

**S.I.D.**  
**SISTEMA**  
**INTERATTIVO-DESCRITTIVO**

*Creato da*  
*Federico "Angelo" Pilleri*

## **Avvertimento Preliminare ai Lettori**

*SID è un Gioco di Ruolo, o più brevemente un GdR; come il nome stesso lascia intuire, è un prodotto la cui funzione è prettamente ludica: il suo fine principale è il divertimento del fruitore, e qualsiasi scopo ulteriore è da ricercarsi non nel gioco, ma piuttosto nel giocatore.*

*Per la sua stessa natura e per alcune scelte precise effettuate in fase di progettazione, SID è strutturato in maniera tale da non offrire ai giocatori nulla di più rispetto a ciò che essi decideranno di utilizzare. Pertanto, se alla lettura di questo manuale doveste pensare di esservi imbattuti in qualche nefando esempio di malvagità e perdizione, o in qualche corrotto progetto di una innominata e improbabile setta segreta di derivazione massonico-templare-sionista, riflettete un momento: forse sono i vostri occhi che vedono simili cose anche dove non ci sono.*

*SID è un gioco: se voi volete che lo sia può essere divertente ed educativo; può essere frivolo, se vi fa piacere, o al contrario impegnato e impregnato di tematiche importanti e altamente introspettive. Sta a voi, lettori e giocatori, decidere che cosa fare di SID.*

*Ricordatevi, in esso non troverete nulla di più di ciò che vorrete trovarci voi stessi.*

## **Cosa è un Gioco di Ruolo**

*Se avete già avuto a che fare con dei Giochi di Ruolo saprete che si tratta di giochi da tavolo particolari, dove i giocatori si devono immedesimare nei personaggi interpretandone le scelte e le azioni nelle situazioni più disparate. Tipicamente un Gioco di Ruolo implementa la figura del Game Master, o Arbitro, o Narratore, o Custode, o Magister: un giocatore che non gestisce un personaggio vero e proprio, ma il mondo nel quale i personaggi degli altri giocatori si trovano ad agire. In molti Giochi di Ruolo gli esiti delle azioni intraprese dai vari personaggi sono determinati, oltre che dal buonsenso comune, dalle loro capacità (misurate da appositi parametri -tipicamente- numerici) e da una certa dose di imprevedibile casualità, che solitamente viene resa mediante l'impiego di dadi a varie facce e/o carte di varia natura.*

*Chiaramente esistono numerosi Giochi di Ruolo che fanno eccezione a quanto scritto sopra, e le loro varianti sono tante e tali che sarebbe dispersivo e di dubbia utilità impegnarsi in una sorta di catalogo completo o di teoria generale del Gioco di Ruolo. Ai nostri fini ciò che conta è chiarire in maniera rapida che cosa si intende per Gioco di Ruolo, per poter meglio spiegare la natura di SID.*

## **Cosa è S.I.D.**

*SID è un sistema di Gioco di Ruolo ideato per essere facile da imparare e utilizzare e, nel contempo, piacevole e divertente. È un Sistema Interattivo-Descrittivo, come dice il suo stesso nome: ovvero, in SID ogni singolo evento è descritto e interpretato alla luce del contesto in cui avviene e delle interazioni che l'hanno posto in atto.*

*Il regolamento di questo gioco è stato ideato proprio allo scopo di implementare e incentivare una esaustiva descrizione e narrazione degli eventi da parte di tutti i giocatori; chiaramente, detto così il tutto può sembrare molto fumoso e improbabile, e il regolamento di SID può apparire piuttosto complesso. Con la lettura di questo manuale, tuttavia, si potrà ben vedere come in realtà SID sia un gioco davvero semplice e piacevole.*

*Per giocare a SID è necessario impiegare poche cose: alcuni fogli di carta, penne o matite e una o più coppie di dadi a sei facce, del tipo comunemente usato nella maggior parte dei giochi da tavolo. Esiste una versione avanzata del regolamento di SID, che fa ricorso a degli strumenti particolari per migliorare e arricchire l'esperienza di gioco, ma è possibile divertirsi con questo Gioco di Ruolo anche senza utilizzarli.*

