo di rimanere in incognito e aiutare il gruppo da dietro le quinte. L'Eroe potrebbe esserne talmente colpito da cambiare uno dei suoi Tratti o aggiungerne uno novo.

A volte durante una Sessione accadono cose che non sono strettamente correlate alle Prove, oppure il tuo Eroe assiste a esiti inaspettati di Prove sue o di altri Eroi, che nessuno al tavolo avrebbe potuto prevedere.

Se ti rendi conto che ciò che è successo ha segnato il tuo Eroe in modo profondo e sei sicuro che ignorare l'evento sarebbe una forzatura, sentiti libero di aggiornare la scheda dichiarandolo al resto del gruppo.

8.3. Prove cruciali a fine sessione

Può capitare di essere talmente coinvolti dal gioco da dimenticarsi di dichiarare che la Prova che hai affrontato sarebbe stata Cruciale per lo sviluppo del tuo Eroe, per poi pentirsi di non averlo fatto.

In accordo con il tavolo di gioco, puoi concordare di verificare a fine Sessione se gli Eroi hanno vissuto esperienze paragonabili a una Prova cruciale, e farli evolvere di conseguenza.

8.4. Flashback

V è un personaggio interessante, ma molto eccentrico e misterioso, finché non si scoprono i retroscena del suo passato.

Da quel momento in poi V acquisisce uno spessore del tutto differente e molti dei suoi Tratti distintivi emergono, creando una visione di insieme del personaggio prima assente.

Il passato di un Eroe è segnato da eventi importanti, che a volte non sono noti all'inizio della Storia neppure ai Giocatori che li interpretano. In molte Storie si fanno salti temporali in cui si approfondiscono le origini e il passato di uno o più Eroi.

Al termine di Sessioni di questo tipo, un Giocatore potrebbe voler aggiungere un Tratto, una Lezione o una Cicatrice che simboleggi come questo tuffo nel passato abbia messo in luce un lato del suo Eroe che fino a quel momento era rimasto nascosto.

Questa modalità alternativa di crescita permette di approfondire la dimensione personale degli Eroi in un modo altrimenti impossibile. Durante un flashback potete usare una versione ridotta della scheda dell'Eroe, o improvvisare un alveare di tratti per l'occasione.

8.5. Perdere qualcuno di importante

Se due Eroi condividono un legame molto forte, la morte di uno di loro potrebbe segnare per l'altro un momento importante di crescita.

Se l'Eroe ha perso un compagno potrebbe rimanere segnato da una Cicatrice, aggiungere all'alveare uno dei suoi Tratti o ereditare una delle sue Lezioni per simboleggiare ciò che gli è rimasto di lui.

8.5. *Perdere qualcuno di importante*

Questa modalità di crescita alternativa si può applicare anche alla scomparsa di Personaggi secondari importanti per l'Eroe, a prescindere dal fatto che essi fossero alleati o antagonisti.

Parte V.

Affrontare la fine

9. Questa non è la fine

Anche in *Not the End*, prima o poi, l'Eroe si troverà faccia a faccia con la sua 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.

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 Trattati e le Cicatrici che preferisci. Aggiungi al Sacchetto eventuali ● segnalati dal Narratore e sbuota l'intero Sacchetto

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

Se vuoi puoi decidere di non usare subito tutti i ⊗, ma spenderli successivamente per influenzare la Storia. 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

9.1. Cos'è la fine dell'eroe

La Fine dell'Eroe è il momento che lo vede uscire definitivamente di Scena. Potrebbe trattarsi della sua morte, di un lungo viaggio senza ritorno, della sua resa o di qualsiasi altra circostanza che termini il suo arco narrativo e il suo contributo alla Storia.

9. Questa non è la fine

9.2. Quando abbracciare la fine

È sempre il Giocatore a scegliere quando il suo Eroe ha terminato il suo ruolo all'interno della Storia e abbraccia la sua Fine.

Ci sono casi in cui è giusto chiedersi se mettere Fine all'arco narrativo dell'Eroe:

- Un astronauta viene scagliato nel vuoto siderale senza exotuta.
- Un Ronin privato della spada e del suo onore finisce al tappeto in una rissa.
- Etienne ha consumato la sua vendetta sugli assassini di sua moglie e desidera riposare.

- L'Eroe è Uscito di scena e non sussistono le condizioni affinché riesca a tornare, dato che la Prova sarebbe Impossibile da superare
- L'Eroe è segnato da tre o più Cicatrici e si trova costretto a vivere un'altra esperienza traumatica, magari Uscendo di scena in pessime circostanze
- L'Eroe ha chiuso il ciclo dei suoi obiettivi personali e non ha più motivo di rimanere ancorato alla Storia

9.3. Come raccontare la fine

Il Giocatore racconta come l'Eroe abbraccia la Fine e compone il Sacchetto, mettendo in gioco i Trattati e le Cicatrici che preferisce.

Se l'Eroe sta affrontando una Prova, il Narratore dichiara come di consueto una Difficoltà che aggiungerà ● al Sacchetto. Dopodiché il Giocatore svuota l'intero Sacchetto e spende tutti i ⊕, proprio come se li avesse Estratti, per raccontare come la Fine dell'Eroe influenza la Storia.

Tra tutti i riferimenti cinematografici la fine di *V per Vendetta* è quella che in assoluto esemplifica meglio lo spirito della Fine degli Eroi. Con il suo sacrificio V termina il suo viaggio e il suo dolore, assestando l'ultimo colpo al regime, completando la sua vendetta e lasciando un segno indelebile nei cuori delle persone.

Evey Hammond ed Eric Finch, gli altri due eroi attorno a cui gira il film, vengono per sempre segnati dalla scomparsa di V, che rimane nei loro cuori e nelle loro menti per il resto della vita.

La fine di V è l'inizio di qualcosa di importante, che è destinato a sopravvivere a lungo.

Il caso più eclatante riguarda Eroi che vogliono uccidersi a vicenda o Giocatori che non sono disposti ad accettare la Fine dei loro Eroi.

9.4. Spendere i token nella prova finale

Quando il Giocatore abbraccia la Fine dell'Eroe ottiene un'autorità narrativa superiore alla norma. A suo giudizio, il Giocatore può richiedere l'aiuto del Narratore e degli altri Giocatori per aiutarlo nella narrazione o dargli suggerimenti.

oltre ai normali usi di ○ e ●, il Giocatore può:

- 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 Trattato, o spendere 1 ● per consentire a un altro Eroe di guadagnare una Cicatrice o una Lezione, per simboleggiare come la Fine segni chi rimane

Non è necessario spendere tutti i ⊕ Estratti, il Giocatore può decidere di conservarne alcuni e spenderli in seguito, coerentemente con il ricordo dell'Eroe o la sua presenza in momenti passati della Storia.

9.5. Come gestire i casi di disaccordo

Possono verificarsi casi in cui Giocatori i cui Eroi sono in conflitto si trovino a litigare sulla Fine. Se siete in questa situazione, innanzitutto fate un bel respiro. È un gioco e come tale va preso. Ecco alcune domande che possono aiutarvi a riflettere sulle ragioni del conflitto e sulle sue opportunità:

- Per quale motivo desideri che questa non sia la Fine del tuo Eroe?
- Quale valore potrebbe aggiungere alla Storia che l'eroe rimanga?
- Quale valore potrebbe aggiungere alla Storia che l'eroe abbracci la Fine?
- La situazione può essere risolta con una Uscita di scena temporanea?

Parte VI.

Narrare le storie

10. 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 utilizzarlo al meglio.

Una volta narrato l'innescò iniziale della vicenda, tutto ciò che ti rimande da fare è ascoltare gli stimoli dei Stimoli 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 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

10.1. 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*.

10. Quali sono i compiti del narratore

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.

10.1.1. 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.

10.1.2. 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 importogli 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 lingua vitale delle Storie di *Not the End* sono le Complicazioni generate dalle Prove che gli Eroi decidono di affrontare.

10.1.3. 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, ambiente, 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.

10.1.4. Pensa ai movimenti 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 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.

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.

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 e cominceranno 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?

10.1.5. 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 costruire 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.

11. 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 preibita di eventuali conseguenze negative richiedere una Prova è inutile e rischia di lasciare il tavolo di gioco spiazzato qualora il Giocatore Estraesse dei ●. In caso simili è meglio verificare quali Trattati 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 da 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

11.1. 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) ●

11. Narrare le prove e il loro esito

11.1.1. Stabilire la difficoltà della prova

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.

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: 4 ●
- 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.

11.1.2. Stabilire il pericolo della prova

Ponendo il caso di star giocando in un contesto realistico: fare una ricerca araldica su t esti 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*.

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 è possibile Uscire di scena
- Poco: Esci di scena Estruendo 4 ●
- Abbastanza: Esci di scena Estruendo 3 ●
- Molto: Esci di scena Estruendo 2 ●
- Moltissimo: Esci di scena Estruendo 1 ●

11.1.3. 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.

11.1.4. 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.

11.2. Narrare le complicazioni

Ogni volta che un Giocatore gli consegna dei ●, il Narratore racconta una Complicazione sulla Scena o sulla Storia.

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.

11.2.1. 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

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 messi 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.

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.

11. Narrare le prove e il loro esito

11.3. Narrare le sventure

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.

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 e della Prova e la conseguenza che l'Eroe subisce.

11.3.1. 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 capitarli dato il contesto e la situazione in cui si trova. Ecco alcuni esempi:

Braccio rotto, vista annebbiata

- Limita la capacità di agire dell'Eroe

Abbuttato, imbarazzato, adirato

- Influenza la sfera emotiva dell'Eroe

Malvisto, reietto, umiliato

- Influenza la sfera sociale dell'Eroe

Senso di colpa, crisi di fede

- Influenza la percezione che l'Eroe ha di sé

Assiderato, affamato, insonne

- Influenza la condizione fisica dell'Eroe ha di sé

Ore contate, compromesso, braccato

- Limita il tempo che l'Eroe ha a disposizione

Disarmato, derubato, impresentabile

- Influenza le risorse che l'Eroe ha a disposizione

Ricattato, maledetto, avvelenato

- Dai all'Eroe un vincolo

Paranoico, sospettoso, nervi a fior di pelle

- Insinua il dubbio della mente dell'Eroe

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

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.

12. Dare vita alle sfide

Durante il corso della Storia, il Narratore potrebbe decidere di arricchire di dettagli oggetto o situazioni con cui gli Eroi hanno a che fare, in modo da dare loro spessore e renderli più interessanti.

Persone, luoghi, oggetti o intere situazioni sono tutte considerate Sfide dal momento in cui gli Eroi dovranno effettuare Prove che li coinvolgono.

Not the End utilizza il linguaggio naturale e universale per descrivere ogni tipo di Sfida in gioco.

Quando dai vita a una sfida

1. Descrivi in breve la sfida

Dalle un nome breve e scrivi un breve testo introduttivo che descrive di cosa si tratta e quali sono le sue caratteristiche salienti.

2. Indica quanto è pericolosa e difficile Dai una Difficoltà e un Pericolo alla Sfida utilizzando questa formula:

Affrontare questa Sfida è Difficile (1-6) ●, Esci di scena se Estrai (1-4) ●

3. Elenca le eccezioni al punto precedente

Elenca Difficoltà e Pericolo delle Prova che costituiscono le principali eccezioni al punto precedente, basandoti sulle caratteristiche uniche della Sfida.

4. Elenca sventure e complicazioni più comuni

Fai un breve elenco delle Sventure e delle Complicazioni più probabili o plausibili che potrebbero emergere nell'affrontare la Sfida.

5. Approfondiscila a piacere

Scegli quali delle domande di approfondimento che trovi nella prossima pagina sono più adeguate per dettagliare la sfida e segna le risposte.

12.1. 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.

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

Queste domande servono a creare una descrizione sintetica della Sfida.

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

12. Dare vita alle sfide

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 support vitale degli edifici (porte, ventilazione).

La coscienza di Melchor è la digitalizzazione dei ricordi del padre di Markus Finniga, 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.

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.

2. In generale, quanto è Difficile e Pericolosa da affrontare? Attribuisce 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 momento hanno definito ciò che è?

Cosa custodisce di prezioso?

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

12.1.1. 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.

12.1.2. 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, una situazione, una fazione o un oggetto.

12.1.3. 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 riguardi.

Tutte le domande successive sono spunti, ma non devono mai frenare la narrazione. Le Prove, come le Sfide e Complicazioni che ne derivano, dipendono tanto dalla Sfida tanto dal contesto in cui si svolgono e dalla Scena.

12.1.4. 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.

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.

12.2. Alcuni esempi di sfide

Nelle prossime pagine troverai alcuni esempi di Sfide. Nello specifico una persona, un luogo e un oggetto. La parte Ambientazioni di esempio contiene molti altri esempi che potrai esplorare.

Ogni Sfida è dettagliata da:

- Breve descrizione generale
- Difficoltà e Pericolo delle Prove
- Suggerimenti di Sventure
- Suggerimenti di Complicazioni
- Approfondimenti

Puoi sfruttare questa struttura per presentare in modo sintetico le risposte alle 5 domande utili a descrivere le Sfide.

12.2.1. 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 Estruendo 3 ●)
- Affrontarlo in duello è *difficilissimo* (5 ●) e *molto pericoloso* (Esci di scena Estruendo 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

12. Dare vita alle sfide

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 tutti per la sua approvazione.

12.2.2. 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 Estrahendo 2 ●)
- Intimidire le guardie cibernetiche del Dedalo è *impossibile*
- Le serrature delle celle sono vecchie e usurate dal greddo, 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 cpao ingegnere dei progetti originali del Dedalo.

12.2.3. L'Anello di Samarcanda

Una semplice fascia di argento con una incisione in uno strano alfabeto all'interno. Ogni volta che si indossa l'anello si avvertono strane sensazioni: pelle d'oca, sussurri e la strana voglia di non smettere di indossarlo.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove che riguardano l'Anello sono *medie* (3 ●) e *poco pericolose* (Esci di scena Estruendo 4 ●)
- Decifrare le scritte all'interno dell'anello è *difficilissimo* (5 ●)
- Pronunciare la formula una volta decifrate le scritte è *facilissimo* (1 ●) e *estremamente pericoloso* (Esci di scena Estruendo 1 ●)

Possibili sventure

- Assuefatto all'Anello
- Soggiogato dalle anime dell'Anello

Possibili complicazioni

- Qualcuno in cerca dell'Anello è sulle tracce degli Eroi, ed è disposto a tutto pur di recuperarlo
- Uno degli spiriti dell'Anello si libera e comincia a tormentare il gruppo
- Le informazioni per decifrare le iscrizioni sono custodite in territorio nemico

Approfondimenti

L'Anello di Samarcanda è un oggetto leggendario opera di un mago che ha sacrificato molte vite per conferirgli potere. Le anime delle vittime sacrificate risiedono ora nell'Anello, e cercheranno la compagnia di chi lo indossa. Una volta pronunciate le parole magiche all'interno dell'Anello, le anime cercheranno di soggiogare chi lo indossa, ma se non ci riusciranno saranno obbligate a servirlo proteggendolo da attacchi mentali e da ogni forma di magia.

12.3. Sfide avanzate

A volte alcune Sfide sono troppo importanti o particolari per gestirle usando unicamente Sventure e Complicazioni e potresti voler aggiungere delle regole speciali per rendere chiaro ai Giocatori quanto importanti siano.

In questo caso puoi pensare a uno o due modi particolari in cui i Giocatori potranno o dovranno spendere ●.

12.3.1. Quando usare una sfida avanzata

La nemesi di uno degli Eroi, un Personaggio secondario molto approfondito e incontrato più volte o un avversario leggendario sono tutte Sfide che potrebbero diventare Sfide avanzate. Una linea guida per decidere se una Sfida può essere Avanzata è chiedersi: quale aspetto di questa Sfida può essere particolarmente impegnativo da superare e quali condizioni particolari scateneranno delle conseguenze inaspettate?

Non cercare di forzare la mano quando ti fai questa domanda, se la risposta non ti è chiara potrebbe semplicemente voler dire che per quanto Difficile o Pericolosa sia la situazione, Sventure e Complicazioni sono più che sufficienti a portare avanti la Storia.

12.3.2. Come bilanciare una sfida avanzata?

Le variazioni che applichi alle regole dovrebbero essere in linea con le Lezioni che gli Eroi possono imparare: spendere in maniera unica i ● Estratti o Estrarre ⊕ in maniera diversa, senza togliere al Giocatore la libertà di spendere i ○ e senza richiedere più di un ○ per riuscire in un'azione. Sono eccezioni, e come tali dovresti usarle solo quando fanno la differenza: abusandone rallenterai il gioco e renderai le Sfide molto meno interessanti per i Giocatori.

Il Barone Cornelius

Quando il Barone si trova nella guardia del Falcone, un Eroe deve Estrarre esattamente un numero di ⊕ pari al numero di Eroi presenti in Scena, compreso sé stesso. Se ci sono più Eroi di quanti ⊕ ci sono nel Sacchetto, l'Eroe deve Estrarre il massimo numero di ⊕ disponibile. Un Eroe può Rischiare dopo aver Estratto, se rimangono abbastanza ⊕.

Etienne ha inseguito l'assassino di sua moglie per mesi, incrociando la sua strada diverse volte, ma lui è riuscito ogni volta a fuggire.

Lothar ha sentito voci su Katkrax, uno stregone delle terre del nord che sembra poter plasmare le fiamme con la propria volontà.

Quando un Eroe viene aiutato mentre combatte le fiamme di Kathrax, se l'Eroe Estrae più di 1 ●, gli Eroi che l'hanno aiutato ricevono 2 ● invece che 1 ●.

Il Dedalo del gelido tormento

Quando il Narratore riceve un ● per una Complicazione da un Eroe, può attivare il sistema di controllo remoto dei prigionieri, attivando il loro chip di soppressione. Fino a quando non viene disattivato, gli Eroi all'interno del Dedalo devono scegliere un loro Tratto che non può essere usato a causa delle interferenze del chip con le loro memorie.

L'Anello di Samarcanda

Quando un Eroe assuefatto all'Anello Estrae almeno 3 ●, l'Eroe elimina la Sventura *Assuefatto all'anello* e la segna come Cicatrice temporanea, che rimane fino a quando qualcun altro indossa l'Anello. Non basta perdere l'Anello per rimuovere la Cicatrice, è necessario che l'Anello venga indossato da qualcun altro.

13. Dare ritmo alle sessioni

Un buon ritmo durante le Sessioni contribuisce a mantenere alta l'attenzione del gruppo e permette di dedicare tempo ai momenti realmente significativi della Storia.

In quanto Narratore hai a disposizione Obiettivi e Profondità: due strumenti che ti permettono di gestire i tempi durante le Sessioni.

Utilizzandoli, potrai scegliere quali situazioni di gioco si risolveranno velocemente e quali invece verranno approfondite maggiormente, il tutto senza dover preparare nulla in anticipo.

Per dare il giusto ritmo alla sessione

1. Chiediti quali momenti meritano attenzione

Ricordati di dare la giusta considerazione alle Sfide e alle Scene che consideri importanti, senza tralasciare i momenti in cui i Giocatori mostrano genuino divertimento

2. Dichiarare un obiettivo e dargli una profondità

Se desideri approfondire un momento di gioco, concorda con i Giocatori e dichiarane la Profondità. La Profondità di un Obiettivo equivale alla quantità di Successi necessari per raggiungerlo

3. Tieni traccia dei successi

Ogni volta che un Giocatore ottiene un Successo correlato all'Obiettivo, segnalalo come Risultato. Una volta che i Giocatori avranno ottenuto sufficienti Successi, i Giocatori avranno raggiunto l'Obiettivo

13.1. Dare spazio ai momenti importanti

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 della 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

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.

13. Dare ritmo alle sessioni

interessanti. Per gestire i tempi della Sessione, hai a disposizione gli Obiettivi, ovvero traguardi importanti per la Scena, a cui puoi attribuire più o meno Profondità.

13.1.1. COs'è un obiettivo e a cosa serve

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.

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 un obiettivo 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 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.

13.2. Dare profondità agli obiettivi

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).

Quando il Narratore descrive un Obiettivo, sceglie e dichiara la 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

13.2.1. 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

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 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

- 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.

13.2.2. 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 un Profondità, senza dire esplicitamente qual è il valore di Successi da raggiungere per completarlo.

13.2.3. Tenere traccia dei risultati

Quando dichiarare 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.

Quando gli Eroi ottengono 4 Successi pertinenti all'Obiettivo, il Narratore racconterà come i banditi si disperdano, vengano sconfitti o aiutino il gruppo.

13.2.4. 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.

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.

13.3. 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.

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.

13. Dare ritmo alle sessioni

13.3.1. Determinare l'ordine di azioni

Ogni Giocatore eseguirà una Prova e attenderà che tutti gli altri Giocatori abbiano agito prima di eseguirne un'altra.

Quando si agisce a Turno 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.

13.3.2. Narrare i momenti in cui si agisce a turno

Quando gestisci situazioni che necessitano di agire a Turno, sfrutta i ● che ti tengono 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 che 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.

Parte VII.

Ambientazioni

14. Creare le ambientazioni

Ogni Storia ha bisogno di un'Ambientazione: un mondo in cui gli Eroi possano muoversi e con cui possano interagire. La natura, l'ampiezza e il livello di dettaglio di un'Ambientazione dipendono da molti aspetti e possono variare moltissimo.

In alcuni casi l'Ambientazione sarà un'idea esclusiva del Narratore, che vuole riservare ai Giocatori una Storia ricca di sorprese e un mondo sconosciuto da esplorare.