## **Alcune Rapide Premesse**

*Una delle questioni che saltano fuori più di frequente nelle discussioni relative ai GdR è quella relativa al conflitto fra interpretazione astratta e parametri concreti. In particolare, un po' tutti i giocatori di ruolo si sono posti prima o poi il problema della risoluzione delle azioni: esse devono essere descritte quasi esclusivamente dal giocatore il cui PG le compie? O devono essere determinate esclusivamente dal tiro di un dado (o da un altro parametro che combina casualità e necessità)?*

*Entrambi i metodi di risoluzione offrono vantaggi e svantaggi: se da un lato la pura descrizione delle azioni evita numerosi paradossi (come il miglior spadaccino del mondo che, per un tiro sfortunato, manca il tetraplegico svenuto) dall'altro è deleteria perché finisce per favorire i giocatori dotati di buone capacità dialettiche e narrative rispetto a quelli meno dotati dal punto di vista della favella; al contrario un tiro di dado è -quasi- sempre imparziale (fatta eccezione per l'utilizzo di dadi truccati, beninteso), ma può dare ai giocatori la frustrante impressione di essere intenti non a giocare di ruolo ma a osservare passivamente i risultati di un fattore esterno, una cosa che avrebbero potuto fare mille volte meglio giocando per conto loro con un qualsiasi videogioco. Per tale questione le soluzioni sono numerose tanto quanto lo sono i giocatori di ruolo, e non è pensabile che si possa stabilire una ortodossia ludica per risolvere la faccenda: ma è possibile trovare un compromesso fra le due posizioni limite.*

*SID, come probabilmente molti altri GdR, è stato elaborato in modo da mediare fra questi due estremi, con un regolamento che combina parametri e descrizione in maniera armonica e coinvolgente. In breve, ogni evento viene risolto combinando una descrizione preliminare del modo in cui lo si vuole gestire a un tiro di dado e a una descrizione finale del modo in cui si è svolto; in questo modo è possibile temprare i limiti di un approccio con i pregi del suo opposto, risolvendo gran parte dei problemi che l'adozione di uno solo di essi potrebbe dare.*

*Uno degli altri grandi interrogativi di quasi tutti i giocatori di ruolo (o quantomeno di pressoché tutti gli sviluppatori di GdR) è quello relativo alla completezza e alla complessità del regolamento: è da preferirsi un sistema di gioco leggero ma molto spesso impreciso e soggetto all'arbitrio del GM -o dei giocatori tutti, non fa molta differenza ai fini della nostra discussione- o un sistema completo e dettagliato ma piuttosto pesante e complesso da imparare? Ancora una volta, mi pare delirante parlare di risposta "vera" e "falsa": esistono diverse esigenze di gioco, diversi modi di divertirsi, e lo stesso giocatore può preferire, a seconda dei casi, un GdR completo o uno semplice. Mentre mi ponevo a mia volta questo interrogativo, ho però elaborato una teoria personale dalla quale è poi derivato buona parte del regolamento di SID: un sistema di GdR può avere un approccio determinativo o interattivo. Nel primo caso implementerà dei parametri che quantificano e determinano gli aspetti regolamentati dell'esperienza di gioco: un personaggio, un oggetto o un*

*luogo sarà definito sulla base delle sue statistiche, ed esse avranno un riscontro diretto nel mondo di gioco. Al contrario, un sistema di gioco interattivo non descriverà in alcun modo un personaggio, ma si limiterà a darci una misura di come interagisce con l'ambiente esterno basandosi sugli effetti e non sulle cause di queste interazioni.*

*Per SID ho scelto un approccio interattivo: le cinque Caratteristiche di un personaggio ne descrivono unicamente le interazioni con l'ambiente, lasciando la loro interpretazione ai personaggi. Così potrà avere alti punteggi di Azione sia il forte guerriero che il possente mago, senza che sia necessario inserire ulteriori distinzioni a livello di regolamento.*

*Per queste ragioni, quando ho iniziato a scrivere il manuale di questo gioco, ho deciso di chiamarlo SID: è un Gioco di Ruolo basato su un Sistema Interattivo-Descrittivo, né più né meno.*

### **Per i Giocatori di Ruolo**

*A differenza di molti GdR, SID non implementa meccaniche realistiche, né specifiche per ogni situazione possibile; il suo punto di forza è il ricorso a un'unica meccanica, che assieme alla giusta descrizione può risultare adeguata ad ogni situazione così come assolutamente insoddisfacente. Lo stile di gioco adeguato per fruire al meglio di SID è quello focalizzato non tanto sui singoli avvenimenti, quanto sui loro effetti in uno scenario e in una storia più ampi.*

*A seconda dello stile di gioco che favorisci SID potrebbe risultarti sgradito; è più che possibile, e quando ho ideato questo GdR non pensavo certo di aver creato l'opera definitiva, né di aver rivelato al mondo dei giocatori di ruolo la grande luce da seguire. A voler essere precisi, SID è un esperimento, il tentativo di creare un GdR generico che sopperisce alla sua mancanza di specificità regolistiche con delle meccaniche atte a supportare ogni tipo di narrazione, e che proprio per questo può essere utilizzato anche per rapide avventure senza una preparazione preliminare di chissà quale entità. Per questo, lettori, vi chiedo di provarlo comunque, anche se magari vi sembra poco pratico, o impreciso, o direttamente una grande boiata; potreste scoprire che, in certe situazioni, SID è proprio quel che vi serve.*

## **Alcuni Termini e Abbreviazioni**

*Come accade per molti Giochi di Ruolo, il manuale di SID utilizza alcune abbreviazioni e di alcuni termini specifici; probabilmente alcune di esse ti saranno note, e ne troverai altre intuitive, ma in caso di difficoltà non esitare a far ricorso a questo rapido indice.*

- 2d6: due dadi a sei facce, usati per tutti i tiri da effettuare in SID.*
- Ambientazione: il mondo di gioco nel quale sono ambientate le partite di un GdR.*
- AZ: Azione, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- BA: Bonus Attitudinale, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- BD: Bonus Descrittivo, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- BS: Bonus Situazionale, un particolare bonus che si può ottenere per certi tiri in SID.*
- Campagna: una serie di sessioni di GdR collegate fra loro con la stessa ambientazione.*
- FA: Fascino, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- GdR: Gioco di Ruolo, spesso abbreviato anche come GDR o direttamente GR.*
- GM: Game Master, il giocatore che gestisce il mondo di gioco in SID.*
- PE: Percezione, una delle cinque caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- PG: Personaggio Giocante, un personaggio interpretato da un giocatore.*
- PNG: Personaggio Non Giocante, un personaggio interpretato dal GM.*
- RE: Resistenza, una delle cinque caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*
- RS: Rango di Successo, un parametro molto importante nel regolamento di SID.*
- SID: Sistema Interattivo-Descrittivo, il GdR di cui stai leggendo il manuale.*
- Sessione: una singola partita di SID come di qualsiasi GdR.*
- SO: Sotterfugio, una delle cinque Caratteristiche che descrivono un personaggio in SID.*

# CAPITOLO I - LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

*In molti GdR la creazione di un personaggio è una cosa piuttosto lunga, e richiede una notevole dose di preparazione: non è raro che proprio questa fase, quella del primo approccio con un gioco, sia quella che richiede la maggior conoscenza del suo regolamento. E non è raro che il tempo necessario a creare dei personaggi per tutti i giocatori si porti via un'intera sessione di GdR. Nel creare SID mi sono posto l'obiettivo preciso di ridurre al minimo la complessità della fase di creazione del personaggio, rendendola facile e intuitiva anche per un giocatore che si accosta per la prima volta a questo sistema.*

## **Panoramica**

Il requisito fondamentale per la creazione di un personaggio in SID è l'elaborazione di una idea generale di come il personaggio stesso dovrà essere: non devono essere i parametri -numerici o descrittivi che siano- a influenzare un giocatore nella fase di creazione del suo personaggio, ma egli deve assegnare i parametri proprio in funzione del personaggio che ha in mente di giocare.

A tal proposito si consiglia di elaborare in primo luogo una storia e una breve descrizione (quello che viene spesso chiamato background) del personaggio che si intende creare; non è assolutamente necessario tirare fuori quantità di righe degne di uno scrittore russo del secondo ottocento -anche perché questo sarebbe poco pratico e richiederebbe anni di preparazione per un personaggio che magari verrà giocato soltanto per una partita, l'importante è che da quelle poche righe si possa capire come dovrà essere il personaggio.