Altre volte sarà uno sforzo collaborativo, in cui l'intero gruppo di gioco contribuirà a elencare le caratteristiche, arricchendola di dettagli, luoghi, organizzazioni e problemi da affrontare.

Oppure l'Ambientazione potrebbe essere un universo narrativo già esistente, adattato a seconda delle necessità dei Giocatori e della Storia.

In questo capitolo trovi suggerimenti utili a porre le basi di un'Ambientazione e cinque Ambientazioni di esempio.

Quando crei l'ambientazione

1. Descrivi l'ambientazione in una frase

Descrivi in una frase le caratteristiche principali dell'Ambientazione, ti servirà come riferimento durante i passi successivi

2. Metti a fuoco i dettagli necessari

Focalizza quali sono i dettagli che vuoi approfondire e concentrati su quelli. Tieni in considerazione non solo l'Ambientazione, ma anche l'uso che intendi farne. La durata della Storia, la cadenza delle Sessioni, la solidità del gruppo di gioco, la voglia e il tempo che vuoi e puoi permetterti di dedicare al lavoro di dettaglio

3. Crea esempi di tratti, risorse, nomi e sfide

Se vuoi rendere l'Ambientazione fruibile ad altre persone, creare degli elenchi esemplificativi di Tratti, Risorse e Nomi, può essere un utile riferimento per chi la utilizzerà. Non cercare di coprire tutte le possibilità offerte dall'Ambientazione, concentrati sui suoi elementi cardine

4. Crea alcune sfide e alcuni eroi iconici

Eroi e Sfide sono due lati della stessa medaglia. Crearne alcuni esempi renderà l'Ambientazione più definita nella tua mente e più accessibile per chiunque ne voglia fare uso. Usa la stesura di Eroi e Sfide come un pretesto per familiarizzare con i lati dell'Ambientazione più a contatto con la Storia

14. Creare le ambientazioni

14.1. Descrivi l'ambientazione in una frase

Un paesino del Texas durante la Guerra di Secessione.

In questa fase, cerca di focalizzare gli elementi necessari a descrivere l'Ambientazione in poche parole. Fissa alcune nozioni di base, come un tema portante, un quando o un dove.

Una città volante stracolma di avventurieri, capace di viaggiare nel tempo.

Che tu stia creando l'Ambientazione da solo o assieme al resto del tavolo da gioco, in questa fase il tuo scopo è ottenere una vista dall'alto che informi i Giocatori sul mondo da cui provengono i loro Eroi e il tipo di Storie che vivranno.

L'interno della mente di una persona in coma, in cui tutto è possibile e sogni e incubi sono realtà.

Nelle fasi successive potrai lasciarti ispirare dagli elementi chiave che avrai definito, ampliandoli e arricchendoli di dettagli.

14.1.1. Trova l'idea generale dell'ambientazione

Film noir, Italia durante la 2^a Guerra Mondiale, vampiri contro licantropi, *Guerre Stellari*, post-apocalittico, divinità in declino che vivono nel mondo reale.

A volte, per scegliere un'Ambientazione, la cosa migliore è partire da ciò che conosci, da ciò che ti incuriosisce o da ciò che ti appassiona. Un universo narrativo famoso, un genere della fiction, una tematica da esplorare, un luogo o un periodo storico del mondo reale o una sua versione alternativa. Individua un tema a cui ispirarti e che ti aiuti a definire i temi portanti dell'Ambientazione.

Poniti domande che stimolino la tua fantasia e che ti aiutino a scegliere una strada da seguire. Parti dagli interrogativi più semplici, in questa fase nessuna domanda è troppo banale:

- Che tipo di Storia vuoi raccontare?
- A quale genere della fiction si rifà l'Ambientazione?
- In quale mondo o universo narrativo è Ambientata la Storia?
- Quali sono gli elementi fondamentali dell'Ambientazione?
- Quali sono gli elementi fuori tono o che escluderesti dall'Ambientazione?
- Quale opera di fantasia può fornire buoni spunti per definire l'Ambientazione?
- Quale periodo storico può fornire buoni spunti per definire l'Ambientazione?
- Quali esempi faresti a qualcuno a cui la vuoi spiegare in breve?

14.1.2. Scegli un "dove"

Una volta descritta l'Ambientazione in una frase, restringi il campo e scegli un luogo che accolga la Storia. A prescindere da quanto sia vasta l'ambientazione, la Storia ha bisogno di un contesto in cui cominciare.

In un piccolo e freddo avamposto ai confini dell'impero, nel dedalo di prigioni della Fortezza della Veglia, in un piccolo pianeta forgia ai margini del bordo esterno, una stanza da cui gli Eroi non possono uscire.

- In che luogo comincia la Storia?
- Qual è la scala dell'Ambientazione? Quali distanze copriranno gli Eroi?
- Quali sono i luoghi, i centri di potere e le organizzazioni più importanti?
- Quali sono le caratteristiche geografiche e geopolitiche di spicco?

14.1.3. Scegli un “quando”

Che si tratti di un periodo storico, di un momento preciso nel calendario dell’universo narrativo o di un concetto vago e astratto, il tempo influenza il nostro modo di vedere e vivere l’Ambientazione.

- In che epoca o periodo storico è ambientata la Storia?
- Quali conoscenze e che livello di progresso sono comuni nell’Ambientazione?
- La Storia comincia in prossimità di avvenimenti storici importanti? Quali?
- Ci sono elementi anacronistici nell’Ambientazione? Quali?

Appena prima della caduta del Muro di Berlino, nei mitici Anni '80, in un lontano e indefinito futuro post-atomico. subito dopo la scoperta dell’energia elettrica, al termina di una Seconda Guerra Mondiale alternativa da cui la Germania è uscita vittoriosa, la notte che precede l’invasione degli eserciti degli Elfi Oscuri.

14.1.4. Dai un tocco personale

Se hai preso ispirazione da un’Ambientazione già esistente o dal mondo reale potresti decidere di cambiare qualche dettaglio e renderla più personale. Chiediti cosa potrebbe esserci di diverso, se ci sono elementi che desideri cambiare, che aggiungeresti o che preferisci eliminare. Un solo elemento inaspettato potrebbe cambiare radicalmente il sapore o il fulcro di un’Ambientazione.

14.2. Metti a fuoco i dettagli necessari

Ogni Storia è diversa e si sviluppa a modo suo, ogni gruppo di gioco ha abitudini e necessità differenti. Alcune Storie durano a lungo, altre sono molto brevi. Alcune Storie si svolgono in poche location molto dettagliate, altre invece sono caratterizzate da lunghi viaggi e tanti contesti diversi.

Modalità e livello di definizione dell’Ambientazione dovrebbero adattarsi ai fini della Storia. Chiediti quali aspetti vale la pena approfondire e quali è meglio lasciare indefiniti.

Per evitare sforzi inutili è meglio adottare un approccio pratico: parti da quello che già sai e muoviti di conseguenza, investendo energie solamente in ciò che ha valore.

14.2.1. L’ambientazione esiste già

Non c’è nulla di male nello scegliere di giocare in un’Ambientazione già esistente, soprattutto se la conoscete bene. Appoggiarsi su Ambientazioni già note abbasserà drasticamente il livello di preparazione necessario. Potrete contare su materiali già pronti e su una base di nozioni condivise.

Se all’interno del gruppo c’è una grande disparità di esperienza sull’Ambientazione è utile condividere materiali che permettano a tutti di partire con le nozioni minime per poter giocare. Non è necessario che tutti conoscano a memoria ogni particolare dell’Ambientazione, l’esperienza arriverà giocando.

Se state utilizzando un’Ambientazione famosa la cosa migliore è decidere assieme un punto di partenza, che permetta ai Giocatori di inserire efficacemente i loro Eroi nel contesto e al Narratore di dare il via alla Storia senza sforzo.

Emanuele e il suo gruppo voglio giocare nell’universo di *Guerra Stellari*. Avendo poco tempo a disposizione e non potendo essere sempre tutti presenti alle Sessioni, il gruppo decide di giocare una serie di brevi avventure concatenate, in cui differenti gruppi di Eroi facenti parte dell’Alleanza Ribelle, viaggiano di pianeta in pianeta combattendo gli emissari dell’Impero e le loro organizzazioni locali. L’opprimente presenza dell’Impero deve sentirsi, quindi la Storia viene Ambientata tra *Episodio V* e *Episodio VI*, quando l’Impero è in piena ascesa e i protagonisti della trilogia originale si stanno riprendendo dalla sconfitta.

14. Creare le ambientazioni

Chiedetevi quali tra le tematiche portanti dell'Ambientazione esplorare e quali invece trascurare. Scegliete se volete essere al centro dell'Ambientazione o esplorarne i margini, lasciandola di sottofondo alla Storia vissuta dagli Eroi.

14.2.2. Conosci la cadenza delle sessioni o la durata della storia

Se la Storia che giocherete ha una durata o una cadenza prestabilita è facile farsi un'idea del numero di situazioni e luoghi che sarà possibile esplorare e del libello di complessità oltre il quale non spingersi. Se il tempo che dedicherete alla Storia è limitato evitate di sviluppare l'Ambientazione troppo in profondità, concentratevi su pochi elementi prediligendo quelli che vi interessano maggiormente.

Not the End permette al Narratore di non dover preparare le singole situazioni di gioco. Se volete approfondire degli elementi, prediligete quelli che vi permettano di vivere al meglio l'Ambientazione: la cultura, i modi di fare, i nomi più comuni. Il Narratore sarà libero di approfondire l'Ambientazione a suo piacimento, sulla base delle sue preferenze e degli obiettivi narrativi che vuole ottenere, nel rispetto dello spirito di collaborazione con il tavolo.

14.2.3. Sei un cultore dell'ambientazione

A volta la passione di una persona al tavolo per un'Ambientazione è talmente grane da coinvolgere il resto del gruppo di gioco. Spesso questa persona si farà carico di Narrare la Storia. Questa è una splendida occasione per rendere accessibile la propria passione ad altre persone e il modo migliore di farlo è concentrarsi sul fornire pochi elementi alla volta, facendoli assaporare uno per uno.

In questi casi la fatica nel dettagliare l'Ambientazione non si sentirà, e ci si dovrà sforzare per ilimitare la propria creatività e non mettere troppa carne al guoco. È molto facile sovrastimare la quantità di materiale necessario ai Giocatori per godersi la Storia, con il rischio di affollarla di elementi superflui.

Questa inoltre è un'occasione perfetta per esplorare la libertà concessa dal sistema di gioco. Tentare di preparare il minimo e rispondere agli stimoli dei Giocatori è più facile in un contesto che il Narratore conosce molto bene.

14.2.4. Stai creando l'ambientazione da zero

Se la tua intenzione è di giocare in tempi brevi in un'Ambientazione creata da zero, assicurati di definire l'idea che sta alla sua base come indicato a inizio di questo capitolo. Se hai già un'idea di come procedere per dettagliare l'Ambientazione segui il tuo metodo, l'importante è che funzioni per te. Se invece vuoi sperimentare una via veloce per creare il mondo di gioco, segui questo procedimento:

1. *Disegna una mappa.* È indifferente che si tratti della mappa di una città, di una regione, di una nazione, di un mondo o di una galassia. La scala della mappa dipende dal tono dell'Ambientazione. Non deve essere bella, sarà sufficiente che sia

Robero e il suo gruppo vogliono giocare una singola Sessione in cui gli Eroi cercano di sopravvivere a una minaccia molto più forte di loro. Dopo una breve discussione si opta per un sapore fantascientifico. L'ambientazione non è nulla più della mappa di un'astronave in cui la Sessione verrà improvvisata.

Claudio ha sempre voluto narrare una Storia Ambientata nel Giappone Feudale. È un appassionato di cultura giapponese: ha visto film, letto una montagna di libri, ed è stato più volte in Giappone. Nel gruppo di gioco alcuni conoscono il Giappone per sommi capi e altri hanno giocato a videogiochi ambientati in un generico Oriente. Claudio decide di mostrare un film di Akira Kurosawa per chiarire a tutti cos'ha in mente, dopodiché spende una settimana a selezionare libri e film ai quali ispirarsi per Ambientare la Storia e per aiutare i Giocatori a creare gli Eroi.

14.3. Crea degli esempi di tratti

comprensibile a te che la stai disegnando. Un foglio di carta al centro del tavolo o una lavagna digitale andranno benissimo

2. *Popola la mappa di luoghi importanti.* Generane non meno di tre e non più di dieci, usando dei segnalini o dei post-it
3. *Definisci perché i luoghi sono importanti e chi li abita.* Cerca di dare la stessa attenzione a tutti i luoghi segnati sulla mappa, anche se hanno dimensioni e scale diverse. Non è un problema se un intero sistema solare è descritto dallo stesso numero di dettagli di un villaggio di pochi abitanti
4. *Sviluppa una rete basilare di relazioni.* Collega gli individui che abitano i luoghi che hai descritto. Definisci per sommi capi chi sono e in che relazione sono gli uni con gli altri
5. *Se ci sono equilibri precari in gioco, spezzali.* Crea dei conflitti in atto. Se ci sono legami stabili, chiediti cosa potrebbe farli vacillare. Crea delle fonti di tensione nell'Ambientazione. Scontri, pericoli, risorse connesse
6. *Chiediti dove si trovano gli Eroi e perché sono lì.* Dopodiché prenditi il tempo che ti serve per far quadrare queste informazioni, sia che si tratti di minuti che di qualche giorno

Ovviamente puoi seguire questo procedimento anche assieme ai Giocatori, creando anche gli Eroi prima di completare l'ultimo punto.

14.3. Crea degli esempi di tratti

Quando crei una nuova Ambientazione potrebbe essere utile elencare alcuni esempi di Tratti. Questo non è un passaggio necessario: seguendo i punti precedenti, probabilmente hai già dati ai tuoi Giocatori informazioni sufficienti per avere un'idea solida del mondo che ospiterà i loro Eroi.

A seconda della familiarità che hanno con gli stereotipi dell'Ambientazione, potrebbero avere già in mente chi sarà il loro Eroe. Inoltre questo passaggio è superfluo se la creazione degli Eroi viene fatta assieme. Invece, se gli Eroi vengono creati singolarmente o se stai stendendo l'Ambientazione affinché venga utilizzata da altri gruppi di gioco, puoi dare loro qualche suggerimento.

La lista di Tratti che stilerai non sarà mai esaustiva: sicuramente alcuni Giocatori avranno idee per Tratti a cui non avevi pensato. Questo è un bene! Usa l'elenco che hai preparato come guida per consigliarti al meglio nella creazione di un Eroe ben calato nell'avventura.

Un elenco di Tratti ti aiuta a stabilire quali capacità ci si può aspettare dai personaggi. Alcuni Tratti sono universali, altri non lo sono. Capire quali Tratti sono comuni, rari o inesistenti ti aiuterà anche a inquadrare che genere di avversari e Personaggi secondari popoleranno l'Ambientazione.

Gianni e i suoi Giocatori vogliono creare un'Ambientazione fantascientifica, insaporita da un tocco di misticismo e superstizione. Il gruppo di gioco disegna una mappa che comprende cinque sistemi stellari, ognuno caratterizzato da un elemento chiave:

- *Rea-Ko:* il pianeta di origine dei Korr, una specie bellicosa che da poco tempo è entrata a far parte dell'Unione Galattica
- *Sigma-13:* mondo forgia da cui provengono gli armamenti di metà della Galassia
- *La Singolarità:* uno squarcio che sta lentamente fagocitando un sistema stellare e dal quale fuoriescono segnali misteriosi
- *Taethi-9:* Un piccolo asteroide che ospita il monastero della Fede Ultima, un nuovo culto che sta raccogliendo moltissimi fedeli
- *Huroboros:* Una enorme creatura fuoriuscita dalla Singolarità, più grande di un pianeta. Erra tra i sistemi stellari in modo apparentemente innocuo

Si dice che l'annessione dei Korr sia una mossa dell'Unione per vantare diritti su Sigma-13. La Galassia è terrorizzata da Huroboros e il clima di fervore religioso aggrava la situazione. Gli Eroi vivono di missioni finanziate dall'Unione e si trovano in ricognizione nei pressi di Rea-Ko.

14. Creare le ambientazioni

Gianni e il suo gruppo di gioco sono soddisfatti dell'Ambientazione che hanno creato e decidono di metterla a disposizione a chiunque voglia giocarla. Stendono quindi dei Trattati di esempio, concentrandosi su quelli più caratteristici.

Infatti, in ogni Ambientazione c'è qualcuno bravo a *Convincere*, *Interrogare* o *Nascondersi*. Invece *Addestramento a gravità zero* non è normalmente un Trattato che ogni persona può selezionare, ma potrebbe essere un'opzione plausibile in un'ambientazione fantascientifica, o addirittura comune se la Storia è ambientata per la maggior parte del tempo nello spazio.

- Esempi di archetipi: *Prelato della Fede Ultima*, *Politico dell'Unione*, *Pirata dell'Orlo*, *Frammento cosciente di Huroboros*, *Separatista Korr*.

- Esempi di qualità: *Ribelle*, *Politizzato*, *Militante*, *Fedele*, *Impostore*, *Visionario*, *Forgiato*, *Sintetico*

- Esempi di abilità: *Pilotare*, *Etichetta*, *Contrabbando*, *Estrazioni minerarie*, *Fisica quantistica*, *Combattimento a gravità zero*

- Esempi di Trattati alternativi: *Toccato dalla Singolarità*, *Difenderò il mio pianeta*, *Fantasma dalla rete*, *Specista*

- Quali professioni e capacità sono comuni nel mondo di gioco?
- Quali professioni e capacità sono abbastanza rare da essere fonte di meraviglia?
- C'è qualche abilità che si è persa o che non è mai stata sviluppata?
- Quali sono i limiti invalicabili della tecnologia o della magia presente nell'Ambientazione?
- Quali elementi fantastici sono talmente comuni da essere parte della vita quotidiana?
- Ci sono elementi fantastici visti in modo particolare, sottoposti a leggi o restrizioni?
- Quali stereotipi della fiction sono più in linea con l'Ambientazione?

14.4. Crea degli esempi di risorse

Un elenco di Risorse ti aiuterà nel corso della Storia a stabilire quanto è impegnativo ottenere qualcosa e quanto grave è perderlo. Come per i Trattati, questa distinzione aiuta a visualizzare l'Ambientazione nel suo quotidiano e a renderla più solida.

- *Elenca le Risorse comuni*: ovvero quelle accessibili più o meno a tutti nell'Ambientazione. Costano poco, sono ampiamente reperibile con sforzo minimo.
- *Elenca le Risorse rare*: il possesso di Risorse rare non è dato per scontato. Che sia per costo o difficoltà di reperibilità, il possesso di una Risorsa di questo tipo non può essere motivo di invidia o un vantaggio significativo su chi non la possiede
- *Elenca le Risorse speciali*: la stragrande maggioranza della popolazione vivrà la sua vita senza mai neanche toccare una Risorsa speciale, figuriamoci possederla. Il possesso di una Risorsa speciale può alterare gli equilibri della Storia

14.5. Crea degli esempi di nomi

Per quanto possa sembrare banale, i nomi contribuiscono moltissimo a rendere viva un'Ambientazione. I nomi sono potenti, sono uno dei riflessi di una cultura e del suo modo di vedere le cose.

Un elenco di nomi di soggetti e luoghi renderà più semplice al Narratore improvvisare situazioni credibili e in linea con il tono della narrazione; aiuterà inoltre i Giocatori a immergersi nel mondo che stanno esplorando.

Se l'Ambientazione comprende numerose specie, razze o culture e non hai tempo da dedicare a questi elenchi, concentrati su nomi dei soggetti e dei luoghi che gli Eroi avranno più probabilità di incontrare durante le prime Sessioni.

14.6. Crea degli esempi di sfide

Il capitolo Dare vita alle sfide nella parte Narrare le storie elenca tutte le informazioni necessarie a creare Sfide. Usa la creazione delle Sfide come un pretesto per documentarti sull'Ambientazione e imparare qualcosa di nuovo.

Creare una Sfida consiste nel rispondere a una lista di domande, ed è proprio la ricerca necessaria a dare risposte significative a costituire il vero valore di questo lavoro di stesura.

Ovviamente creare esempi di Sfide è anche un riferimento utile a chiunque voglia utilizzarle durante le Sessioni, o prenderne spunto per crearne di nuove mantenendo il tono dell'Ambientazione.

14.7. Crea degli esempi di eroi

Questo passo è raccomandato unicamente se vuoi rendere fruibile l'Ambientazione a terze parti. Non investire troppo tempo nel creare Eroi pregenerati: creare Eroi in *Not the End* è veloce ed è parte del divertimento. Spendi invece del tempo nel dare degli spunti per creare degli Eroi ben inseriti nel contesto della Storia.

14.8. Sii sempre pronto a improvvisare

Quando hai a che fare con materiale già pronto non cadere nel tranello di farti limitare da esso. Avere materiale preparato non è un buon motivo per limitare i Giocatori ad agire unicamente entro i confini che ti offre.

In *Not the End* improvvisare una Sfida o una Prova è semplice, basta abituarsi a farlo. Tutto quello che ti serve è avere sott'occhio le scale di Difficoltà e Pericolo. Descrivere una situazione sarà sufficiente a determinare gli impatti sulle regole. Ascolta i Giocatori e le Complicazioni arriveranno da sole mano a mano che familiarizzi con l'Ambientazione e ti immergi nella Storia.