Inoltre, anche se è quasi scontato, bisogna accertarsi che il personaggio così definito sia adatto al mondo di gioco.

L'assegnazione dei vari parametri dovrà poi essere fatta tenendo a modo il testo contenente la storia e la descrizione del personaggio. Chiaramente, esse potranno essere modificate in seguito, ma è altamente sconsigliata la creazione di un personaggio i cui parametri siano in totale disaccordo con la sua natura.

## **Parametri Numerici**

Dopo aver stabilito che tipo di personaggio si intende creare bisogna assegnargli dei parametri

numerici; in SID vi sono soltanto cinque valori matematici per ogni personaggio, le sue cinque Caratteristiche.

Esse sono:

**Azione (AZ)** – La Caratteristica Azione di un personaggio misura la sua attitudine a influenzare attivamente l'ambiente esterno. Il valore di Azione può essere collegato alla forza fisica, così come a un particolare addestramento, o a una attitudine nei confronti di svariati incantesimi offensivi. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi ad azioni di vario genere, dai tiri di attacco alle prove per scalare una montagna o buttare giù un palazzo.

**Fascino (FA)** – La Caratteristica Fascino di un personaggio misura le sue capacità di influenza emotiva e psicologica sull'ambiente esterno. Il valore di Fascino può essere collegato all'aspetto esteriore, così come a notevoli contatti politici o a una personalità forte. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi a confronti di personalità: prove di seduzione, tentativi di arringare una folla o tiri effettuati per cercare di ottenere trattamenti di favore.

**Percezione (PE)** – La Caratteristica Percezione di un personaggio misura la sua reattività agli stimoli provenienti dall'ambiente esterno. Il valore di Percezione può essere collegato a dei sensi eccezionalmente sviluppati, a un infallibile intuito o alla capacità di mettersi in contatto con delle entità superiori e quasi onniscienti. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi alla capacità di percepire degli stimoli e reagire ad essi con prontezza, si tratti di un particolare odore, di una trappola appena scattata o del tono particolarmente titubante e insicuro nel tono del proprio interlocutore.

**Resistenza (RE)** – La Caratteristica Resistenza di un personaggio misura la sua capacità di resistere agli stimoli provenienti dall'ambiente esterno. Il valore di Resistenza può essere collegato a una salute e una disciplina di ferro, a una qualche protezione di natura magica o a una fortuna sfacciata. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi alla capacità di opporsi alle azioni ostili, siano essi attacchi fisici, tentativi di intimidazione o l'azione di una malattia.

**Sotterfugio (SO)** – La Caratteristica Sotterfugio di un personaggio misura la sua capacità di eludere le attenzioni dell'ambiente esterno. Il valore di Sotterfugio può essere collegato a un addestramento da ladro, a una invisibilità magica o a una limitata forma di camuffamento naturale. Questa Caratteristica viene solitamente impiegata per tutti i tiri di dado relativi ad azioni furtive, si tratti di



un borseggio, di una fuga discreta o dell'occultamento di particolari informazioni.

Le Caratteristiche di un personaggio possono avere un valore che va da 1 a 12; quanto più è alto questo punteggio, tanto più il personaggio è dotato nel campo di interazioni coperto da una data Caratteristica.

La tabella seguente offre una stima delle capacità medie indicate da ogni punteggio possibile:

VALORE	DESCRIZIONE
1	Punteggio tipico di un rifiuto ambulante
2	Punteggio tipico di un personaggio assolutamente incapace
3	Punteggio tipico di un personaggio incapace, o di un neonato
4	Punteggio tipico di un personaggio inetto
5	Punteggio tipico di un personaggio molto poco dotato, o di un bambino
6	Punteggio tipico di un personaggio poco dotato
7	Punteggio umano medio
8	Punteggio tipico di un personaggio dotato
9	Punteggio tipico di un personaggio particolarmente dotato
10	Punteggio tipico di un personaggio che ha pochi rivali
11	Punteggio tipico di un personaggio quasi imbattibile
12	Punteggio umano limite

Dato che il valore medio delle Caratteristiche è pari a 7, in fase di creazione ogni giocatore ha a disposizione 35 ( $7 \times 5 = 35$ ) punti totali da dividere come meglio crede fra le Caratteristiche del suo personaggio. In questo modo può dare vita a un individuo assolutamente nella norma, oppure a un personaggio che, seppure non particolarmente dotato in alcuni campi, possiede delle doti notevoli in altri.

*Esempio: In una partita di SID ambientata nel mondo contemporaneo, Mario vuole interpretare come personaggio un tipico hacker. Avendo a disposizione 35 punti da suddividere fra le sue Caratteristiche egli decide di loro i seguenti punteggi: Azione 5 (il suo personaggio è abbastanza imbranato...), Fascino 5 (... e ha una vita sociale piuttosto povera), Percezione 9 (tuttavia è molto attento e sa notare anche i dettagli più sfuggenti), Sotterfugio 10 (inoltre è capace di superare praticamente qualsiasi vigilanza, informatica e non), Resistenza 6 (ma non ha certo un grande fisico).*

### **Parametri Descrittivi**

I valori prettamente numerici delle cinque Caratteristiche, sebbene definiscano tutta la sua possibile gamma di interazioni, non forniscono certo una descrizione di un personaggio in SID.

Come già detto in precedenza, in questo GdR la definizione di un personaggio non è affidata a dei valori numerici, ma a delle vere e proprie descrizioni. Così un personaggio non sarà AZ 5 FA 8 FU 8 PE 8 RE 6, ma “Lucius, un furfante di bell'aspetto un po' avido e vigliacco ma abbastanza amichevole”; l'abbinamento di descrizione verbale e parametri numerici offre un ritratto forse non completo, ma di sicuro concreto del personaggio, che viene compreso di più di quanto non avverrebbe se fosse descritto soltanto sulla base di valori numerici o semplici descrizioni.

Il primo termine da associare a un personaggio è, chiaramente, il suo Nome; qualsiasi indicazione a riguardo sembra giustamente inutile, e l'unico scontato consiglio che è lecito dare è quello di scegliere un nome attinente al personaggio che si vuole interpretare e al mondo nel quale lo si deve interpretare.

In secondo luogo, a un personaggio va associata una Professione; questa corrisponde in una certa misura alla “classe” di numerosi giochi di ruolo, ma non è assolutamente un parametro determinativo: un personaggio svolge una particolare Professione perché agisce in un certo modo, non agisce in un certo modo perché appartiene a una data Professione. Anche in questo caso ci sono pochi consigli da dare: una Professione può essere descritta da una breve frase, o da una singola parola più pregnante di interi periodi a seconda delle situazioni; chiaramente, sono da evitare quelle Professioni assolutamente poco in linea con il mondo circostante, come l'allevatore di dinosauri nell'Inghilterra contemporanea o il tassista nell'antica Grecia.

In terzo luogo, a un personaggio vanno associati tre Tratti Caratteriali; si tratta di tre aggettivi o attributi -o anche brevi frasi- che descrivono il modo di agire del personaggio. Si consiglia di evitare Tratti poco in linea col personaggio che si vuole giocare, in quanto darebbero vita a situazioni ben poco coerenti: dato che essi vengono assegnati dal giocatore che interpreterà il personaggio, sarebbe piuttosto stupido utilizzare dei Tratti che non hanno nulla a che vedere col personaggio che si vuole usare.

Una nota piuttosto importante riguardo ai Tratti Caratteriali è che essi non devono essere intesi come pregi e difetti; questo principalmente perché, a seconda delle situazioni, lo stesso tratto può rivelarsi una benedizione o una maledizione: l'altruismo è poco conveniente quando ci si trova a dover aiutare una persona braccata da una potente organizzazione criminale, e la codardia spesso è uno dei migliori modi per conservare la propria vita anche nelle situazioni più difficili.

Un giocatore non dovrebbe mai vedere i Tratti Caratteriali del suo personaggio come dei limiti: in primo luogo perché, avendoli scelti lui, è stato direttamente responsabile della loro natura; in secondo luogo perché a sua discrezione può sempre sostituirli con altri che è più incline a

interpretare. In ogni caso si sconsiglia al giocatore di scegliere dei Tratti Caratteriali che faticherà a far seguire al suo personaggio, in quanto questo sarebbe deleterio per la sua e per l'altrui esperienza di gioco.