Gianni si documenta rileggendo i suoi romanzi di fantascienza preferiti e si rifà a qualche serie televisiva. Aggiusta il tiro chiedendosi a quali situazioni in gioco dare spazio e stila questa lista:

- Risorse comuni: trasporto planetario, cibo da coltura idroponica, chip di credito, medbot di sostentamento vitale, comunicatore
- Risorse rare: fucile soppressore a zero-gz med-bot di grado militare, astronave civile, cella di carburante per salto quantico, codici criptati dell'Unione
- Risorse speciali: Astronave da guerra stealth non registrata, frammento di Huroboros, intelligenza artificiale risvegliata, reliquia originata dalla Singolarità

Gianni stende l'elenco dei nomi delle principali specie annesse all'Unione Galattica e per ognuna di esse stilerà una lista di una decina di nomi tipici.

A questa aggiunge alcuni nomi di luoghi comuni nel sistema in cui partirà la Storia e di una decina di corporazioni e gruppi.

Gianni vuole creare come Sfida di esempio una ciurma di pirati Korr. Nel rispondere alle domande "Quali Sventure e Complicazioni è più probabile che causi?" "Quali sono le sue debolezze?" e "Come agisce?" si rende conto di sapere davvero poco di pirateria, abborraggi o di come funzioni e agisca una ciurma. Dopo qualche ricerca, al termine della stesura, Gianni si sente molto più preparato sull'argomento e più sicuro di poterlo narrare.

Nell'Ambientazione di Gianni piloti e agenti dell'Unione sono la scelta più ovvia, ma anche separatisti o membri della Fede Ultima potrebbero creare ottimi spunti per la Storia.

15. Die Koeniger Akademie

Il gruppo di Daniele ama il fantasy, ma è stufo delle solite ambientazioni: tutti vogliono qualcosa di più strano del solito gruppo di guerrieri, maghi e ladri. La tradizionale collocazione tra il medievale e il rinascimentale del fantasy viene bocciata all'unanimità e i Giocatori iniziano a proporre diverse epoche storiche da riempire di magia. Sono tutti fan del setting "scuola di magia" di Harry Potter, e un paio di Giocatori insistono sul voler provare a giocare Eroi non umani, se possibile addirittura mostruosi.

Durante la definizione dell'Ambientazione Daniele e il suo gruppo immaginano una versione del secondo Reich, l'Impero Germanico all'alba della Prima Guerra Mondiale, che dà la caccia alle creature mostruose e strappa alle famiglie i ragazzini che mostrano di avere la stregoneria nel sangue.

Queste creature sovranaturali vengono portate in un campo militare, indottrinate e sottoposte a un regime durissimo finalizzato a renderle vere e proprie armi da utilizzare nelle guerre di conquista del Secondo Reich. Questo disegno è probabilmente ordine di un Otto von Bismarck immortale.

Per i coscritti della Koeniger Kriegsakademie la vita quotidiana è fatta di brutale addestramento e disprezzo, e starà agli Eroi cambiare questa situazione! La Storia di Daniele sarà un fantasy storico, ambientato nel 1911 in una valle segreta fuori Monaco.

15.1. Ogni mitologia è unica

Daniele propone che ogni Eroe di questa Storia sia depositario di un potere unico e sia l'ultimo esponente di una razza leggendaria o qualcosa di altrettanto raro. Le ispirazioni possono venire dalle differenti mitologie europee e non : l'Impero Germanico può aver rapito un folletto durante una sortita dall'Irlanda, oppure uno spirito-ragno discendente da Anansi dalle colonie africane. Ogni creatura del folklore, come il golem di Praga, vampiri balcanici o licantropi sono ben accetti.

Emanuele vuole esplorare un altro filone di narrativa: propone che a fianco di esseri magici trovino spazio creature nate dall'orrore gotico e la scienza pulp che ispirò la letteratura tra l'Ottocento e il Novecento. Fa l'esempio del mostro del dottor Frankenstein o dei marziani di Barsoom del ciclo di John Carter.

Daniele è d'accordo, ma con così tanta carne al fuoco è importante decidere prima di cominciare a giocare a quali versioni dei miti o racconti i Giocatori si rifanno nel definire la loro creatura fantastica.

Gianni desidera giocare un fantasma. Spiega che il suo Eroe è uno spettro etereo e intangibile, che appare come un riflesso evanescente del ragazzo che era in vita; delle capacità tradizionalmente associate ai fantasmi, è in grado di manifestare le paure di chi

lo affronta. Gianni e Daniele concordano che *Incorporeità* e *Manifestare paure* debbano essere dei Trattati sull'alveare dell'Eroe.

Contrariamente ad altri spettri della fiction, l'Eroe non è capace di possedere i corèi altrui, almeno per adesso: Gianni non esclude di poterlo aggiungere come Tratto in futuro.

Daniele e Gianni chiariscono le tradizionali debolezze dei fantasmi: non poter interagire con oggetti solidi se non a grande sforzo, l'essere indissolubilmente legati al luogo o all'avvenimento che li ha uccisi.

A Gianni non servirà segnare nulla sulla scheda a riguardo di queste debolezze, ma il Narratore sicuramente le userà per determinare le Difficoltà delle Prove, o come ispirazione per Sventure e Complicazioni.

15.2. Un impero minaccioso

L'Ambientazione vivrà del contrasto tra le mitologie europee e una tecnologia retrofuturistica all'interno dell'Impero Germanico. Serena propone che la Koeniger Kriegsakademie sia un edificio ispirato agli spettacolari castelli di Ludovico II (come Neuschwanstein), ricoperto da un reticolo elettrico per tenere imprigionati i "cadetti", nome usato per identificare gli esseri reclutati dall'Impero. Zeppelin carichi di bombe sorvolano di tanto in tanto il cielo mentre sulle torri sono presenti postazioni con mitragliatrici e mortai.

Emanuele vuole che dietro l'Accademia ci sia Otto von Bismarck, ritiratosi a vita privata e reso immortale da un misto di magia e tecnologia frankensteiniana, che continua a macchinare per la maggior gloria del Reich. I suoi fedeli sergenti istruttori sono equipaggiati con le peggiori nefandezze che occultisti e scienziato pazzi possono inventare per soggiogare e punire i ribelli. Per i cadetti, la vita quotidiana è un ripetersi di duro addestramento, abuso e indottrinamento.

15.3. Gli eroi guidano la storia

La Storia si basa sui canoni della narrativa Young Adult: Daniele non prepara alcun tema centrale, nessuna missione al di fuori del contesto opprimente. Saranno le motivazioni e le precisazioni degli Eroi a mettere in moto la Storia, non un obiettivo proposto loro da qualche Personaggio secondario.

Daniele chiede se qualcuno ha una buona idea iniziale per un Eroe, qualcuno che possa guidare la ribellione dei cadetti. Serena ha sempre desiderato giocare un drago e non perde tempo a proporsi. Dice che il suo Eroe desidera fuggire dall'Accademia per liberare suo padre, il dragone Belenos, soggiogato dal Kaiser e usato come arma di distruzione di massa.

Gianni dice invece che il suo fantasma è bloccato nel castello finché non verrà risolta la faida con il sergente Konrad, che ha ordinato l'eccidio della sua famiglia nei Balcani e che ora è uno degli aguzzini dei cadetti. Saranno queste motivazioni personali a guidare le azioni degli Eroi, inizialmente nell'Accademia, poi in lungo e in largo nei territori dell'Impero.

15.4. Tratti suggeriti

Ogni archetipo è bene accetto: da complessi automi steampunk a mostri portati in patria dalle colonie dell'Impero. Gli stereotipi Young Adult sono tratti che possono dare profondità, parlando del vostro ruolo nell'Accademia.

ARCHETIPI	QUALITÀ	ABILITÀ
Drago	Fuoco nelle vene	Telepatia
Vampiro	Psichico	Sputare fiamme
Fantasma	Iniziato ai misteri	Comprendere il nemico
Cervello in un automa a vapore	Costrutto	Distruggere
Nipote di Thor	Enorme	Linguaggi segreti
Erede di Nostradamus	Etereo	Alchimia
Nano forgiatore	Geniale	Maledire
Esploratore marziano	Nobile	Incidere rune
Golem	Non-morto	Spiare
Principe mummificato	Mutaforma	Levitare

TRATTI ALTERNATIVI

Il grimorio del nonno, La corona di argento, Le genti di Nidavellir, È mio diritto, Scienza folle!, Non funziona così!, Ultimo della mia specie

15.5. Risorse suggerite

Oggetti magici sono diffusi per tutta l'Accademia. Alcuni Eroi potrebbero proprio dipendere da essi. Ricordare che se un oggetto è centrale per il vostro Eroe è bene che diventi un Tratto nel suo alveare.

COMUNI	RARE	ECCEZIONALI
Razioni alimentari	Grappolo di granate amico	Una fiala di sangue di un dio norreno
Boccale di birra	Fulmine in bottiglia	La pietra filosofale
Semplice reagente alchemico	Un rubino puro	Il codice dello studio di Otto von Bismarck
Divisa da cadetto	Armatura cerimoniale del Duca di Svevia	Un bombardiere Staaken R.VI
Munizioni per Mauser C96	Lasciapassare K09	Il cervello sotto spirito dell'architetto
La chiave di uno sgabuzzino	Motociclo	Il cervello sotto spirito dell'architetto dell'Accademia
Una candela eterna	Proiettili d'argento	
Tanica di gasolio	Un pizzico di polvere fatata	
Un anello di rame	Credenza da farmacista	
Carta, penna e inchiostro	Incantesimo di lettura mentale	

15.6. Nomi tipici

Helmut Heirsch, Konrad Muller, Fritz Grohl, Lucas Heichmann, Denis Zimmermann, Johann von Berenberg, Mathilde Ludendorff, Hanna Gossler, Heinz Pernet, Wilhelm, la Torre del Grifone, il campo di Herr Graaf, Campo Marsfelt, il villaggio di Furstburg

15.7. Bulli e dittatori

Le Sfide sono alimentate dalla stessa collezione di miti, folklore e narrativa che alimenta la creazione degli Eroi. All'interno della Kriegsakademie ci sono principalmente tre tipi di Sfide: contro cadetti di differenti vedute, contro istruttori o altri membri dell'Impero Germanico, e infine contro la tecnomagia che permea la struttura dell'Accademia stessa.

Gli altri cadetti cercano di sopravvivere alla situazione, a volte a discapito dei nostri Eroi. Come in ogni collegio ci saranno rivali per distinguersi di fronte agli istruttori, o un doppelgänger spione pronto a rovinare i piani di fuga. Gli istruttori, per gestire mostri delle specie più disparate, avranno a loro volta qualcosa di speciale, come solide basi di occultismo o proiettili d'argento.

L'Accademia stessa è un edificio in grado di contenere esseri estremamente potenti, ma come? Forse nello studio privato di Bismarck c'è un frammento di anima asportato ad ogni cadetto. Forse la valle in cui sorge l'edificio è allineata con i percorsi di potere sotterranei. Forse ogni singolo cadetto è imprigionato con un metodo su misura. Esplorate le debolezze delle creature del folklore assieme per trovare ispirazione a riguardo.

15.7.1. Al di fuori dell'accademia

A meno di non voler terminare la Storia con la fuga del gruppo di Eroi, i cadetti si troveranno prima o poi a dover agire al di fuori dell'Accademia, come agenti speciali dell'Impero Germanico o come fuggitivi in cerca di libertà.

I miti sono reali e il mondo si è sviluppato di conseguenza: i grandi imperi coloniali sono riusciti a integrare un pizzico di magia nella rivoluzione industriale. Gli eserciti del Kaoser Guglielmo II sono già affiancati da versioni adulte e più potenti dei cadetti, forse addirittura loro famigliari.

L'impero Russo, quello Britannico e quello Ottomano stanno istituendo a loro volta delle accademie di piccoli mostri pronti a battersi sui campi di battaglia. Chi non lo fa è destinato a essere schiacciato dal Reich.

Accumulatore argalvanico

Uno degli apparati che alimentano la barriera tecnomagica attorno all'Accademia. Un enorme armadio di ottone e acciaio inciso di antiche rune, il cui pannello frontale è coperto di valvole e da cui si diramano cavi.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove riguardanti l'accumulatore sono *medie* (3 ●) e *abbastanza pericolose* (Esci di scena Estraeendo 3 ●)
- Riprogrammarlo è *difficilissimo* (5 ●)
- Durante un temporale qualsiasi Prova nelle vicinanze dell'accumulatore aumenta il Pericolo di un grado

Possibili sventure

- *Accecato dalle scintille*
- *Fulminato*
- *Stordito*

Possibili complicazioni

- Nel cuore dell'accumulatore si nasconde uno spirito del fulmine terrorizzato
- Due genieri arrivano per manutenzione ordinaria
- Uno sbalzo di tensione rompe un apparato vicino
- Un parametro errato porterà, nel momento meno opportuno, al blackout di una zona dell'Accademia

Approfondimenti

Gli accumulatori sparsi per l'intera Accademia sono in grado di fornire energia per i più svariati scopi. I circuiti e sistemi di controllo interni sono complicati, ma fragili, e durante i temporali tendono a sovraccaricarsi. Farli esplodere in queste condizioni di sovraccarico causa sempre un Successo (1 ○) aggiuntivo che va ad amplificare l'effetto della Prova.

Wolfgang, bulletto licantropo

Alto, muscoloso e dallo sguardo feroce, Wolfgang era già un promettente soldato dell'Impero prima di cadere sotto la maledizione della luna piena. Trasferito alla Koeniger è subito diventato il preferito degli istruttori per la sua forza, disciplina e rispetto della gerarchia. Nulla lo rende più felice che dominare sui nuovi arrivati.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le prove contro Wolfgang sono *medie* (3 ○) e non hanno Pericolo
- Nascondersi mentre ti cerca è *difficilissimo* (5 ●) per via dei suoi sensi da predatore
- Affrontarlo fisicamente diventa *difficilissimo* (5 ●) e *poco pericoloso* (Esci di scena Estruendo 4 ●) quando è in forma di lupo
- Affrontarlo di fronte agli istruttori alza il Pericolo di un grado in quanto farà di tutto per metterti in cattiva luce

Possibili sventure

- *Umiliato di fronte ai compagni*
- *Pestato nel cortile*
- *Dilaniato da un morso*
- *Intimorito*

Possibili complicazioni

- Wolfgang farà la spia con il sergente istruttore
- Due leccapiedi di Wolfgang arrivano a dargli manforte
- Colpisci per sbaglio un cadetto innocente

Approfondimenti

Non tutti i coscritti dell'Accademia vogliono ribellarsi. Wolfgang incarna lo spirito dell'arma e guida una banda di cadetti invasati che desiderano far carriera. Sventure legate alla paira si applicano sempre contro Wolfgang, anche se si è spaventati da qualcos'altro: sente l'odore della paura e si accanisce contro chi è nervoso.

Sergente istruttore Einsmann

Il responsabile della disciplina militare all'interno dell'Accademia. Occhi grigi e fisico secco, tiene l'ordine con totale insensibilità alla sofferenza. Alla cintura tiene marchinegni tecnomagici in grado di mettere in riga anche il più testardo dei cadetti.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le prove contro Einsmann sono *difficili* (4 ●) e *poco pericolose* (Esci di scena Estraeendo 4 ●)
- Fargli perdere le staffe o provocarlo è *quasi impossibile* (6 ●)
- Mettere in dubbio la sua autorità è *molto pericoloso* (Esci di scena Estraeendo 2 ●)

Possibili sventure

- *In punizione*
- *Fustigato*
- *Sotto stretta sorveglianza*

Possibili complicazioni

- Einsmann fa il vostro nome al quartier generale (per una punizione esemplare, per un trasferimento, per promuovervi a ruolo operativo nell'esercito...)
- Einsmann punisce un vostro compagno innocente
- Einsmann vi affida un compito gravoso che vi terrà impegnati

Approfondimenti

Tra i più odiati dai cadetti, sembra che l'umanità di Einsmann sia stata chirurgicamente asportata. Non usa la sferza con sadismo, ma con fredda efficienza. Se un Eroe riesce a fare emergere in lui un'emozione qualsiasi (sia positiva che negativa), qualcosa in lui si rompe, il suo volto diventa una maschera di rabbia e sofferenza e agisce inarrestabile guidato solo da follia vendicativa. Tutte le Prove seguenti contro Einsmann diventano *molto difficili* (5 ●) e *molto pericolose* (Esci di scena Estraeendo 2 ●). Pochi giorni dopo aver eliminato Einsmann in questo modo, all'Accademia apparirà il Sergente Zweismann, neo-promosso Istruttore, che sembra aver perso ogni sembianza di umanità.

15.8. Esplora le mitologie

Ogni mostro e creatura letteraria è composta da un misto di poteri unici, debolezze su misura, e una spinta istintiva e primordiale. Scegli quali poteri tradizionalmente legati a una creatura come te possiedi e quali invece sono solo leggenda.

L'Impero ha sicuramente un ruolo in mente per qualcuno con capacità sovrumante come quelle del tuo Eroe: forse è un ruolo che potresti accettare di svolgere, forse va contro ogni tuo credo.

15. *Die Koeniger Akademie*

Immagina i modi in cui l'Impero potrebbe sfruttare le debolezze del tuo Eroe per costringerlo nell'Accademia, e cosa il tuo Eroe potrebbe fare per sbarazzarsi dei vincoli che gli sono stati imposti.

Il tuo desiderio primordiale, come quello di sangue per un vampiro, deve essere tenuto a bada. Forse il tuo Eroe ti sta emancipando da questo istinto, o forse cerca di soddisfarlo in ogni modo pur in questa situazione di simil-prigionia.

Situazioni quotidiane che si possono presentare in qualsiasi collegio si colorano di mistero e ribellione. Una visita degli alti ufficiali, per passare in rivista i cadetti e selezionare chi è pronto per servire nell'esercito, si rivela un'ottima occasione per scoprire qualcuno dei segreti del Reich e per avere informazioni sul mondo esterno. Dimostrarsi abbastanza pronti e disciplinati per un'esercitazione sul campo creerà l'occasione per una fuga, o per eliminare un istruttore particolarmente crudele.

Gli Eroi qui proposti rappresentano dei tipici cadetti alla *Kriegsakademie*, e sono anche un classico trio di amici in una serie di *Young Adult*: un leader impetuoso, un compagno più cerebrale e uno più sensibile.

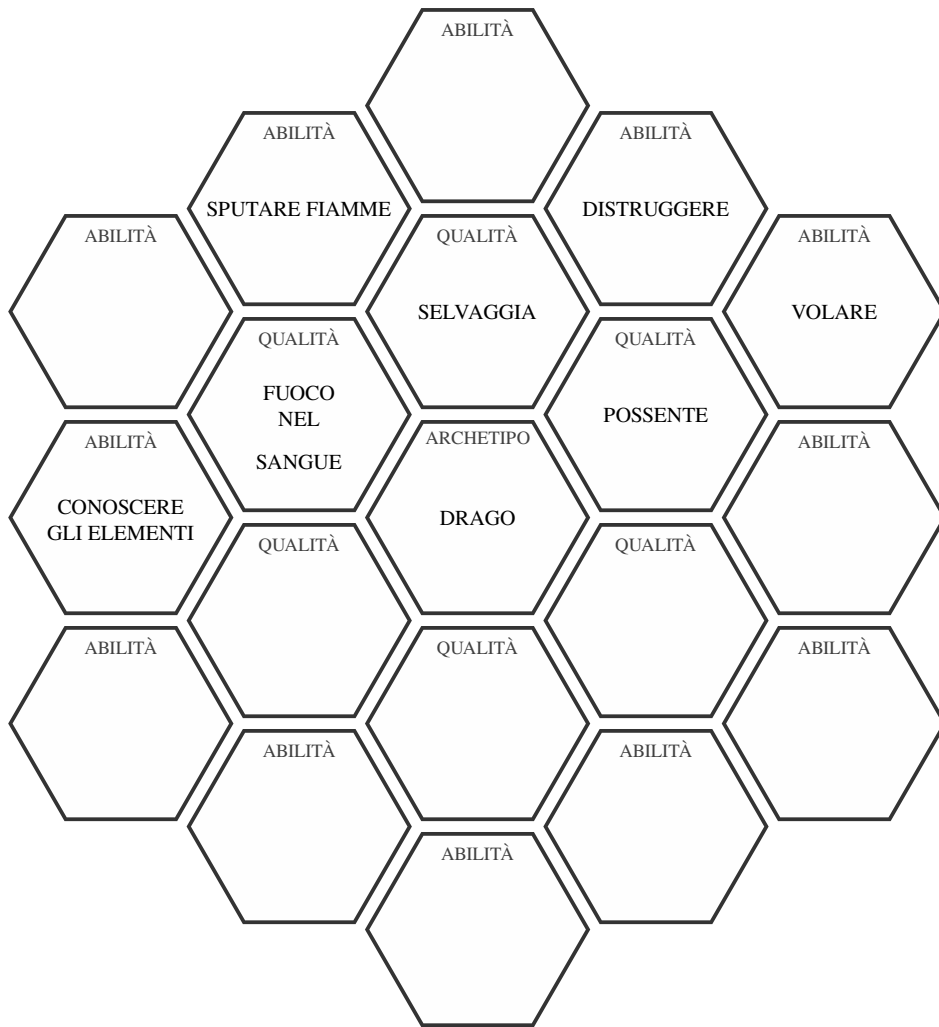


Figura 15.1.: Axares

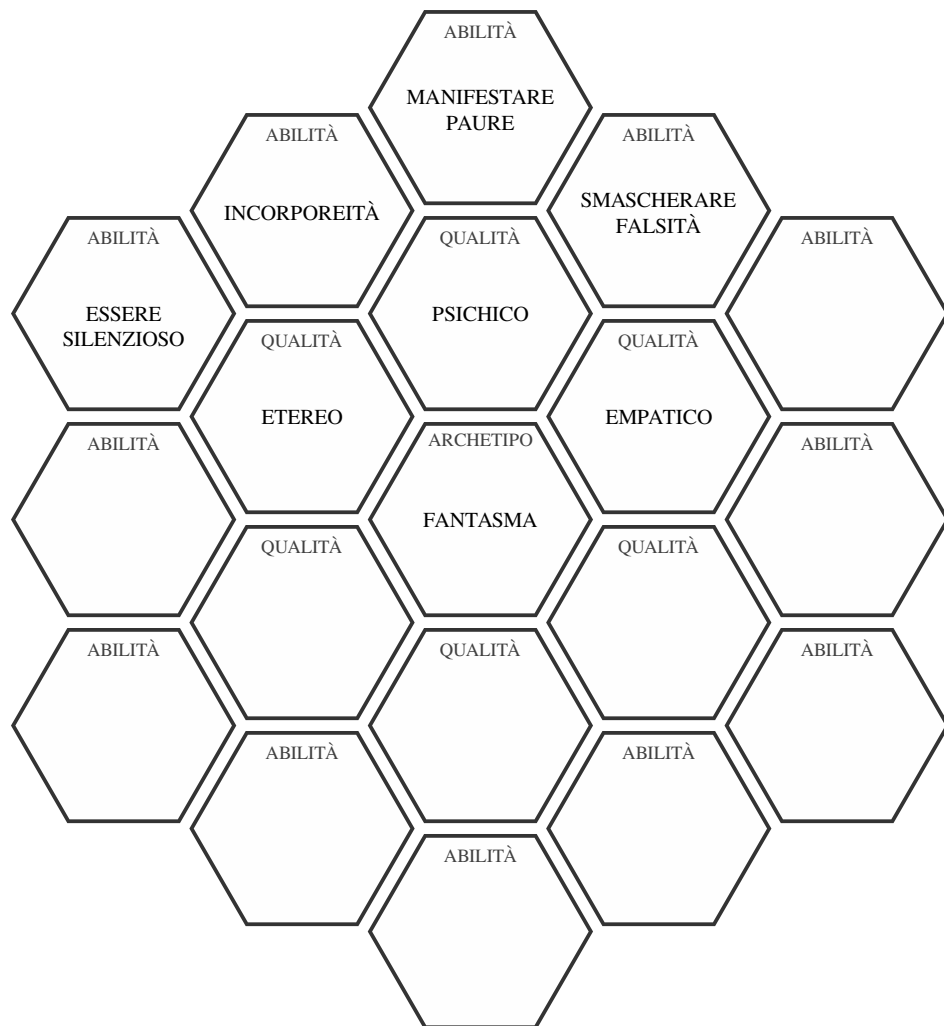


Figura 15.2.: Goran Radomir R.I.P.

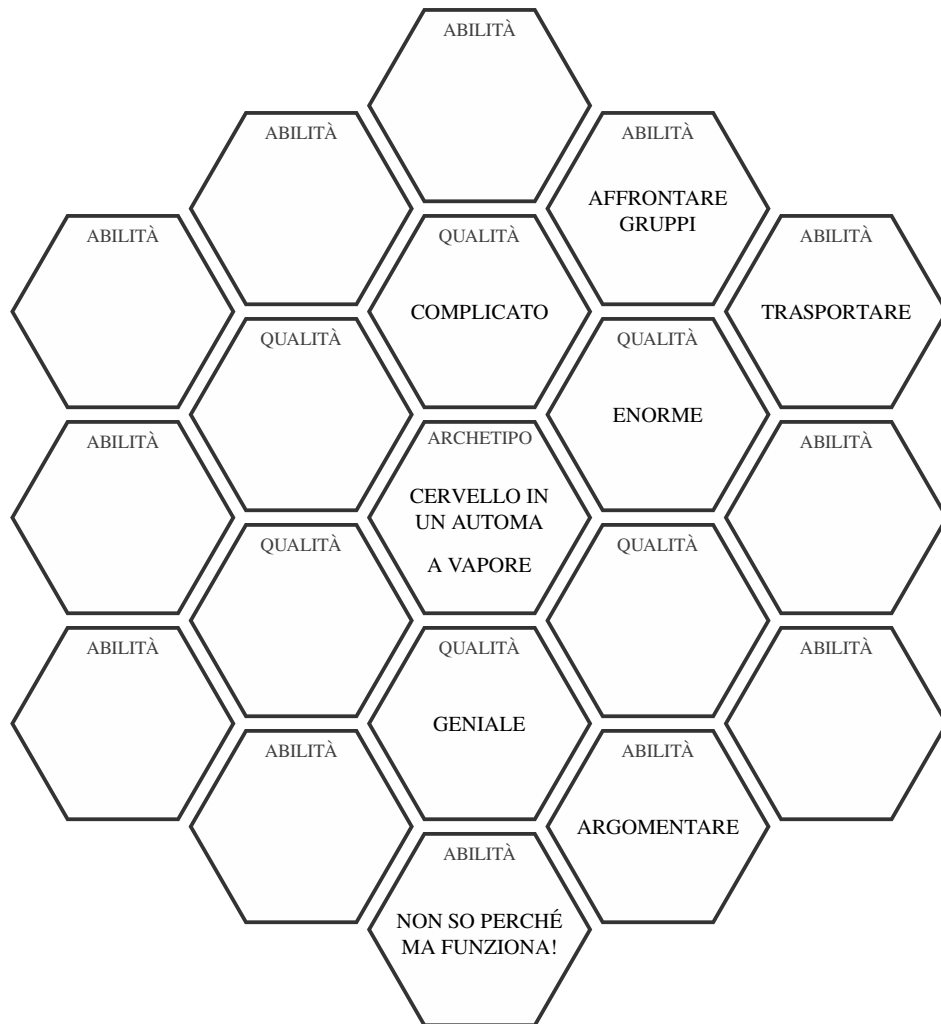


Figura 15.3.: Dr. Hans Heisenthal

16. Sinkapore

Fabio ha chiesto al suo gruppo che genere di Storia vuole giocare e riceve diversi suggerimenti con una linea comune: “post-apocalittico” “cyberpunk” “futuro distopico”. Fabio decide di Ambientare la sua Storia nel mondo reale, in un futuro abbastanza prossimo in cui le cose sono andate per il peggio.

Basandosi su una serie di illustrazioni trovate in rete, Fabio decide che il cardine di questo futuro sarà un qualche evento catastrofico che ha accelerato il riscaldamento globale e fatto innalzare i mari a dismisura. Ha questa idea di palazzi che emergono dalle acque e tutto il gruppo è concorde nel voler mantenere l'avventura limitata ad una singola, grande metropoli. Fabio e i suoi amici scelgono una tra le varie città costiere piene di tecnologia e grattacieli.

La scelta ricade su Singapore, già oggi una città-stato estremamente cosmopolita e quindi molto adatta a essere un'Ambientazione varia, ma autocontenuta, senza dover definire come la città interagisca con uno stato più grande. Tra i temi tipici della distopia il gruppo sceglie di focalizzarsi sull'onnipresenza della rete e delle corporazioni, che hanno fagocitato le funzioni dello stato.

Scelgono invece di evitare temi come “la rivolta delle macchine”: le intelligenze artificiali saranno presenti, ma non così diffuse da rappresentare una fazione della società. La Storia sarà quindi ambientata nella Singapore del 2092, che sta lentamente venendo inghiottita dall'innalzamento del mare, in mezzo a una società alla deriva nella tecnologia e nel consumismo.

16.1. Una società a strati

Il gruppo è unanime nel concordare che è la città a essere il vero protagonista di questa Storia. Immaginato che i grattacieli che caratterizzano la metropoli abbiano continuato ad aumentare in altezza e in quantità, per far fronte alla crescente domanda del bene più prezioso nell'affollatissima isola-stato: lo spazio.

Eleonora è stata a Singapore per lavoro e le pare logico che l'economia fiorente e un forte orientamento al progresso abbiano reso la città sempre più centrale nei giochi di potere, facendone esplodere la popolazione ben oltre i livelli di comfort.

Purtroppo le misure anti-allagamento prese in seguito al riscaldamento globale hanno fallito: ora i palazzi sorgono direttamente dal Mar di Giava, le fondamenta e i primi piani sommersi dalle acque inclinate. Man mano che si sale i piani si fanno sempre più lussuosi, terminando con giardini verticali, uffici e attici brillanti di neon.

Alessandro propone l'idea che i grattacieli siano collegato tra di loro dalla linea del treno sospeso e anche dalle più disparate strutture. Inventa il Platinum Bridge progettato

16. Sinkapore

da Ido Tekashi e Elenonora rilancia dicendo che nei quartieri poveri ci sono passerelle provvisorie tirate con corde. Sotto, nel dedali di canali salmastri pieni di rifiuti ai piedi degli edifici che Fabio ha rinominato “il Brodo”, si muovono chiatte e moto d’acqua. Questo è il regno di reietti e criminali, che vivono alla giornata sapendo che tutti i loro beni potrebbero finire sommersi al prossimo monzone.

Per aumentare il contrasto tra i livelli Alessandro dice che chi può permetterselo invece sfreccia per aria con una hoverbike. Eleonora fa notare il clima tropicale e il gruppo concorda che stare all’aperto significa essere esposti a un caldo umido e appiccicoso, peggiorato dalle migliaia di condizionatori che sputano aria bollente nel già soffocante cielo di Singapore; inoltre, tra una tempesta tropicale e l’altra, si alzano in volo flotte di droni di consegna che muovono l’economia locale.

Mentre il governo si sgretola quanto le fondamenta dei palazzi più vecchi e l’economia mondiale è in crisi di fronte al clima impazzito, la gente della rinominata Sinkapore persevera nei soffocanti micro-appartamenti condivisi con una popolazione incontrollabile di insetti, immersi nella nebbia di smog e minacciati dalle acque che crescono.

16.2. L’evoluzione della tecnologia

Anche se i palazzi crollano, Fabio insiste che l’infrastruttura telecomunicativa dovrebbe resistere. Chiunque può permettersi uno smart-eye, un piccolo device da applicare alla tempia che permette di proiettare il web direttamente sulla retina, e accedere alla miriade di servizi on line. La consegna rapida di beni di consumo è garantita e l’élite che vive ai piani alti pubblicizza il proprio stile di vita dispendioso. Suggerisce anche impianti di protesi bioniche che variano in qualità e diffusione: da un arto meccanico con sensibilità limitata a capolavori di chirurgia ottica per vista notturna assistita o capacità di focalizzazione estrema.

Il gruppo discute brevemente la questione delle intelligenze artificiali. Alla fine Fabio decide che sono comunque sviluppate e molti dei servizi globali sonogestiti almeno in parte da sofisticati algoritmi, ma la tanto temuta singolarità tecnologica, in cui l’intera umanità si trova incapace di comprendere il progresso, incombe minacciosa all’orizzonte da diversi anni senza mai avverarsi. Qualcuno ci spera ancora: di sicuro le macchine non possono peggiorare il mondo di quanto abbiano già fatto gli umani.

16.3. Il dominio delle corporazioni

A Sinkapore tutto è privatizzato. I Giocatori fanno a turno nell’inventare corporazioni e agenzie che pitturano il mondo:

- *Dragonfly Express*: primaria azienda di beni di consumo, i suoi droni da consegna sono onnipresenti nel cielo, tanto quanto gli insetti tropicali
- *K.E.N.G. Korps, Justice Inc., A.P.P.S.*: per decenni Singapore ha avuto una tradizione di polizia efficiente e tolleranza zero verso crimini anche minori. Ora le

compagnie di sicurezza privata prendono in appalto i palazzi e fanno a gara a chi compie più arresti

- *The building divers* (abbreviato in B-Vers o Beavers): le fondamenta sommerse hanno costante bisogno di riparazione: i beavers indossano tecno-mute d'avanguardia e si tuffano nel Brodo per effettuare riparazioni o per sabotare edifici su commissione. Alcuni ricevono interventi di chirurgia adattiva per stare sott'acqua

16.4. Trattati suggeriti

Gli archetipi più comuni sono le professioni diffuse in un futuro distopico, ma non sono fuori luogo concetti più cyberpunk e futuristici.

ARCHETIPI	QUALITÀ	ABILITÀ
Hacker	Intuitivo	Assemblare
Contrabbandiere	Smanettone	Immersioni
Pilota di Hoverbike	Imprevedibile	Sabotare
Tecno-marine	Fulmineo	Assassinare
Androide da compagnia	Uomo di mondo	Armi di precisione
Maestro di Muay Thai	Distaccato	Convincere
Chirurgo	Figlio di papà	Esplosivi
Ingegnere	Empatico	Droghe
B-ver	Letale	Parkour
Squalo della finanza	Bio-ingegnerizzato	Strutture aziendali

TRATTI ALTERNATIVI

Coscienza disciolta nella rete, Synthomuscoli potenziati, Occhi bioelettronici FocusPlus X5, Più freddo di un robot, Meglio le macchine che gli uomini, I clienti di Mama Lee, Gli infami della K.E.N.G. Korps, Anarchia!, Disumano

16.5. Risorse suggerite

Certi aspetti della tecnologia sono molto cresciuti, altri meno. Protesi e modificazioni biomeccaniche possono essere Risorse o Trattati a seconda dell'importanza che ricoprono per te.

16. *Singapore*

COMUNI	RARE	ECCEZIONALI
Beni di consumo recapitabili via drone	Fucile da cecchino non registrato	Il virus "Oblivion" che ti cancella dalla rete
Hoverbike di seconda mano	Chirurgia subdermale d'avanguardia	Una testata nucleare Il cuore di una A.I.
Smart-eye	Inviti al party dell'anno	L'algoritmo di volo della Dragonfly Express
Cibo sintetico	Un chilo di stimolante	L'atto di proprietà di un grattacielo
Pistola registrata	Extra-6 purissimo	
Una dose di droga tagliata (male)	Un appartamento spazioso	
Una molotov	Teslamborghini HT2 "Firestorm"	
Aerto meccanico	Smoking in fibra di kevlar firmato da Sabatini	
Documento falso	Milioni di followers	
Passaggio su chiatta a motore	Drone da spionaggio	
	Foto compromettenti di un pezzo grosso	

16.6. Nomi tipici

Tarini Ninjabi, Jackie Zheng, Darren Tehko, Nor Hafz, Gabriel Quan, dott. Ming-Jo Zhi, Kelly Pahat, Dominic Tan Jun, Mei Peterson, Kevin Kapoor, "Strawb3rry", "Log4n", "BrightGuy"

16.7. Una città ostile

Singapore è una città senza beni a sufficienza per tutti, cane mangia cane in una continua lotta per restare a galla. La polizia privata è corrotta o semplicemente intransigente, trattano il furto di una mela con la stessa serietà di un atto terroristico. Sono dotati di strumenti di sorveglianza e armi pesanti.

Organizzazioni criminali e corporazioni spietate sono spesso indistinguibili le une dalle altre per mezzi e obiettivi, dalle gang del Brodo che difendono il loro angolo di spacciuo o ricettazione di beni, ai dirigenti che guardano solo al profitto e sono pronti a distruggere la competizione con ogni mezzo necessario. Negli affari, il fine giustifica sempre i mezzi.

Organizzazioni terroristiche piazzano bombe o vendono segretei senza badare alle conseguenze, per il puro gusto di ribaltare lo status quo. L'idea di rivoluzione etica si è persa completamente, lasciando spazio alla mera ribellione per il gusto stesso della rivolta.

In tutto ciò, la città stessa è ostile. Il clima tropicale porta monsoni, venti e tempeste, causando blackout, difficoltà di movimento all'aperto e distruzione di proprietà. L'architettura traballante continua a crescere verso l'alto, unica direzione rimasta, ma le fondamenta marciscono e la città è sempre più simile a un castello di carte in procinto di crollare.

Grossi insetti prosperano nel clima umido e sporco dei bassifondi, e le uniche zone che ne sono prive hanno livelli di inquinamento e tossicità eccessivi anche per gli scarafaggi. Le acque in cui i palombari devono a volte immergersi per operazioni di riparazione o recupero hanno altissimi livelli di inquinamento e radioattività.

A Sinkapore le minacce sono ovunque, così come le opportunità che questo contesto selvaggio e apparentemente privo di regole di riserva ai suoi abitanti.

Pattuglia dei K.E.N.G. Korps

Membri della principale forza di sicurezza privata, i Korps si distinguono per l'uniforme antisommossa blu scuro e per il loro addestramento leggermente sopra la media. Armati con manganelli, taser e armi da fuoco, hanno diritto assoluto di arrestare o espellere con la forza chiunque causi disordine nel quartiere su cui hanno giurisdizione.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove contro una normale pattuglia di quattro agenti sono *medie* (3 ●) e *poco pericolose* (Esci di scena Estruendo 4 ●)
- Se la pattuglia ti considera un elemento di disturbo si accanisce su di te. Le Prove diventano *difficili* (4 ●) e *abbastanza pericolose* (Esci di scena Estruendo 3 ●)
- Intimidirli è sempre *difficilissimo* (5 ●), se in difficoltà si ritirano compostamente
- Corromperli è *facile* (3 ●), ma sono molto esigenti

Possibili sventure

- *Proiettile nella spalla*
- *Manganellato*
- *Ricercato dai Korps*

Possibili complicazioni

- Un luogo legato al gruppo viene messo sotto sorveglianza
- Un ufficiale chiede bustarelle sempre più alte per chiudere un occhio
- I Korps vi sequestrano armi, droghe o altro

Approfondimenti

Per i Korps non importa se sei un terrorista o un passante nel posto sbagliato al momento sbagliato: se causi disordine nel loro quartiere ti sbattono fuori a manganellate, o peggio. Hanno un database di sospettati e accesso a una rete di telecamere molto estesa. Iniziare una faida con i Korps è poco saggio: per casi importanti schierano mezzi corazzati e armi pesanti, che alzano notevolmente Difficoltà e Pericolo delle Prove contro di loro.

Il vecchio aeroporto

Un tempo lussuoso e trafficatissimo, quando le piste di decolo sono state sommerse l'aeroporto ai bordi della città è stato abbandonato. Dalle acque oleose emerge la sommità di una gigantesca cupola di vetro, crepata e semidistrutta dal crollo della torre di controllo.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove nel vecchio aeroporto sono *difficili* (4 ●) e *abbastanza pericolose* (Esci di scena Estrahendo 3 ●)
- Le strutture lasciate a sé stesse sono *facili* (2 ●) da distruggere
- Mettere in funzione un aereo o un macchinario sommerso è *quasi impossibile* (6 ●)

Possibili sventure

- *Taglio infetto*
- *Perso sotto la cupola*
- *Stordito dai fumi oleosi*

Possibili complicazioni

- Un ladro in cerca di parti funzionanti sceglie di rapinarvi
- La crepa lungo la cupola si ingrandisce con un “crack!”
- Le murene hanno fatto il nido attorno alla risorsa che cercate

Approfondimenti

La splendida cupola di vetro, il giardino interno, la cascata artificiale...tutti questi simboli di lusso ora contribuiscono a un ambiente da incubo, fatto di vetri rotti, acque inquinate e animali mutati. Nonostante ciò, è un ottimo luogo per stare lontani dalle forze dell'ordine e recuperare qualche pezzo di motore.

Archivio “JADE” di Ms. Zhi

Questo archivio contiene prove incriminanti per molte delle figure importanti della città, raccolte in anni e anni di giornalismo investigativo. È protetto dal miglior firewall e contromisure di cyberspionaggio in circolazione. Cercare di carpire i suoi segreti significa rischiare di rivelargli i propri.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove che riguardano il JADE sono *difficilissime* (5 ●) ma non hanno Pericolo
- Distruggerlo è *impossibile*, ha troppi backup in giro per il mondo
- Con le giuste informazioni su come aggirare il firewall scende a *media*, (3 ●), ma Ms. Zhi semina anche tanti indizi-trappola che rendono le Prove contro l'archivio *abbastanza pericolose* (Esci di scena Estrahendo 3 ●)

Possibili sventure

- *Bannato dal sistema*
- *Tracciato*
- *Sistemi compromessi*
- *Identità esposta*

Possibili complicazioni

- Scopri che JADE contiene informazioni sul vostro conto, e non potete cancellarle
- JADE vi fornisce un'informazione errata, di proposito
- JaDE segnala la vostra intrusione agli agenti di sicurezza

Approfondimenti

Ms. Zhi, figura leggendaria a metà tra la giornalista d'assalto e la ricettatrice di informazioni, ha passato l'intera vita a costruire una fortuna in segreti e favori. JADE è il nome che il sottobosco dà sia al suo database di peccati della città, che al sistema che lo protegge: un sistema programmato per attaccare chi lo attacca e rubare i segreti di chi cerca di carpire i suoi.

16.8. Non solo eroi

In una situazione distopica come quella di Singapore è difficile dire chi è realmente un Eroe e chi no. Una gang criminale con pochi, saldi principi morali, ma che per il resto è disposta a qualsiasi lavoro sporco è un'ottima idea per un gruppo, così come una start-up che cerchi di farsi spazio nella corruzione delle mega-corporazioni.