Infine, a un personaggio vanno associati tre Tratti Fisici; come i Tratti Caratteriali questi aggettivi, attributi o proposizioni devono dare una rapida descrizione del personaggio, ma dal punto di vista dell'aspetto esteriore. È consigliabile una certa coerenza non solo con l'idea del personaggio (una modella descritta come “piuttosto brutta” sarebbe particolarmente assurda), ma anche con i suoi parametri numerici e soprattutto col mondo di gioco: un individuo biondo con gli occhi azzurri avrebbe poco senso in una avventura ambientata nel centro dell'Africa prima dell'arrivo degli Europei, così come avrebbe poco senso un personaggio con Resistenza 12 descritto come “gracile e di salute cagionevole”. In una certa misura questo può cambiare a seconda del mondo di gioco: in una terra di grandi maghi un personaggio gracile e di salute cagionevole può benissimo avere Resistenza 12 perché capace di utilizzare potenti incantesimi difensivi, e in una Terra futuristica la sua innaturale robustezza può essere dovuta a innesti bio-tecnologici, ma in altri mondi di gioco un personaggio del genere è semplicemente inconcepibile.

*Esempio: una volta assegnate le Caratteristiche al suo personaggio, l'hacker che ha deciso di chiamare John Smith, Mario ne stabilisce i parametri descrittivi. John fisicamente è grasso, piuttosto alto e dal volto anonimo; dal punto di vista caratteriale invece egli è introverso, diffidente e intuitivo.*

## **La Mente del Personaggio**

Una volta completati questi semplici passi, il personaggio è pronto per essere giocato in SID. Tutto ciò che non è descritto dalle Caratteristiche e dai Parametri Descrittivi è lasciato alla libera interpretazione dei giocatori.

In realtà sono ben pochi gli aspetti del gioco che, con una semplice generalizzazione, non possono essere ricondotti ai parametri sopra indicati.

Fra questi grandi assenti salta subito all'occhio l'assenza di un parametro che quantifichi le capacità mentali di un personaggio. In realtà questa assenza è voluta, e non è da considerarsi tanto un limite quanto una caratteristica voluta di SID. L'assenza di una Caratteristica -o più caratteristiche- Intelligenza, Intuito, Saggezza o qualsiasi termine equivalente è dovuta al fatto che, per come è strutturato SID, questi sono tratti riconducibili al giocatore e non al personaggio.

In questo modo si evitano gli imbarazzanti paradossi di un giocatore incapace di effettuare calcoli più complessi di una sottrazione che interpreta un giocatore dotato di un intelletto fuori dal comune,

o di un giocatore molto furbo il cui personaggio, in linea teorica un perfetto idiota, trae deduzioni degne di un grande detective.

Inoltre, l'intelligenza di un personaggio non è un valore che interagisce in maniera apprezzabile con l'ambiente; piuttosto, così come il suo carattere, è un qualcosa che dipende in buona misura da come il giocatore è e da come lui vuole interpretare il suo personaggio.

Pertanto si è preferito non inserire alcuna Caratteristica a riguardo, lasciando che non ci sia alcun filtro, se non la soggettività e l'arbitrio del giocatore, fra le sue capacità mentali e quelle del suo giocatore. Fra i Tratti Caratteriali è chiaramente possibile inserire degli epiteti relativi alle capacità mentali di un personaggio, ed è anzi un buon modo per descrivere i personaggi con delle doti intellettive particolari, ma una qualsiasi schematizzazione ulteriore sarebbe un inutile imbrigliamento per via della struttura stessa di SID .

*Esempio: Assegnando i Tratti Caratteriali al suo PG non a caso Mario ha stabilito che John Smith è un tipo "intuitivo". In questo modo infatti egli può offrire uno scorcio sulla mente del personaggio senza bisogno di ulteriori parametri.*

*Con la creazione del personaggio si ha il primo confronto diretto con le caratteristiche fondamentali di SID: schematicità del regolamento, attenzione agli aspetti interpretativi e descrittivi e utilizzo di meccaniche generiche. Con i capitoli successivi, atti a illustrare il regolamento vero e proprio di questo GdR, si approfondiranno questi concetti portandoli a sviluppare un sistema di gioco coerente e, pur nella sua semplicità, completo.*