Le società di polizia privata sono più spesso parte del problema che della soluzione. In una situazione così instabile e priva di assoluti è molto facile che il gruppo non resti unito e che gli Eroi inizino a farsi la guerra perché ognuno crede in qualcosa di differente.

In questo tipo di Ambientazioni è particolarmente importante decidere se si vuole costruire un gruppo con un obiettivo comune o se, viceversa, tutti sono d'accordo nel creare Eroi senza restrizioni e vedere dove va la Storia.

Eroi che si mettono i bastoni tra le ruote portano a situazioni molto distruttive, ma gli esiti negativi in *Not the End* sono solo un altro modo per divertirsi: forse è giusto che chi vive in un mondo distopico evolva segnato da più Cicatrici e fallimenti del solito.

16.9. Oltre l'umano?

Le intelligenze artificiali sono così diffuse da essere potenziali Eroi loro stesse. Per creare un androide, o in generale una I.A. limitata a un solo corpo sintetico, decidete se hai dei blocchi comportamentali dovuti alla sua programmazione. Decidete se è asservita a un umano, magari un altro Eroe, o se è completamente libera.

È possibile creare Eroi che vivono come assistenti digitali nel computer da polso di un altro Eroe, o come coscienze dissolte in una rete di computer. Oltre a scegliere i Trattati, definire i limiti di libertà e che ruolo hanno nella società.

Un'intelligenza artificiale che può abitare diversi corpi meccanici dovrebbe avere svariati Trattati a riguardo. Più avanzato sarà il controllo che ha sui corpi, più Trattati il Giocatore vorrà dedicare alle azioni compiute tramite la macchina che sta abitando in quel momento.

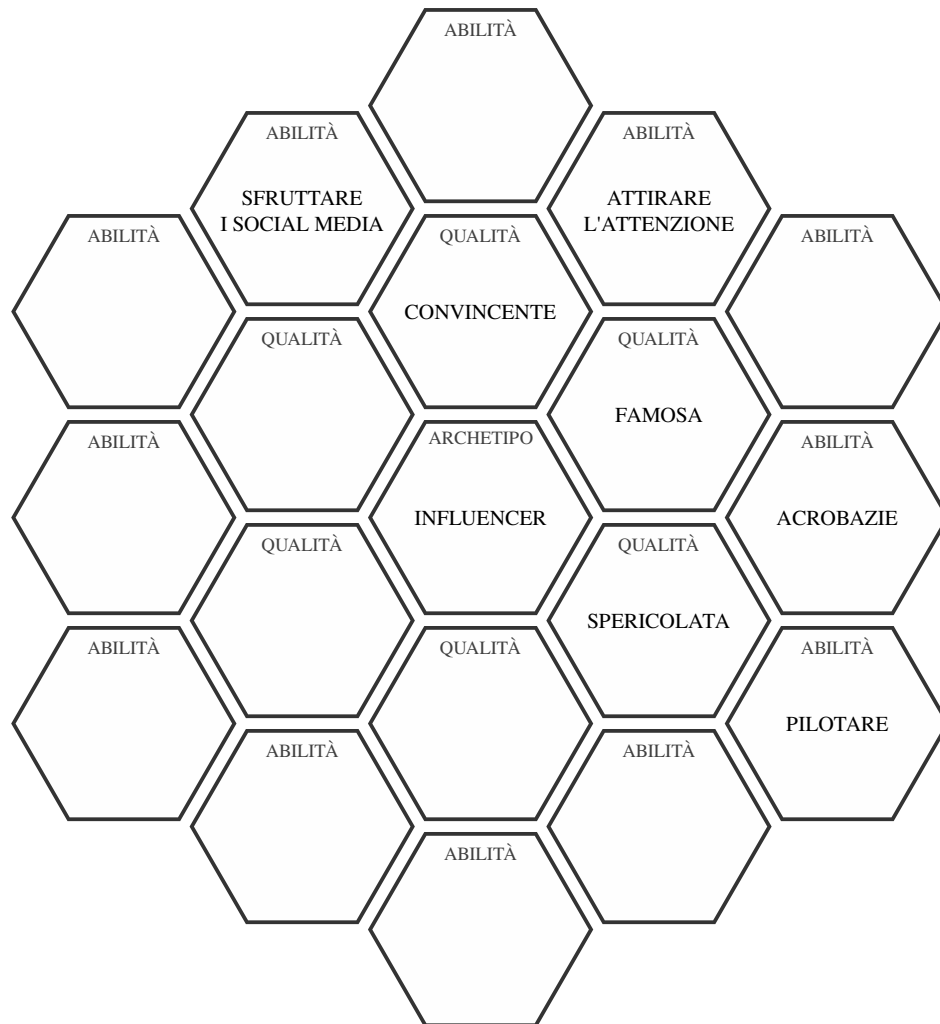


Figura 16.1.: Ching Star

16. *Singapore*

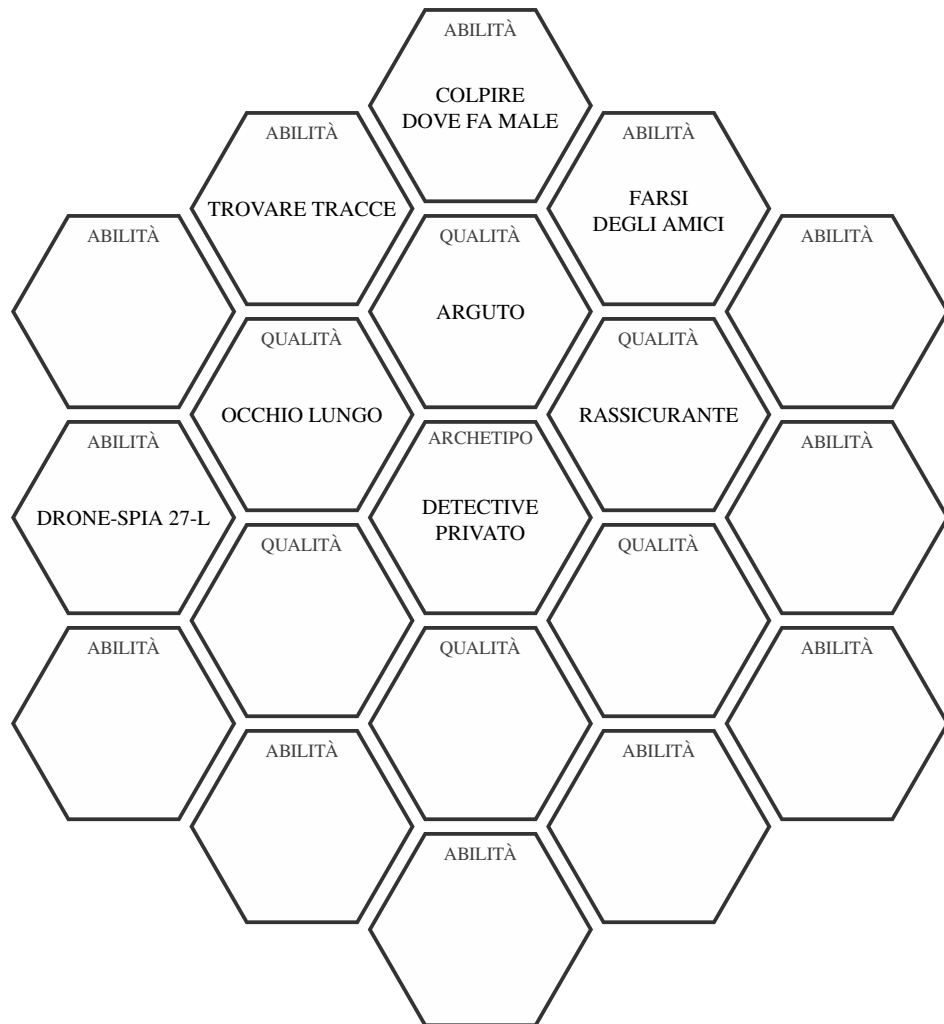


Figura 16.2.: detective Nicky Najib

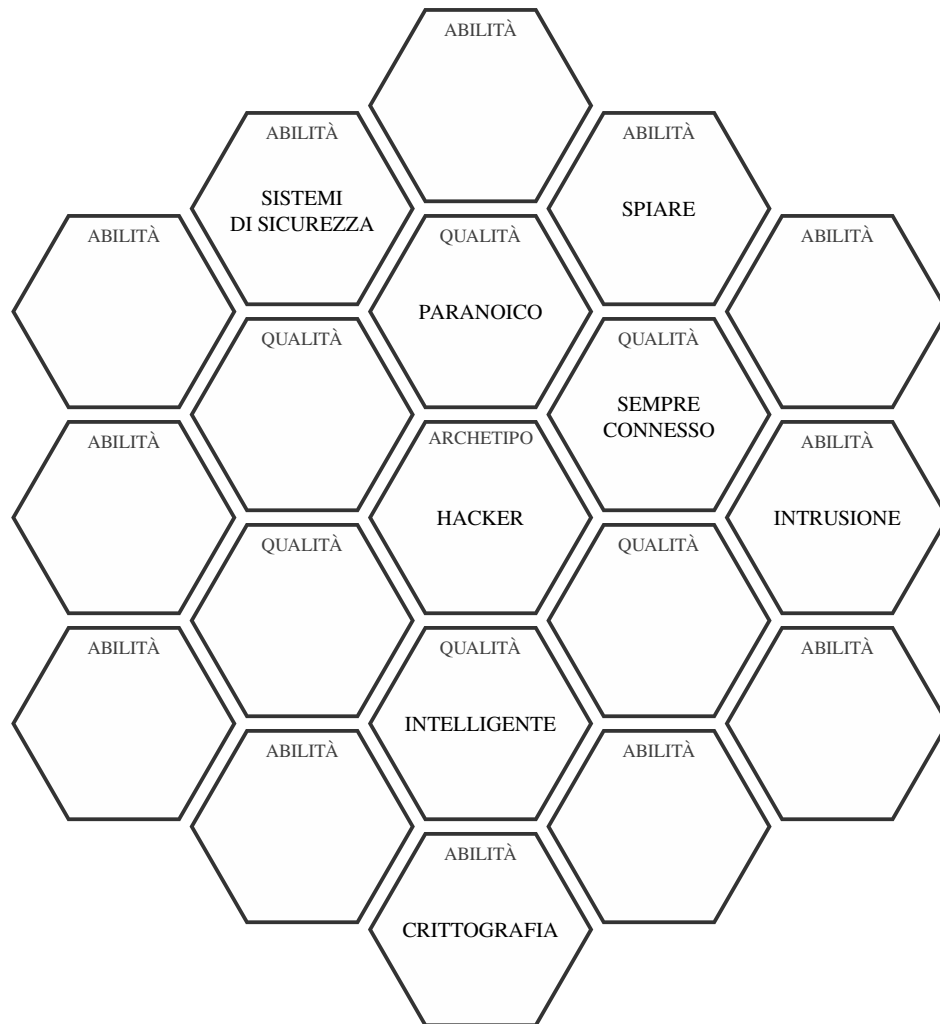


Figura 16.3.: Lee "Y1M1" Korim

17. Red Creek

Alice propone *Not the End*, ma da Narratore non ha alcuna preferenza su che Storia giocare. Chiede quindi ai suoi Giocatori se hanno proposte sull'Ambientazione. È la prima avventura di *Not the End* che Alice e il suo gruppo giocano e non sanno quante volte si potranno trovare in futuro.

Alice non ha preparato nulla e si affida a quanto verrà deciso assieme durante il primo incontro del gruppo di gioco. I Giocatori rispondono all'unanimità: vogliamo un western! Una decisione così definita dipinge già chiaramente un "dove" e un "quando": nell'ovest degli Stati Uniti verso la fine del 1800.

Per prima cosa Alice chiede se preferiscono un western storico o insaporito da variazioni di fantasia, come tecnologia steampunk o magia sciamanica dei nativi americani. Il gruppo discute brevemente e si accorda su un western storicamente attinente, senza alcun elemento sovranaturale.

Secondo la tradizione del western il gruppo decide di concentrarsi su una singola contea, una vasta porzione di territorio punteggiato di ranch e boom town, ma con una sola città di dimensioni rispettabili. Se il gruppo dovesse riuscire a trovarsi con regolarità, ci sarà tempo di allargare i limiti dell'Ambientazione.

Fabio propone che la contea prenda il nome di "Red Creek" dal fiume che la attraversa, fondamentale per abbeverare il bestiame. Alessandro aggiunge che il fiume si origina da un'altura in cui si trova una miniera d'argento, e che la città principale si chiama "Silverton" dato che è cresciuta proprio grazie alla miniera.

17.1. Temi caldi

Alice ricorda a tutti che un western, come molte Ambientazioni storiche, porta potenzialmente a toccare temi sgradevoli. Il gruppo vorrebbe evitare di giocare durante la schiavitù e tutti assieme scelgono di collocare la Storia ben dopo la guerra civile, nel 1895; sono invece tutti d'accordo che l'espansionismo a danno degli Indiani può essere un tema intrigante. Esistono testimonianze di diverse donne professioniste ed emancipate, come Calamity Jane. Quindi, nonostante il forte sessismo presente all'epoca, sarà del tutto possibile interpretare Eroine.

17.1.1. Dettagli storici

Nessuno al tavolo è un vero esperto di western, ma sono tutti d'accordo nel volersi dare un minimo di base storica sulla vita di frontiera per calarsi meglio nell'esperienza. Dovendo collocare la contea di Red Creek, i Giocatori elencano un po' di stati americani fino a decidersi per il Colorado, il più tradizionale degli sfondi per un western.

17. Red Creek

Nel frattempo Alice vede che in quel periodo era in pieno sviluppo l'industria delle ferrovie per collegare costa est e ovest. Se lo segna come possibile fonte di conflitto. Inventa la Blackwater Company, che sfrutta i lavoratori sia nelle miniere che durante la posa delle ferrovie. Alessandro fa una breve ricerca su internet e scopre che le popolazioni native del Colorado sono Navajo e Ute. Il gruppo stesso suggerisce ad Alice che la Blackwater abbia scacciato i Navajo per sfruttare la miniera d'argento. Alice cerca alcuni nomi tipici di Navajo e se li appunta.

Fabio cerca informazioni su prezzi e salari dell'epoca: il salario di un cowboy era 1 o 2 \$ al giorno più vitto e alloggio, mentre uno sceriffo racimolava anche 150 \$ al mese tra taglie, trasporto prigionieri e multe. Un cavallo poteva costare dai 30 ai 250 \$ a seconda della qualità, una pistola da 3 a 25 \$, un fucile fino a 50 \$ e le munizioni circa 2 \$ al centinaio. 1 \$ di provviste bastava per cucinare per 6 persone e un bicchiere di whisky al saloon costava in media 20 cents. Per raccogliere queste poche informazioni è bastato un quarto d'ora mentre qualche altro Giocatore leggeva la lista delle Lezioni o preparava il caffè. Danno un sentore di concretezza all'Ambientazione storica, rendendola più definita.

17.1.2. Piombo, terra e sudore

Attingendo alla loro conoscenza di film e racconti western, i Giocatori tratteggiano un mondo fatto di gente semplice. Libertà personale e la serenità della propria piccola comunità sono di norma più importanti degli avvenimenti su larga scala, come le ingiustizie a danno degli indiani o le notizie di guerre lontane.

Chi si può permettere di mantenere valori come giustizia e onore è fortunato: i più aspirano a sopravvivere e non essere prevaricati dal prossimo. Il gruppo fa a turno per proporre nomi di luoghi e delle loro caratteristiche.

Gli abitanti del paese di Copper Hill estendono la loro solidarietà al proprio vicino, ma poco oltre. Gli stranieri, ma anche la gente di Silverton, è vista con sospetto dalla piccola e territoriale comunità che ha imparato a difendersi facendo gruppo.

Fabio dice che alcuni ranch della contea, gli Howard e i Terrence, sono preoccupati per la ferrovia che attraverserà il loro terreno, causando terrore nelle mandrie e facilitando l'arrivo di poco di buono. I Kennington e Ms. Farady invece sono più ottimisti, potendo trasportare le loro vacche sui vagoni piuttosto che in lunghe e pericolose marce attraverso i territori indiani.

Simone aggiunge un paio di dettagli: nella Contea è giunto un circo i fenomeni da baraccone, attualmente accampato appena fuori Silverton, e che lo sceriffo è sospettoso degli intrattenitori.

Inoltre, la banda di Black Hoff sta mettendo in pericolo le diligenze da Silverton a Denver, e pare stia iniziando a pianificare l'assalto al treno che porta le paghe dei minatori, che potrebbe portare dei Pinkerton a ficcare il naso.

Alice appunta tutte queste idee. Durante la creazione degli Eroi questi e altri spunti si intrecceranno con i Personaggi secondari fino a creare, con nessuna preparazione da parte sua, una contea viva e piena di spunti per la Storia.

17.2. Trattati suggeriti

L'Ambientazione realistica offre linee guida molto chiare per i Trattati: il genere, come anche il periodo storico, sono così iconici da esser bene impressi nella mente di tutti i Giocatori.

ARCHETIPI	QUALITÀ	ABILITÀ
Sceriffo	Rispettabile	Sparare
Medico	Istruito	Seguire tracce
Cacciatore	Eroe di guerra	Le riserve indiane
Scout Navajo	Sangue Navajo	Calmare gli animi
Predicatore	Integerrimo	Attaccare briga
Pioniere	Convincente	Il deserto roccioso
Uomo della medicina	Ricco	Provocare
Vedova	Devoto	Esplosivi
Imbonitore	Contrattatore	Attirare attenzione
Bandito	Svelto	Cavalcare

TRATTI ALTERNATIVI

Fiuto per il pericolo, Nato sulla frontiera, L'ultimo proiettile, Il Winchester di mio padre, Il mio fido destriero Smokey, La terra dei miei avi, Il villaggio di Copper Hill, La banda di Black Hoff, Viva il IX reggimento cavalleria!, Trovero la vena madre!

17.3. Risorse suggerite

Nel dividere le Risorse torna utile il breve lavoro di ricerca fatto in precedenza, che in una Ambientazione molto legata al poco che si possiede fa parte tanto del sapore quanto della parte di regolamento.

COMUNI	RARE	ECCEZIONALI
Lanterna a petrolio	Accampamento segreto nel canyon	Una cassaforte della Western Union
Carne essiccata	Dinamite	Una raccomandazione del governatore
Ronzino	Mitragliatrice Gatling	L'atto di proprietà di una miniera
Pistola	Cavallo purosangue	Una promessa di sangue di Capo Hok'ee
Lasso	Borsa da medico	Un treno blindato
Branda da campo	Indicazioni per il covo dei Dalton	
Tabacco	Pepita d'oro	
Piccone	Abito di alta sartoria	
Canoa	Ufficio telegrafico	
Cane addestrato	Motore a scoppio	

17.4. Nomi tipici

Jack Barrister, Sam Houston, William Hoss, Miguel Duarte, Jefferson Vance, Roger Knapp, Billie Watson, Eva Jacobsen, Rebecca Longabaugh, Wilhelmina Baker, Alice Meade, Tahoma, Hashkeh, Toy Yah, Haseya, Yanaha

17.5. Soli lungo la frontiera

Benché le ferrovie inizino a unire il West con le grandi città della costa est e la presenza del governo e della legge si faccia ogni giorno più pronunciata, la vita di frontiera continua a non essere clemente con chi non è in grado di cavarsela da solo.

Ritagliarsi una fetta di terreno su cui costruire un'esistenza dignitosa per se stessi e la propria famiglia è il primo pensiero della maggioranza della gente. Questo porta conflitti con avversari non necessariamente malevoli, ma semplicemente in competizione per le medesime risorse.

Ci sono i nativi, le cui terre sono state usurpate, e che hanno visto ogni promessa del governo infranta. Sono costretti a scegliere se abbandonare le loro tradizioni e farsi accogliere da una società che li guarda dall'alto in basso o ribellarsi contro una forza superiore. Dai giovani guerrieri teste calde in cerca di trofei e gloria agli anziani capitribù pieni di rabbia e tristezza per le atrocità che hanno vissuto, i Navajo sono un popolo fiero e numeroso che non si fa sottomettere facilmente. A loro si aggiungono i razziatori dalle riserve vicine.

I coloni sono induriti dal lavoro e da una vita di privazioni: hanno conquistato un fazzoletto di terra e guadagnato quattro soldi sgobbando coe muli, e sono disposti a morire per difenderlo dai banditi che sperano di fare un colpaccio e dileguarsi verso la California.

I lavoratori, posatori per i binari o minatori, non vedono l'ora di andare al saloon la domenica per dimenticare i dispiaceri della vita quotidiana bevendo whiskey scadente, giocando una partita a carte e magari sfogando la rabbia in una rissa.

Nei centri abitati si trovano bari, piantagrane e truffatori, oltre ai ricconi dell'est pronti a corrompere sceriffi, giudici e soldati. Non tutti gli scontri finiscono con delle sparatorie: chi ha potere può comprare la legge e farti finire i tuoi giorni a spaccare pietre.

La natura è inclemente. Il deserto roccioso copre una buona parte del terreno, le poche vie battute serpeggiano tra i canyon dove, se non trovi banditi in agguato, puoi comunque finire preda delle belve o ammazzato da un incidente di percorso. Da est ogni tanto arrivano gli ultimi sprazzi del tornado sviluppatisi nel Golfo del Messico.

Predicatore demagogo e congrega di fedeli

Quest'uomo allampanato indossa abiti semplici ma puliti e ha le mani curate di chi non lavora nei campi. Parla in modo così eloquente che la folla pare ipnotizzata e pronta ad accogliere le sue sentenze come se arrivassero dalla voce di Dio.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Affrontare il prete e la sua congrega è *difficile* (4 ●). Se la folla si scalda le prove si fanno *difficilissime* (5 ●) e *abbastanza pericolose* (Esci di scena Estraeendo 3 ●)
- Intimidirlo è *difficilissimo* (5 ●): sa di avere la folla dalla sua
- Diventa *facilissimo* (1 ●) affrontare il predicatore se lo si isola

Possibili sventure

- *Marchiato come infedele*
- *nessuno vuole affari con te*
- *Malmenato dalla folla*

Possibili complicazioni

- La folla aumenta e si fa agitata
- Qualcuno approfitta del caos per borseggiarvi
- Lo sceriffo vi chiede di andarvene, se non volete pagarne le conseguenze

Approfondimenti

Manipolando una folla timorata di Dio, questo predicatore aizza il popolo contro ogni bersaglio che gli faccia comodo: a volte i Navajo, a volte un innocuo straniero, a volte una donna che non sa stare al suo posto. La folla è molto protettiva nei confronti del suo leader: qualsiasi Complicazione generata da una Prova violenta contro il predicatore va a scaldare gli animi della folla (vedi sopra).

Il passo della vedova

Questo stretto canyon è l'unica scorciatoia per andare da Silverton a Copper Hill senza passare dal territorio Navajo. Un incubo secco e torrido scavato nella roccia, punteggiato di teschi di animali come monito della fine che ti aspetta.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Le Prove nel passo della vedova sono *facili* (2 ●) e *poco pericolose* (Esci di scena Estraeendo 4 ●)
- Tuttavia è un posto ottimo per degli agguati: un'imboscata tesa qui rende tutto *molto difficile* (5 ●) e *molto pericoloso* (Esci di scena Estraeendo 2 ●)

17. Red Creek

Possibili sventure

- *Avvelenato da un crotalo*
- *Disorientato*
- *Disidratato*

Possibili complicazioni

- Un serpente spaventa i cavalli
- È crollata una roccia, bisogna cercare un'altra strada
- Trovi i segni di un'imboscata più avanti

Approfondimenti

Questo stretto passaggio obbligato è in incubo per carovanieri e coloni. Più di un convoglio è rimasto fermo un giorno intero mentre gli scout si assicuravano che non ci fossero banditi in agguato. I cento cunicoli di roccia, gli spazi angusti e i serpenti rendono forse preferibile negoziare una lunga traversata nel territorio degli indiani.

Razziatori comanche

La prateria trema sotto lo scalpitio degli zoccoli e l'aria si riempie di ura agghiaccianti: i Comanche cavalcano a pelo verso di voi e tendono gli archi, pronti a conquistarsi bottino, uno scalpo e un po' di reputazione.

Difficoltà delle prove

- Affrontare i Comanche è *difficile* (4 ●) e abbastanza rischioso (Esci di scena Estrahendo 3 ●), ma se il terreno non favorisce la loro tattica mordi-e-fuggi diventa *normale* (3 ●)
- Usare la diplomazia con loro è *difficilissimo* (5 ●) a meno di non essere esperti nelle loro tradizioni e superstizioni, in tal caso diventa *normale* (3 ●)

Possibili sventure

- *Freccia nella gamba*
- *Senza munizioni*
- *Non mi fido degli indiani!*

Possibili complicazioni

- I vostri cavalli si spaventano e scappano
- Si scopre che sono solo l'avanguardia di una tribù
- Uno di essi sparisce alla vostra vista. Dov'è?

Approfondimenti

Imparentati con le tribù Ute, i Comanche si spingono ogni tanto fino alla contea di Red Creek. Tradizionalmente cacciatori, razziatori e guerrieri, sono stati tra i più violentemente repressi dal governo e ofiano la debolezza: quando fallisci una prova non violenta contro di loro (non Estrai neanche un ○), aggiungi 1 ● a quelli che hai Estratto.

17.6. Motivi per restare e nemici da affrontare

Pochi possono permettersi di fare gli Eroi nel West. Anche tra i protagonisti di una Storia, è più facile trovare gente unita da un nemico comune che non da ideali. In fondo, il mito della frontiera è quello dell'autosufficienza, farcela da soli e trionfare contro la natura ostile; non uno spirito che porta alla creazione di paladini che si sacrificerebbero per il prossimo.

Tuttavia un codice d'onore personale può far molto per rendere anche un personaggio egoista un potenziale Eroe. Quando pensi al tuo Eroe, dagli una ragione per restare a Red Creek. Per sua natura la frontiera è ancora grande: nulla vieta, se le cose si fanno troppo dure, di cavalcare più a ovest. È affezionato alla terra che i suoi genitori hanno combattuto per ottenere? Ha legami con qualche abitante di Silverton? Dai al tuo Eroe un motivo per lottare anziché scappare.

Analogamente, cerca un nemico comune contro cui fare gruppo. In questo caso, la Blackwater sta acquistando potere in diversi ambiti: innanzitutto con la ferrovia, che toglie terre ai ranch e agli indiani e sfrutta i lavoratori per una paga da fame, poi con l'acquisizione della vecchia miniera, un tempo la fonte di ricchezza della contea e ora in via di esaurimento.

Nelle città appaiono sempre più spesso bande di bravacci che intimidiscono i locali che, a detta della Blackwater, "si lamentano del progresso che arriva inevitabile". E così un cacciatore Navajo e un cowboy, che fino al giorno prima combattevano per il medesimo acro di terra, possono trovarsi a scendere a patti se si tratta di fermare la ferrovia che la strapperebbe a entrambi.

Un bandito con uno strambo codice di condotta personale e un prete possono allearsi contro uno sceriffo corrotto e manipolato dal funzionario locale, che sta minacciando gli uomini di fede della zona affinché facciano proselitismo per la Blackwater.

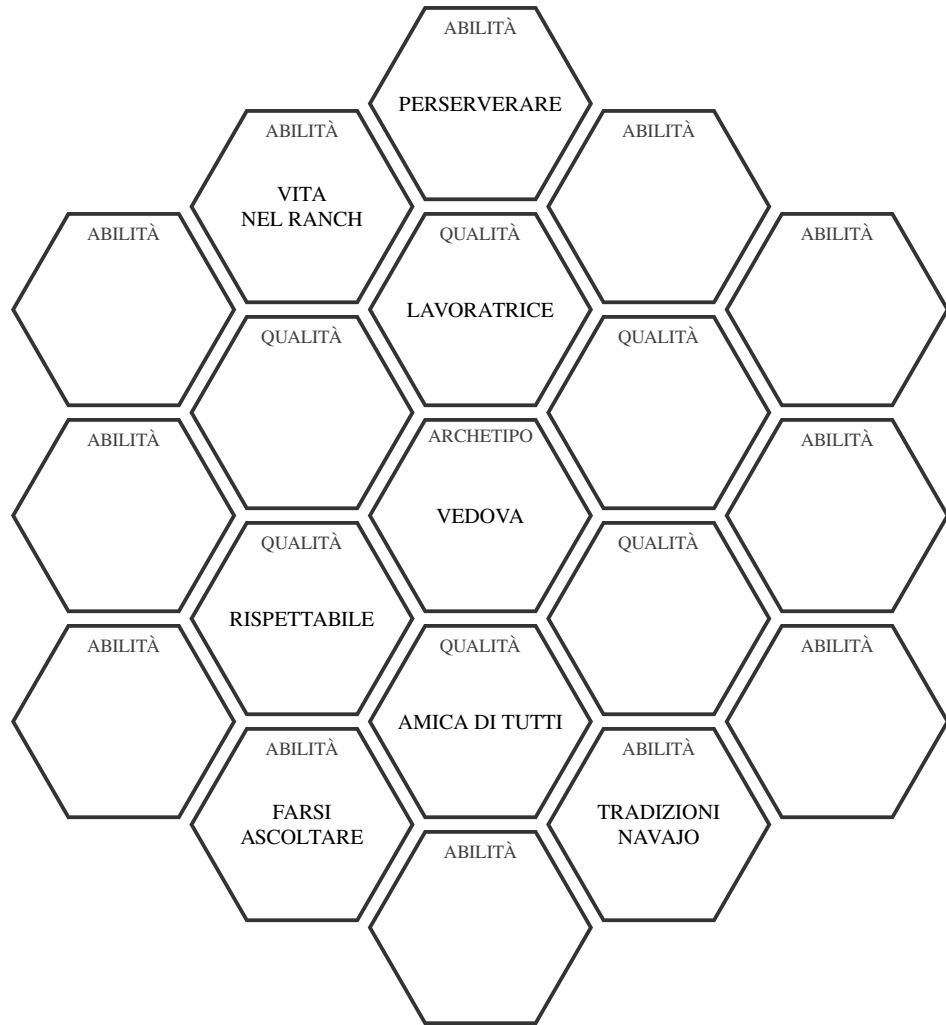


Figura 17.1.: Ms. Olivia Peterson

17.6. *Motivi per restare e nemici da affrontare*

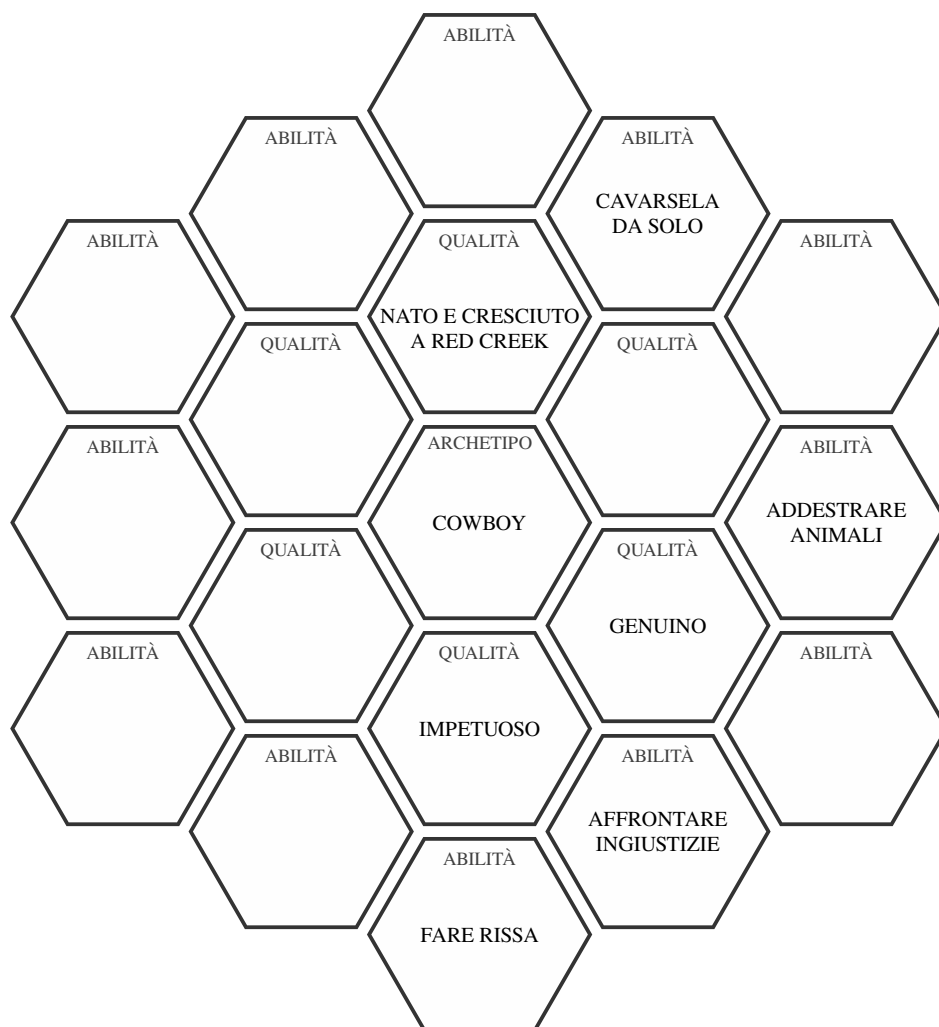


Figura 17.2.: Tommy Caldwell

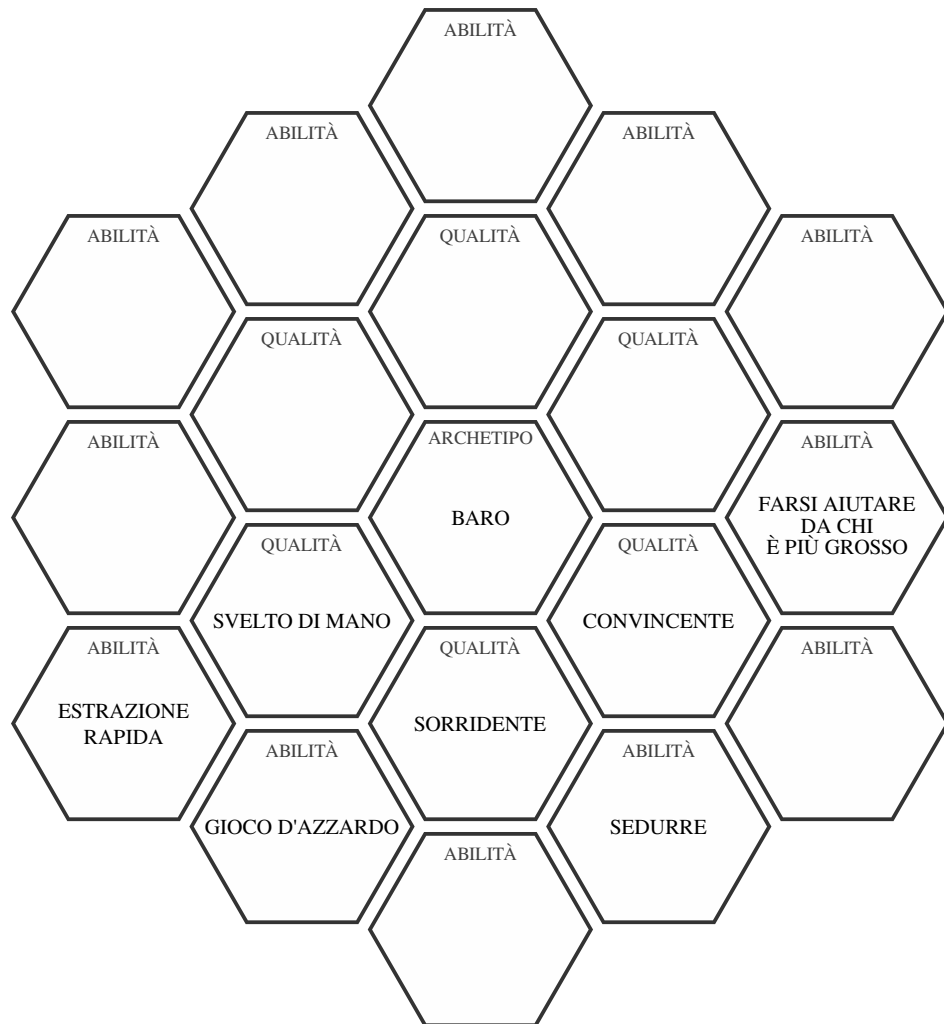


Figura 17.3.: William “Silvertongue” Maddox

18. Knights of the Round

Al tavolo tutti sanno che Claudio è un grande appassionato di anime giapponesi e in particolare di quelli di robottoni. Lui, per convincerli a giocare qualcosa che accontenti sia la propria passione per i mecha che la loro voglia di un classico fantasy, mette sul tavolo Knights of the Round: un'Ambientazione che rivisita in chiave super-robot le leggende Arturiane.

Claudio si immagina un lontano pianeta chiamato Brit'an che dopo anni di lotte intestine si trova finalmente unito sotto la guida di Re Pendragon III, che ora governa l'intero pianeta dalla base volante Kamel'oth.

A difendere Brit'an dagli attacchi del crudele Mor Dread, figlio illegittimo di Re Pendragon III, sono i Cavalieri del Round: piloti di armature meccaniche in grado di viaggiare addirittura nello spazio chiamate Knight, alimentate dalle energie del Respiro del Drago, che il Dr. Merlin è riuscito a imbrigliare dopo anni di studio nei laboratori del Round.

L'idea del gruppo è quella di prendere tutti i personaggi, i luoghi e le situazioni del ciclo di leggende arturiane e reinterpretarle in qualche modo: i cavalieri della Tavola Rotonda diventano robottoni, Graal e Excalibur diventano oggetti tecnomeccanici o armi gigantesche e la magia si fonde con la scienza.

18.1. Mecha e magia

La particolarità di Knights of the Round sta proprio nei Knights, potentissime armi in grado allo stesso tempo di salvare Brit'an o di distruggerlo se guidate da uomini privi di onore.

Ogni Eroe è pilota di un Knight: robot alchemici unici, dotati di abilità particolari, che rispecchiano le inclinazioni del proprio pilota grazie al Respiro del Drago che li alimenta e che permette ai piloti di entrare in perfetta sintonia con il proprio Knight, fino al punto da diventare gli uni estensione degli altri,

Matteo e Roberto chiedono a Claudio di non spiegare troppo nel dettaglio quale sia la fonte del cosiddetto Respiro, per poterlo scoprire durante le loro avventure, ma decidono anche che, essendo alimentati dalla magia, i Knight potrebbero essere legati ciascuno a un diverso elemento naturale, che rispecchi il carattere del proprio Eroe.

Anche Kamel'oth, la base volante di Re Pendragon, è sicuramente alimentata dall'energia del respiro, e Matteo pensa che sarebbe interessante se fosse in grado di assorbire il Respiro solo da luoghi specifici, costringendo il castello volante ad atterrare di tanto in tanto per fare rifornimento.

Alice aggiunge un ultimo dettaglio, e cioè che il Dr. Merlin, l'uomo che ha fondato il Round e creato i Knight dopo anni di studio del Respiro, il più grande esperto di studi

18. *Knights of the Round*

mistici e alchemici di Brit'an, ha origini avvolte nel mistero, e qualcuno dice che lui stesso sia legato al Respiro come lo sono i Knight.

18.1.1. **Scienza e magia**

Anche senza entrare nel dettaglio di cosa sia il Respiro e di quale ne sia l'origine, diventa chiaro a tutti che scienza e magia sono due facce della stessa medaglia.

Il Round è un laboratorio scientifico, con ricercatori divisi in diversi dipartimenti, hangar di costruzione e riparazione per i Knight e livelli sotterranei segreti in cui vengono condotti esperimenti sul Respiro, sui viaggi stellari verso Avalon e dove il gruppo di cavalieri potrebbe scoprire più di quanto vorrebbe.

18.1.2. **Cavalleria, armi magiche e lavoro di squadra**

Alice decide di creare Percy, pilota del Knight Parzival, sempre disposto a guardare oltre le apparenze per trovare la verità e calmo in ogni contesto. A volte insicuro, ma in grado di adattarsi a ogni situazione come l'acqua in un vaso. Proprio per rispecchiare questa affinità di Percy con l'acqua, il Knight Parzival è in grado di modificare il proprio aspetto e può combattere senza problemi anche sott'acqua. La sua arma segreta è il cannone Holy Grail.

Matteo prepara invece la scheda di Lotte, la pilota del Knight Lancer. A differenza di Percy, Lotte vede il mondo senza gradazioni di grigio e soppesa ogni sua parola per far valere il proprio punto di vista. Lotte è una guerriera incorruttibile, solida e resistente come una roccia. Il Knight Lancer è allo stesso modo un mezzo corazzato imbattibile, in grado di sopportare anche i colpi più duri. La lancia che impugna si chiama Infinite Joust.

Roberto infine sceglie Arthur, pilota del Knight Excali Burn e figlio di Re Pendragon III. Arthur è il leader dei cavalieri e li guida in battaglia con passione e coraggio, anche se spesso cede all'arroganza e all'ira. La sua capacità di spronare i soldati a combattere allo stremo delle forze è ciò che ha permesso a Re Pendragon III di dare una fine alle guerre civili di Brit'an. Il Knight Excali Burn è un'arma dotata di una potenza incredibile, in grado di incenerire interi eserciti, e proprio per questo estremamente pericolosa se usata da un pilota che ha perso la strada dell'onore. La spada di fiamme dell'Excali Burn si chiama Burning Cutter.

18.1.3. **Tre piloti, un cuore solo**

Nella migliore tradizione degli anime giapponesi anni '90, gli Eroi sono una squadra composta da membri molto diversi tra loro, a volte in competizione, ma in grado di trovare terreno comune quando si tratta di affrontare una minaccia. Alice, Matteo e Roberto pensano a un breve codice cavalleresco a cui i piloti di Knight aderiscono:

- Difendi chi non è in grado di difendersi dai sorprusi
- Sii onesto con i tuoi compagni e credi in loro

- Un cavaliere è forte solo quanto lo è il suo legame con gli altri

18.2. Luoghi importanti

Per rendere meglio l'idea dell'Ambientazione, Claudio pensa a tre luoghi che i giocatori potrebbero trovare interessanti da visitare, o il cui nome potrebbe essere sulla bocca di molti dei Personaggi secondari che incontreranno.

18.2.1. Tintagel

Il luogo in cui è stato costruito il castello volante di Kamel'oth, dove il Respiro del Drago è particolarmente concentrato, Proprio per questo motivo il Dr. Merlin ne ha fatto uno dei principali centri di studio sulle radiazioni del Respiro. Re Pendragon III custodisce gelosamente questa conoscenza tra le mura del castello di Tintagel, dove una squadra speciale di Knight è pronta a respingere ogni visitatore non voluto.