## **CAPITOLO II - IL REGOLAMENTO BASE**

*Una delle finalità che mi sono posto nello sviluppo di SID è stata la sua semplicità: troppo spesso un GdR, per quanto valido e interessante possa essere, non viene utilizzato da molti giocatori per via della sua complicatezza; oppure viene comunque utilizzato, ma l'applicazione del regolamento viene affidata a uno o più giocatori -fra i quali tipicamente figura il GM- i quali così si trovano a dover svolgere una mansione molto spesso ben poco divertente. Proprio per questo ho dotato SID di due regolamenti, uno di base e l'altro avanzato: fra i due esiste una compatibilità totale, ed è così possibile per lo stesso gruppo di giocatori partire col regolamento base, facilissimo da apprendere e usare, per poi passare a quello avanzato senza che alcuni di essi debbano farsi carico dell'applicazione di tutte le regole.*

### **Risoluzione degli Eventi**

Una volta apprese le nozioni necessarie per creare il proprio personaggio in SID, di fatto, si conosce già buona parte del regolamento base di questo GdR. Ciò che rimane da conoscere è il sistema vero e proprio di gestione degli Eventi.

In SID ogni avvenimento, da un combattimento a una serata romantica, da una gara di corsa a un dibattito politico, viene considerato un Evento. Questa definizione implica la necessità di definire contesto, premesse, svolgimento e conclusione dell'Evento stesso; in parole povere, in SID nessuna azione è sussurro nel nulla, ma è al contrario influenzata dalle condizioni in cui si verifica e si svolge tenendo conto di esse, arrivando spesso a modificare la situazione preesistente -dopotutto SID è un gioco Interattivo.

Per questo motivo, la risoluzione di un Evento viene articolata in più fasi distinte, la cui successione può a prima vista apparire un po' macchinosa ma è in realtà piuttosto scontata, e atta ad essere utilizzata in qualsiasi situazione in maniera piuttosto intuitiva.

Prima di passare alla risoluzione di un particolare Evento, bisogna in primo luogo considerare se è veramente necessario ai fini della storia e soprattutto del divertimento ricorrere alle meccaniche di gioco in quel preciso caso: non tutte le azioni e i contrasti necessitano di essere trattati come Eventi, né tutti gli Eventi necessitano di un tiro di dado per poter essere risolti.

In generale, la necessità o meno di risolvere un Evento secondo la procedura standard è soggetta all'arbitrio del GM e dei giocatori ed è funzionale al caso specifico; non è pensabile che si possa elaborare una regola generale per individuare i casi che necessitano di risoluzione mediante tiro di

dado, ma è comunque possibile stilare alcune brevi linee guida per decidere quando è il caso di ricorrere alla risoluzione standard per un dato Evento.

In primo luogo bisogna considerare se l'azione che costituisce l'Evento comporta una qualche interazione fra chi la svolge e l'ambiente esterno: non è da considerarsi un Evento degno di risoluzione il mangiare una pagnotta, mentre invece lo sarebbe il rubare la stessa pagnotta dal mercato senza che nessuno se ne accorga. Bisogna poi giudicare se l'azione è da considerarsi una di routine nella quale il personaggio non ha possibilità di fallire, o se invece un suo fallimento è possibile: per un marinaio esperto non è certamente difficile effettuare un nodo margherita, anche se durante una tempesta la stessa impresa può diventare più complicata, e necessitare dunque della risoluzione mediante tiro di dado che prima non era necessaria. Infine, se è in atto un qualsiasi confronto fra due personaggi, è consigliabile ricorrere alla risoluzione dell'Evento mediante tiro di dado.

Le diverse fasi della risoluzione di un Evento sono di seguito indicate:

**Descrizione Preliminare** – Prima che l'Evento si verifichi i giocatori che gestiscono tutti i personaggi coinvolti in esso devono dichiarare come il loro PG (o PNG) intende affrontarlo. Questa breve descrizione deve tener conto degli eventi pregressi (se un poliziotto ha lasciato in centrale la sua pistola non può certo dichiarare che cercherà di colpire il rapinatore in fuga con la pistola), delle condizioni ambientali (non è possibile dichiarare che si intende sfruttare i rampicanti che crescono sulla parete per aiutarsi a scalarla se sulla parete non crescono dei rampicanti) e della natura del personaggio coinvolto (difficilmente un anziano studioso potrà avere successo attaccando un nemico con una complicata mossa di arti marziali, a meno che non sia anche un campione di arti marziali). Questa fase è molto importante, perché è proprio la *Descrizione Preliminare* a sancire quali bonus o malus otterrà il tiro necessario a stabilire la risoluzione dell'Evento.