18.2.2. Avalon

Avalon è il pianeta più vicino a Brit'an e alcuni dicono che la linea di sangue dei Pendragon provenga proprio da quel pianeta. Chi ci è stato parla di Avalon come di una terra promessa, ricca di risorse, ma la Nebbia di Nimue, una nebulosa che cela la vera posizione del pianeta, rende estremamente pericoloso il viaggio tra Brit'an e Avalon persino ai piloti dei Knight.

18.2.3. Cam Lann

Mor Dread ha fatto di Cam Lann la propria base, sperando forse che la superstizione impedisca a Re Pendragon III e al suo esercito di attaccarlo. Si dice infatti che la linea di sangue dei Pendragon torverà la propria fin a Cam Lann, o almeno così riporta la Profezia di Uther, primo dei Pendragon ad aver messo piede su Brit'an 300 anni fa e scomparso poco dopo aver inciso queste parole nelle segrete del castello di Tintagel.

18.2.4. Stone's Edge

Stone's Edge è un luogo di cui il Dr. Merlin non vuole parlare, e ogni volta che qualcuno cerca di farlo sbottonare trova una scusa con cui abbandonare la conversazione. Stone's Edge è un circolo di pietre in qualche modo legato ad Avalon e al Respiro, ma l'elevato livello di radiazioni del posto rende quasi impossibile avvicinarsi per esplorarlo.

18.3. Personaggi secondari

Oltre ai personaggi che fanno evidentemente parte della storia, Re Pendragon III, il Dr. merlin o Mor'Dread, Kamel'oth e Britan sono ricche di Personaggi secondari con cui gli Eroi possono interagire. Claudio decide quindi di prendere alcuni personaggi classici del

18. *Knights of the Round*

ciclo arturiano e reinterpretarli con il filtro degli anime di robottoni degli anni '90, che hanno archetipi di personaggi ben chiari.

18.3.1. Guinevre

Guinevre è la ragazza di cui sia Arhur che Lotte sono innamorati, ma lei ancora non ha scelto nessuno dei due, e forse non sceglierà mai, Amica di infanzia di Lotte, l'ha seguita al Round quando lei ha deciso di diventare pilota di Knight, e proprio lì ha conosciuto Arthur, di cui ammira il coraggio e disprezza l'arroganza,.

18.3.2. Nimue

Nimue è una figura misteriosa, dai tratti androgini, che pare abbia un legame diretto con il Respiro e i Knight, Appare solo a chi riesce a manipolare il Respiro e dice di venire da Avalon. Sicuramente conosce il Dr. Merlin e, da alcuni discorsi che i due sono scambiati, sembra che sia stata lei a rivelargli come incanalare in maniera sicura il Respiro di un Knight.

18.3.3. Agra Vain

Fratello gemello di Arthur, è in continua competizione con lui pur non essendo in grado di pilotare un Knight Le malelingue dicono che sia una spia di Mor Dread e che stia cercando di sabotare il Round.

18.3.4. Gallad

Giovane ofano vittima della guerra a cui Re Pendragon III ha messo fine. Come molti organi è stato accolto a Kamel'oth, dove vive in cambio di qualche piccolo lavoretto in giro per il castello e dove si allena sperando un giorno di poter pilotare un Knight.

18.4. Trattati suggeriti

Prendendo spunto sia dal ciclo di racconti arturiano che dagli anime di robottoni giapponesi, Knights of the Round vuole raccontare le avventure di un gruppo unito da un ideale cavalleresco, ma al cui interno non mancano attriti e tradimenti che possono essere superati grazie alla collaborazione degli Eroi, in una cornice fatta di spade magiche, fatem radiazioni magiche e robot componibili.

ARCHETIPI	QUALITÀ	ABILITÀ
Figlio del Drago	Onorevole	Difendere i deboli
Condottiero	Coraggioso	Pilotare
Paladino	Magia elementale	Trovare la via
Cercatore	Resistente	Incenerire
Pilota	Affidabile	Mutaforma
Stratega	Competitivo	Sopportare
Scenziato	Calmo	Illusioni
Stregone	Corazzato	Spronare
Fatato	Arrogante	Combattere allo stremo
Nobile	Cupo	Soppesare le parole

TRATTI ALTERNATIVI

Holy Grail, Burning Ciutter, Linea di sangue, Traditore, Respiro del Drago, Armi ad attivazione vocale, Uniamoci!

18.5. Risorse suggerite

In un mondo fantasi qualsiasi cosa è di per sé giustificabile, ma gli oggetti tecno-magici saranno sicuramente più rari degli oggetti che immaginiamo in un tipico mondo medievale. Ricordate che se un oggetto è centrale per il vostro Eroe è bene che diventi un Tratto nel suo alveare.

COMUNI	RARE	ECCEZIONALI
Spade	Sensori per le radiazioni	Knight
Armature	del Respiro	Castello volante
Cavalcature	Sfere di cristallo	Scaglie di Drago
Corde	Catalizzatori magici	Sangue di Drago
Cristalli di luce	Comunicatori	
Bacchette	Anello con sigillo reale	
Attrezzi per riparare	Lance alchemiche	
Erbe curative		

18.6. Nomi tipici

Anna, Bors, Elaine, Gareth, Hector, Hisolde, Lionel, Morgause
Per i Knight: Armorak, Belveder, Burner, Key, Leo the Grand, Tris Tran, Uriel

18.7. La minaccia viene dall'interno

Nell'immaginare Brit'an, Claudio ha pensato a Mor Dread, il figlio illegittimo di Re Pendagon III che vuole rivendicare il trono di Kamel'oth per sé, mettendo in pericolo la pace raggiunta così a fatica dai Brit'anniani.

18. *Knights of the Round*

A seguirlo in questo folle piano di conquista ci sono i suoi tre generali: Morrigan, allieva del Dr. Merlin in grado di manipolare il Respiro con la sola volontà, Calogrenant, pilota del Black Knight, prototipo dei Knight rubato proprio grazie all'aiuto di Morrigan, e Vortigern, abile stratega che ha più volte in passato cercato di distruggere il regno dei Pendragon.

Agli avversari umani si aggiungono poi le bestie leggendarie del canone arturiano, tra cui draghi, driadi in grado di usare il Respiro per ridurre Kanel'oth in cenere e titani di pietra che assomigliano in maniera inquietante ai Knight.

Lotte tra allievi e maestri, tra padri e figli, fanno quindi da sfondo alle avventure degli Eroi, ma non sono l'unica cosa in grado di distruggere la fragile tregua che tiene uniti i popoli di Brit'an.

18.8. Immaginare le sfide

Gli Eroi di *Knights of the Round* non sono unicamente cavalieri senza macchia e senza paura, anche se sono pronti a sacrificare loro stessi e i propri Knight per il bene di Brit'an.

I loro voti cavallereschi li porteranno sicuramente ad affrontare Mor Dread e i suoi uomini, ma potrebbe essere altrettanto interessante esplorare i segreti del respiro del Drago, della linea di sangue dei pendragon e del Dr. Merlin!

Una cosa importante da tenere conto in *Knights of the Round* è che gli Eroi non sono i Knight stessi, quindi si troveranno ad affrontare sfide che non possono essere risolte da una cabina di pilotaggio.

Black Knight

Il Black Knight troneggia sopra gli altri Knight sconfitti, spada e scudo pronti ad abbattere anche il Knight Perzival. Calogrenant sorride dalla cabina di pilotaggio dell'oscuro Knight, sicuro di aver messo in scacco i Knight di Kamel'oth. Che il suo acume tattico supremo abbia avuto la meglio sul coraggio dei cavalieri?

Difficoltà e ericolo delle prove

- Affrontare il Black Knight è *difficilissimo* (5 ●) e *molto pericoloso* (Esci di scena Estruendo 2 ●)
- Calogrenant è un ottimo combattente anche guori dal Black Knight, affrontarlo è *difficile* (4 ●) e *pericoloso* (Esci di scena Estruendo 3 ●)
- Affrontarlo dopo avergli fatto perdere le staffe o dopo averlo superato in astuzia diventa in ogni caso *facile* (2 ●)

Possibili sventure

- *Posizione svantaggiosa*

- *Knight in avaria*
- *Senso di inferiorità*

Possibili complicazioni

- Il Black Knight rivela la sua arma segreta, Dark Grievance. Se sei a bordo di un Knight o se usi il Respiro, diventa *estremamente pericoloso* (Esci di scena Estruendo 1 ●)
- Un gruppo di soldati dell'esercito di Mor Dread pronto a tendere un'imboscata!
- Calogrenant si calma: lo scontro torna a essere *difficile* (4 ●)

Approfondimenti

Calogrenant è stato il primo pilota di un Knight. Il prototipo realizzato per lui dal Dr. Merlin doveva essere solo un esempio di come il Respiro del Drago potesse essere usato per alimentare i Knight. Quando il Black Knight venne equipaggiato con la Dark Grievance, Calogrenant propose a Re Pendragon II di usarlo per mettere fine in poche ore alla guerra. Ne seguì uno scontro tra Calogrenant e Re pendragon II, che si concluse con la morte del sovrano e il furto del Black Knight, da parte di Calogrenant.

La foresta di Bertilak

La foresta di Bertilak si estende nel profondo delle Midlands di Brit'an per ettari ed ettari, inviolata e spaventosa. Nessun uomo osa avvicinarsi alla foresta e nemmeno i più coraggiosi o folli penserebbero di esplorarla senza il benestare dei druidi che vi abitano e che custodiscono gelosamente i propri segreti.

Difficoltà e pericolo delle prove

- Attraversare la foresta è mediamente *difficile* (3 ●) e *per niente pericoloso*, ma farlo dopo averla danneggiata diventa *difficile* (4 ●) e *poco pericoloso* (Esci di scena Estruendo 4 ●)
- Usare il Respiro del Drago è *facilissimo* (1 ●), ma *molto pericoloso* (Esci di scena con 2 ●), perché si trova quasi allo stato puro
- Tutte le Prove, se effettuate a bordo di un Knight, aumentano di 1 ● la Difficoltà

Possibili sventure

- *Perso*
- *Infettato dalle spore*
- *Nemico dei druidi*

18. Knights of the Round

Possibili complicazioni

- I druidi vi scagliano contro il Green Knight, una copia arborea di un Knight animato dalla foresta stessa!
- La nebbia inizia ad alzarsi, orientarsi nella foresta diventa *difficile* (4●)

Approfondimenti

I druidi della foresta di Bertilak vogliono tenere lontani gli intrusi per non dissacrare le rovine che si trovano nel cuore della foresta. Cosa si trovi nelle rovine lo si può solo supporre, perché nessuno di coloro che ci è arrivato è mai tornato indietro. Antichi manoscritti dicono che la foresta sia la tana del Drago il cui Respiro viene usato da stregoni e Knight. Il Dr. Merlin potrebbe sapere cosa si trova nel cuore della foresta, così come Morrigan, ma entrambi custodiranno il segreto a costo della vita.

Morrigan

“Nono sono più la tua allieva, Merlin, ora sono molto di più!”

Morrigan ha ormai trascorso la sua forma umana e assomiglia più a uno Sidhe, creature di puro Respiro che abitavano Brit'an prima dell'arrivo degli umani, millenni fa. “Io sono il Respiro ora, la linea dei Pendragon si estinguerà qui e oggi per riportare l'equilibrio a Brit'an!”

Difficoltà e pericolo delle prove

- Usare un Knight contro Morrigan è *molto difficile* (4●) e *molto pericoloso* (Esci di scena Estruendo 2●)
- Nutre un particolare odio per la famiglia Pendragon e le Prove per tutti coloro che sono legati con il sangue alla famiglia reale aumentano di 1● la Difficoltà

Possibili sventure

- *Allucinazioni*
- *Marionetta*
- *Paralizzato*

Possibili complicazioni

- Morrigan fa rivivere a ognuno di voi un momento in cui la famiglia Pendragon ha tradito le vostre aspettative, per indebolire la vostra volontà
- Essendo diventata puro Respiro, Morrigan non può più essere ferita fisicamente

- Morrigan corrompe il Respiro che alimenta i vostri Knight: usare un Knight contro di lei è *quasi impossibile* (6 ●)

Approfondimenti

Dopo essere stata abbandonata al Round da suo padre, Morrigan ha studiato il Respiro sotto l'ala del Dr. Merlin, diventando la più autorevole conoscitrice di Knight di tutta Brit'an. Il Dr. Merlin le ha svelato anche conoscenze segrete, di cui nemmeno Re Pendragon III è a conoscenza, nella speranza di trovare un'alleata nella lotta contro Mor Dread. Ritiene ancora Re Pendragon III responsabile della guerra che ha costretto suo padre ad abbandonarla.

18.9. Piloti ed eroi

GLi Eroi presentati fino a questo momento sono tutti piloti di Knight, ma il bello di giocare un'Ambientazione come questa con *Not the End* è che anche chi non usa un Knight può partecipare all'azione quanto i piloti di mecha.

Esattamente come in un anime, personaggi importanti potrebbero essere altri membri dell'esercito di Kamel'oth, ma anche ricercatori del Round o visitatori di Avalon.

Se volete creare un nuovo pilota di Knight, prendete un cavaliere della Tavola Rotonda dal ciclo arturiano: quello sarà il Knight che il vostro pilota guiderà! Dopo aver trovato il Knight e l'elemento a cui è associato, definite il carattere del vostro Eroe in modo da rispecchiare l'elemento: gli Eroi legati al fuoco saranno passionali e coraggiosi, ma anche testardi e irruenti, quelli legati alla terra saranno distaccati e coriacei, quelli legati all'acqua pazienti e capaci di adattarsi e così via. . .

Se invece volete creare un Eroe diverso, pensate a quale potrebbe essere il suo ruolo all'interno del Round: un fabbro in grado di riparare i Knight? Un esperto di Respiro, in grado di manipolarlo con incantesimi e rituali?

18. *Knights of the Round*

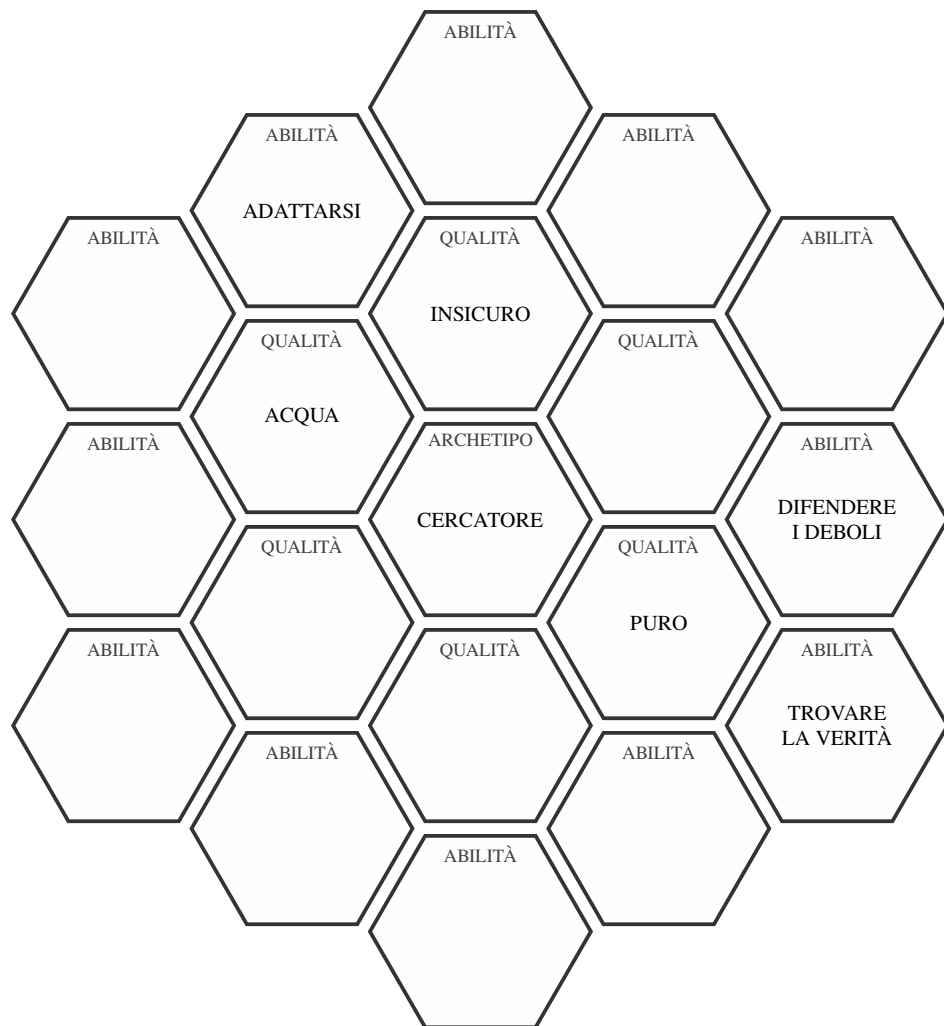


Figura 18.1.: Percy

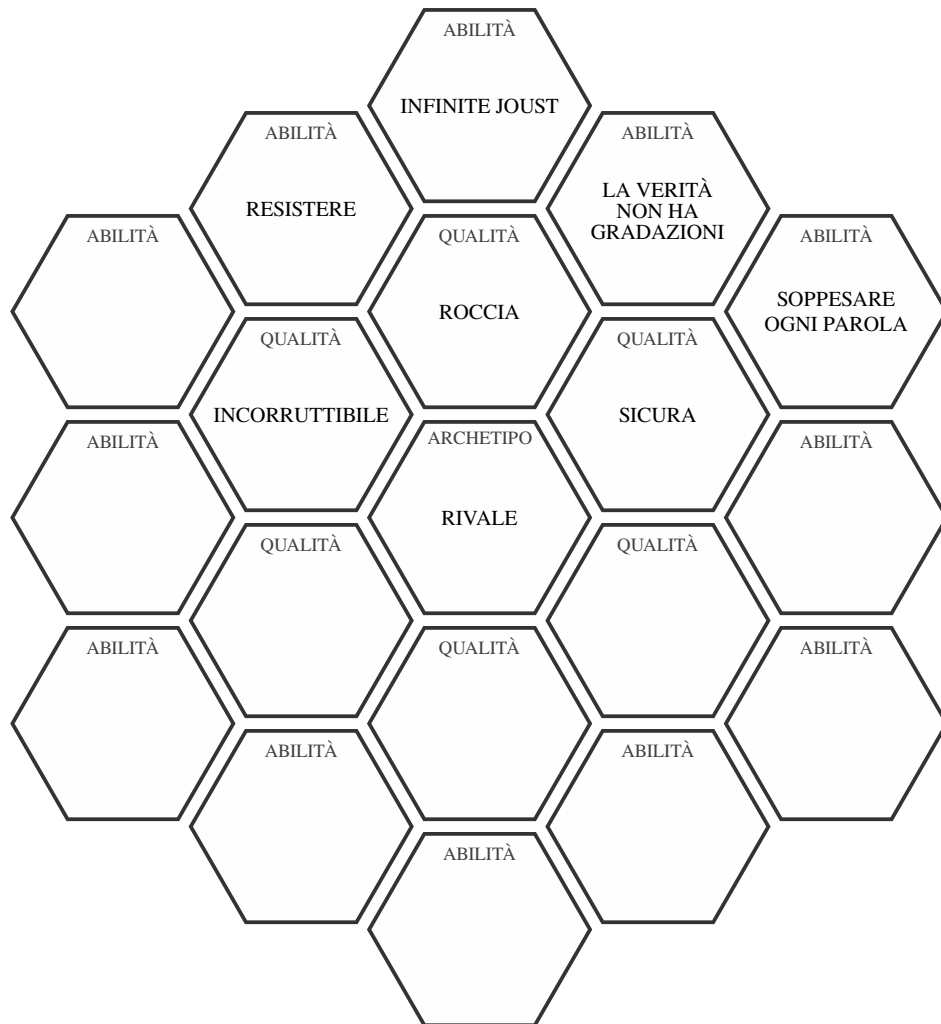


Figura 18.2.: Lotte

18. *Knights of the Round*

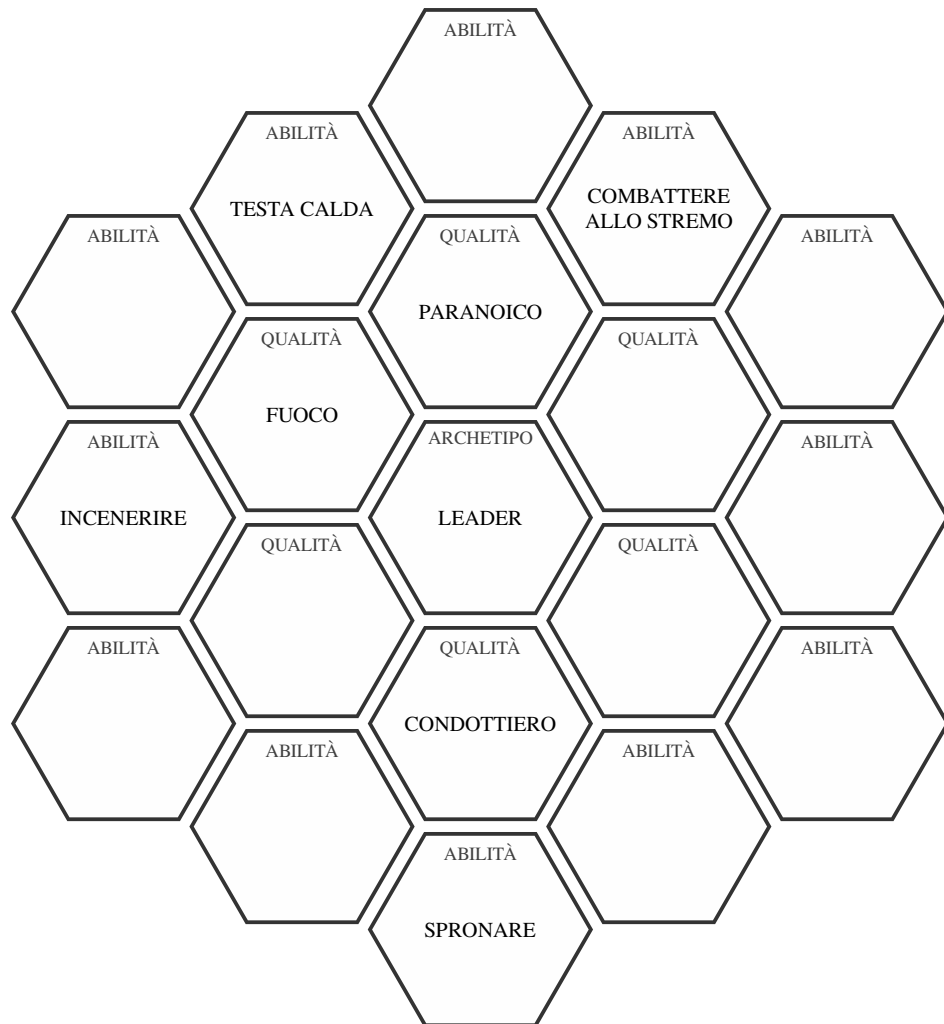


Figura 18.3.: Arthur

Parte VIII.

Ringraziamenti

19. Ringraziamenti

19.1. Grazie di cuore!

Abbiamo scritto *Not the End* convinti che ogni storia ti cambi e contribuisca a definire ciò che sei. Scrivere questo gioco ci ha cambiati in molti modi e ci ha insegnato moltissimo, senza contare che questa splendida avventura è solo all'inizio. Più che sul game design, sulla ludica, o sui giochi, abbiamo imparato cose importanti sul valore delle persone e di quanto il loro sostegno può significare per chi è mosso dalla passione e da un'idea. Ecco i loro nomi!

19.1.1. Il team di progetto

- Grazie a Fabio Airoidi per aver seguito fin dalle sue origini, per aver contribuito alla stesura del materiale della parte Ambientazioni e per aver contribuito con la sua visione durante la fase di game design. Grazie soprattutto per essere stato la persona che ha avuto il coraggio di dire “È un sistema generico, ma non è *Not the End*” quando abbiamo chiuso la prima versione funzionante del sistema.
- Grazie a Pietro Bastas per aver saputo cogliere tutte le indicazioni che gli abbiamo fornito e per averle trasformate in opere personali e dotate di carattere, senza mai diventare banali. La sua visione artistica ha concretizzato quanto avevamo in mente molto oltre alla mera esecuzione grafica.
- Grazie a Chiara Listo e Giuseppe Vitale, a.k.a. Morgengabe, per aver creduto subito nel progetto e per averci aiutati a impostarlo nella maniera migliore quando abbiamo deciso di lanciarci su Kickstarter.
- Grazie a Roberto de Luca, sia per le sue domande da powerplayer che per molte idee sulle Lezioni. Il suo contributo le ha portate dall'essere un'aggiunta superflua, e in qualche modo depotenziante per la libertà dei Giocatori, a una vera e propria estensione del sistema di gioco.
- Grazie a Emanuele Segato per la colonna sonora del video di lancio del gioco, composta durante un numero inusitato di notti insonni. Ascoltarla ci emoziona ancora!
- Grazie ad Alice Luidelli per avere messo a disposizione anni di esperienza nel campo dei colori al servizio delle scelte di layout e impaginazione.

19. Ringraziamenti

19.1.2. I membri di Fumble

Not the End, senza *Fumble* e *SideQuest*, non sarebbe mai stato quello che è oggi. Ci abbiamo giocato, rigiocato, discusso e ridiscusso, sia sul canale pubblico che in privato. Grazie quindi a tutti i membri di *Fumble* e *SideQuest*: Claudio Serena, Jacopo Colò, Matteo Mantovanelli, Roberto de Luca, Alice Luidelli, Daniele Civelli, Emanuele Segato, Fabio Airoldi, Gianni Negrini, Simone Bonavita e Simone Bernardi.

19.1.3. La nostra community e i nostri playtester

Vogliamo ringraziare la community di Fumble, i playtester che hanno giocato a *Not the End* quando ancora era solamente un prototipo e che hanno messo il loro spirito critico a nostra disposizione, e tutte le persone che ci hanno sostenuto e hanno creduto in noi.

In particolare ringraziamo chi ha portato avanti campagne sul nostro server Discord, chi ha creato bot per usare i token durante le partite online, chi ha sollevato domande che ci hanno fatto particolarmente pensare ai pilastri del gioco e chi ha fatto proofreading del manuale. Grazie quindi a Alessandro Mattia Chiappetta, Alessandro Monteverde, Antonio Rossetti, Christian Peretto, Mauro Ghisoni, Riccardo Giannico e Stefano Caiazza.

Grazie anche a tutti gli altri playtester, sono stati i vostri feedback a metterci sulla strada giusta quando non sapevamo dove andare. Grazie ai membri del Miciosombrero, anche se sappiamo che stanno di nuovo architettando qualcosa.

Se abbiamo fatto fumble e ci siamo dimenticati di ringraziarti: non volercene, siete una community enorme e attivissima, menzionarvi tutti sarebbe impossibile!

19.1.4. Le memorie del passato

Grazie al gruppo del Cungi, che ha sostenuto l'autore in modo del tutto particolare. Un calice di Acqua di Fonte a Marco Barison, Simone Cortesi, Paolo Fulcini e Daniele Sarti per aver giocato anni fa una Storia che si è dimostrata essere il seme da cui è nato *Not the End*.

19.2. I backer di *Not the End*

AcesFist, AcquaRegia & CrimsonMercy, Acris, Akeiron, Alberto “Shar” Dreassi, Alberto Brandolini, Alberto Calsolaro, Alberto Frank Sinatra, Alberto Pacini, Alessandro, Alessandro ‘RumoreBianco’ Nosenzo, Alessandro ‘Xavo’ Scarinci, Alessandro “The DiceFather” Monteverde, Alessandro Balderi, Alessandro Battelli, Alessandro Caridi, Alessandro Chiapponi, Alessandro Devigili, Alessandro Ferretti, Alessandro Leoni, Alessandro Mala, Alessandro Neuevell Bernardini, Alessandro Occari, Alessandro Prometeo Di Pastena, Alessandro S., Alessandro Savino, Alessio “Blaster” Biancalana, Alessio Burin, Alessio Ciardini, Alessio Mittiga, Alessio Piazza, Alessio Tirapelle, Alex, Alex Iptok Melluso, Alex Lauretta Dellea, Alia, Alice Luidelli, AlieNation, Alkämpfer, Alpha Crew,

Amedeo Luidelli, Andrea, andrea, andrea, Andrea “Leo” Di Meo, Andrea “Pagonel” Capoluongo, Andrea “Panda” Zen, Andrea “Picks” Picconi, Andrea “Red Dragon” Saporito, Andrea Back, Andrea Besio, Andrea Bonetti, Andrea Bozzi, Andrea Ciceri, Andrea Cioni, Andrea Clerici, Andrea Coletta, Andrea Corradini, Andrea Donnini, Andrea e Ilaria Miotti, Andrea Fabbri “Alistar”, Andrea Galassi, Andrea Limardo, Andrea Manca, Andrea Martin, Andrea Micozzi, Andrea Moscara, Andrea Musso, Andrea Pergthem, Andrea Puccio, Andrea Rossi, Andrea Salvato, Andrea Tognazzi, Andrea Villa, Andrea Zoppi, AndreaC1 Milano, Andres Zanzani, Andrew Eugene Mauney, Angelo Cacchero, Angelo Diego Crabolu, Anthony Di Palma, Antonio, Antonio Miceli, apetta88 + Sirius_Pichan, Aretini Lorenzo, ArezzoGamingClub, Art of Useless, Artenair, Arturo “Rex” Caissut, Atton, avventuriero.precario, Badger, bafio81, Barakka, BarbaBietolo, Beto Caprera, Biancospino, Biggone, birretta86, burattinilaerte, Cadmal, Cameron Youngs, Campagna Mirko, caporosso, Carlo, Carlo Alberto Trisciuzzi, Carmelo, Carmine, Carmine Delle Cave, Cate, cavalotta, Cek, centauri78, Cercatori di Atlantide, Cesare Della Poeta, Cesare Patarca, Chandlerjoey, Chaos 30K, Chiara Rossetti, CHIAVERI RICCARDO, Chris, CINGHIPO, Claudio “Cianfe” Cianferoni, Claudio “Jalavier” Dall’Osso, Claudio Braidì, CosmicPi, Cunar, Cuni Andrea, Cuppo, Dade, Damiano Bianchi, Damiano Vitali, Daniel Commerci, Daniel Coppi, Daniel Mulato, Daniel Rotaru, Daniel Vagnozzi, Daniele “piri” Sarti, Daniele “Valtry” Valtriani, Daniele “Spirito Giovane” Fusetto, Daniele Bellantoni, Daniele Bernabucci, Daniele Cappie Bruno, Daniele Caracchi (Il Pelato di POW), Daniele Carosi, Daniele Civelli, Daniele e Moira, Daniele Giberti, Daniele Romeo, Dario “Dario G... eek” Galassi, Dario Marzadori, David Corsalini, David Resetti, Davide “Dodo” Di Antonio, Davide Bandini, Davide Beltrami, Davide Bernardini, Davide Chemello, Davide Di Censo, Davide Mancini, Davide Orlandi, Davide Peruzzi, Davide Quartucci, Davide Ragona, Degasperi Manolo, Delam, Delli Gabriele, Diego Iorio, Diego Lerro, Dimitri Lotti, DM Leo, Dracomaca Games, Edoardo Banchelli, Edoardo Lampisti, edoardo.cerro, EdSyl CaRu, Ego’s Lionhill, El Bove, el_Nolo, elfolothas, Elia, Elia e Tito Zenoni, Elia Esposto, Elia Tabozzi, Elias Geir, Emanuele, Emanuele, Emanuele D’Agostino, Emanuele Deserti, ENEA DIEGO, Enrico, Enrico “Fronzolo” Damo, Enrico Brunetti, Enrico Cremaschini, Enrico Enrirage Bega, Enrico Fabio, Enrico Goya Menozzi, Enrico Maria Santoro, Enrico Marmorini Marmo, Enrico Parlanti, Enrico Ronzoni, Epic Party Games, Eric Hulfsson, Ermes Cellot, ErranteRock, Fabio “Lateef” Villa, Fabio Airoidi, Fabio Deotto, Fabio Mecarone, Fabio Renzetti, Fabio Rodeghiero, Fabio Zanelli, Fabrizio Infusino, Famiglia De Sio, Fasoli93, Feasting Duke, Federica “Viry” gasperini, Federica Bordin, Federico, Federico “Barbazz” Barbazza, Federico “GieF” Giordano, Federico “Funkymalga” Malgara, Federico (Dimofamo) Totti, Federico Dinucci, Federico Ferretti, Federico Franchella, Federico Iacoangeli, Federico Maiorini, Federico Mancini, Federico Manzini del FAN... GHAAAAA!!! Team GDR, Federico Pace, Federico Scattolin, Federico Sfameni, Federico Vitro’, Filippo @Dirge Formentini, Filippo Colombo, Filippo Mantovani, Filippo Milanoli Turlotte, Fitzroy, Fiubal, Flaminia, Flavio “GrumpyBear” Mortarino, Flying Explosive Monkey, Francesco, Fosco Dipoppa, Francesca D’Orazi, Francesca Generini, Francesco, Francesco “Sekiho” Morelli, Francesco Biancato, Francesco Biglia, Francesco Ché Cesaroni, Francesco Darghat Grassi, Francesco Felici, Francesco Il Truce, Francesco Maria Iena, Francesco Poggio, Francesco Ricceri, Francesco Sisco Panitti, Francesco,

19. Ringraziamenti

Daniel & “Project Neverland”, frankuzzo, Franzo, Freancesco Ferrini, Gabriel Franceschi, Gaïa, Gardanerd, GdR Addicted, Gennaro Mazzarella (Melias), Ghildarius, Giacomo, Giacomo “Mr. Wolf” Furlan, Giacomo Casadei, Giacomo Petrucci, Giacomo Prudenziati, Gian Maria “ZioJS”, Gianan, Gianluca “Khriman” Poccianti, Gianluca Bortoluzzi, Gianluca Ferri, Gianmarco Gaddoni - The _ Gardener87, Gianmario Marrelli, Gianni Modica, Gianni Negrini, GingerFeel, Gioele Bertoldo, Giorgio Angioletti, Giorgio Tentella, Giovanni Maurizio Ali Pola, Giovanni Paolo Muià, Giulia Artemis Vianelli, Giuliano Gianfriglia, Giulio Eldar Guarducci, Giulio Mancinelli, Giuseppe Casciarola, Giuseppe Zeuli, Gloria Comandini, Goblin Café, Greylines, Gug, Guolfo, Hatto!, Humano, Hyre, IacchettiAll80, Iacopo Valbonesi, il Giulia, IL Manto, Il Rosso, Isabella Negri, Ivan “Drazius” Brutto, Ivano, Jacopo Colò, Joy, Kaheilel, Killercereali, Knef, Kohei, Kudos StoryTeller, Labo, Laura, Lavinia, Lazy Lisy, Le Cronache del Gioco, Leonardo “GiocatoreDentro” Benassi, Leonardo Ares Villani, Leonardo Lucci, Logan Laren Liuzzo, Lollo, Lollo, Lorenza De Lucia, Lorenzo, Lorenzo, Lorenzo “Hosgood” Lumini, Lorenzo Caselli, Lorenzo Ciocchetti, Lorenzo De Carlonis, Lorenzo Eteno, Lorenzo Mancini, Louis, Luca, Luca, luca, Luca “Zanna” Zannoni, Luca “ilCocci” Rimoldi, Luca 1 sul dado, Luca Arieti, Luca Centanini, Luca D’Aguanno (DocGono), Luca De Marini, Luca Gaverina, Luca Magnone, Luca Mirabile, Luca Noschese - Skill Master, Luca Papagna, Luca Trevisani, Lucandrea “Jarluc” Massaro, Lucia Pastro, Luciano Oneta, Luke Valentini, Maat, Maicol Tony Zenobio, Mana Project Studio, Mantua Simone, Manù Latini, Manuel Milan, Manuel Pepe, Marcello “Avatar” Gorla, Marcello “Rauros” Parlagreco, Marcello Pivanti, Marchesini Alessandro, Marco “_ Journeyman_” Bignami, Marco (Saky) Barison, Marco Biancalani, Marco Bonfiglio, Marco Bronzi, Marco Ciotola, Marco Cipriani, Marco Colla, Marco D’Apuzzo, Marco DrGonzo Mantoanelli, Marco Ervas, Marco Figoni, Marco Francesco Billa, Marco Generoso, Marco Ghezzi, Marco Grosso, Marco Luongo “Luogni”, Marco Marzano, Marco Oreste Migliori, Marco Palermo, Marco Pizzuti, Marek Benes, Mari, Mariano Franzese, Mario “kidpixo” D’Amore, Mario Lanza, Marta Lodi, Martina Mainer, Massimo Palagi, Masters inc, matteo, Matteo, Matteo “Biso” Bisanti, Matteo “Fraiser” Toma, Matteo Airaghi, Matteo Boffadossi, Matteo Boris Botti, Matteo Emili, Matteo Ermolli, Matteo Giombini, Matteo Govoni, Matteo Leto, Matteo MaGi Gandini, Matteo Mantovanelli, Matteo merignati, Matteo Mirko Guzzon, Matteo Morra, Matteo Nannucci, Matteo Negri, Matteo Pedroni, mattia, Mattia, Mattia Baldassin, Mattia Biggeri, Mattia D.G., Mattia Ventura, Mattia Villa, Maurizio Locusti, Maurizio Maltoni, Mauro “Kilamdil” Monti, Mauro Adorna, maurobis, Maxton, Michael, Michael Perfumo, Michele Boffelli, Michele Fiocco, Michele Greggio, Michele Ristuccia, Michele Torbidoni, Michele Wiggly Arbizzani, Mik Piz, Mike Dedwan, Milo Gertjejansen, Mirko Biagiotti, Mirko MadBot Sacchetti, Momi, Morbo Ludens, Moreno MotoMoto Severini, Moro Marco, Mr. Anderson, MrTomCash, MS, Natariel91, Need Games!, Neon, Niccolò Favaretto, Nico Borgogni, Nicola De Giorgio, Nicola Degobbis, Nicola Lorenzi, Nicola Murtas, Nicola Santagostino, Nicola SuperNando Corticelli, Nicola Urbinati, Nicolò Caltabiano, Nicolò Chierichetti, NO DICE UNROLLED, Noah, Omar Crespi, Osiride, Paolino “Perrin Aybara” Maisto, Paolo ‘Arghot’ Fulcini, Paolo “Hiade” Pustorino + Francesca Pustorino, Paolo Beltrami, Paolo Berto, Paolo Bertona, Paolo Cante, Paolo Spaziosi, paolocastelli, Papi Minotz, Paps, Parsifal, Patrick Pasina, Patrizio Re, Peppone, Pier Paolo Falsi-

ni, Piergiorgio Borettaz, Pietro, Pietro, Pietro Bastas, Pietro Bianchi, Pisani Enrico, PL the Bard, POPstore, Proccia, Psycho, Pyros88, Quelnunzio, Racci, Raffaele, Raffaele René Rubechini, ricca, Riccardo “Flatline”, Riccardo Giannico, Riccardo Musta Caverini, Riccardo Siligato, Riccardo Trentadue, Roberto Cristini, Roberto Mandrioli, Roberto Milana, Rocco Fontana, Rodinas, Rodrigo Villanueva, Rom Rom, Salo98, Samuel Easter, Sandro “Hevnerash” Cipiccia, santpp, Sara, Sara “Polly” Berton, Sara Fumagalli, Semola, senju918, Serena, Sexypirupiru, Shoras, Sil, Simone, Simone “acgman” Bonavita, Simone “Eisenhorn” Cortesi, Simone Cimorelli, Simone Da Ros, Simone Dal Borgo, Simone Pesenti Gritti, Simone Piratachimico Bernardi, Simone Raspi, Simone Richetti, Simone Vuvuzela De Vivo, SnQuiXcaso, Solid23, sonodado, Ste79, Stefano, Stefano Bellaria, Stefano Chiappella, Stefano Filippini, Stefano Jester, Stefano Nuzzo, Stefano Oppo, Stefano Padelli, Stefano Pini, Stefano pistocchi, Stefano Steve Franchini, Stefano Stradaioi, Steve “Nobusama” Sibilina, Strikeiron, Sugo98, TankReady, Tao Sun Provaroni, Teodoro Stefanello, The Butterfish Party, The Creative Fund by BackerKit, The Impenitent Meeple, Thomas, Tien Thien Duc, Tiziano “Subumloc” Furlano, Tiziano Gasbarro, Tommaso De Benetti, Tommaso Loiacono, Tommaso Maggioli, Tommaso Mariani, Tommaso Oddone, Tommaso Stefano Agnoni, Triskeldeian, Umberto Costa, Umberto Pignatelli, Umido, Unastanzatuttaperme, Universal Steve, ValeCartu, Valerio Bianconi, Valerio Lucido, Valerio Salvarani, Volstagg, il possente, Wagdy Leonard “Zakwa” Zakzouk, William Arnone, william cricelli, Willy Il Nano, Winston Clark, Xavier Brinon, Yari, Ziomele, Zoltam.

*Dedicato a Claudio “Gideon” Trangoni
- Grazie mille per l'avventura e i bei ricordi*

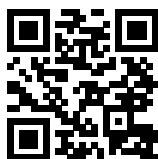
Parte IX.

Materiali di gioco

20. 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://fumblegr.it>



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

Not the End è un gioco di ruolo che narra le avventure di Eroi disposti a rischiare tutto per ciò che considerano importante e lo fa con un sistema di gioco originale, chiamate HexSys.

- RISCHIA PER CIÒ CHE CONSIDERI IMPORTANTE -

Esponi il tuo Eroe a situazioni rischiose e problematiche, le sventure e le complicazioni che vivrà ti permetteranno di esplorare la sua personalità, i suoi valori e i suoi moventi.

- LASCIA CHE LA STORIA CAMBI IL TUO EROE -

Scegli quali prove cambieranno il tuo Eroe prima di sapere come andranno. In questo modo l'Eroe evolverà in base alle conseguenze delle sue azioni e al significato che darà alle esperienze che vive.

- VIVI OGNI FINE COME UN NUOVO INIZIO -

Che si tratti della fine del tuo Eroe o della fine di qualcosa di importante per lui, come un viaggio, un'amicizia, un giuramento o un antico rancore, con *Not the End* potrai mettere in luce questi momenti.

- HEXSYS -

HexSys è un sistema di gioco originale che utilizza token di diverso colore, che vengono inseriti ed estratti alla cieca da un sacchetto per risolvere le situazioni importanti durante la storia.

In *HexSys* ogni 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.

Gioca, rischia, combatti, dibatti, trionfa... Fallisci. E poi rialzati.

QUESTA NON È LA FINE!