**Tiro di Dado** – Ognuno dei personaggi coinvolti nell'Evento da risolvere deve effettuare un *Tiro di Dado*; si tratta di un tiro di due dadi a sei facce, 2d6, i cui punteggi vanno sommati tra loro. Al loro risultato vanno aggiunti dei modificatori opportuni, e il punteggio della Caratteristica adatta.

È il GM a stabilire quale Caratteristica debba essere impiegata per un tiro, facendosi guidare dalla loro natura e dal buon senso e tenendo conto del modo in cui ogni personaggio intende affrontare l'Evento; nei successivi capitoli del manuale verranno forniti maggiori chiarimenti a riguardo. In certi casi è possibile che per un singolo tiro venga impiegata la media di due Caratteristiche (ovvero la somma dei loro punteggi divisa per 2 e arrotondata per difetto alla cifra intera più vicina), e non sempre tutti i personaggi coinvolti nello stesso Evento sommano la stessa Caratteristica ai loro tiri

(in effetti, questo succede piuttosto raramente).

I modificatori da aggiungere al Tiro di Dado sono stabiliti dal GM in base alle condizioni in cui l'Evento da risolvere si verifica; essi sono tre, e variano da +2 a -2. Un +2 deve essere assegnato in condizioni particolarmente buone (un principe del foro che affronta in tribunale un novellino assolutamente inesperto), e un -2 è il malus nel quale incorrono i personaggi che intendono affrontare l'Evento in maniera quantomeno discutibile (come ad esempio un personaggio che per ripararsi da una raffica di mitraglia si nasconde dietro il bucato steso al filo); salvo situazioni particolari (come ad esempio un piccoletto completamente legato e imbavagliato che tenta di colpire un avversario dichiarando semplicemente "lo attacco"). Questi tre bonus sono:

**Bonus Attitudinale (BA)** – Misura l'attitudine che un personaggio ha, per via della sua Professione, della sua storia pregressa e dei suoi Tratti, a risolvere l'Evento nel modo che ha scelto: per un mercenario esperto uno scontro diretto è più facile di quanto non lo sia per un povero spazzino. Dipende in buona misura dal modo preciso in cui l'Evento viene affrontato.

**Bonus Descrittivo (BD)** – Questo modificatore è funzionale alla accuratezza, coerenza e verosimiglianza con cui è stato descritto il modo in cui un personaggio intende affrontare l'Evento. Descrizioni eccessive e ridondanti sono spesso da penalizzare più di una descrizione scarsa, perché oltre a portare via molto tempo al gioco e al divertimento di tutti solo spesso improbabili.

**Bonus Situazionale (BS)** – Si tratta di un modificatore che quantifica l'influenza che le condizioni ambientali e dei personaggi coinvolti avranno sulla risoluzione dell'Evento: un personaggio gravemente ferito avrà forti difficoltà a prendere bene la mira con un'arma, così come un personaggio in balia delle correnti vorticose di un fiume.

In conclusione, quindi, il *Tiro di Dado* equivale a:  $2d6 + \text{Caratteristica}/\text{Media Caratteristiche Appropriata/e} + BA + BD + BS$ .

**Verifica del Risultato** – Dopo aver effettuato il *Tiro di Dado*, bisogna verificare a che tipo di risultato esso fa andare incontro; in generale, più un tiro è alto e migliori sono i suoi effetti.

Un semplice calcolo permette di notare come in SID il risultato massimo che si può ottenere con un *Tiro di Dado* sia pari a 30 (nel regolamento avanzato le cose cambieranno lievemente, ma per ora è bene soffermarsi esclusivamente sul regolamento base); inoltre, dato che il lancio di 2d6 ha come risultato medio 7, e che 7 è pure il punteggio medio delle Caratteristiche di un personaggio, 14 è il risultato medio di un *Tiro di Dado*.

Da queste premesse deriva la scala utilizzata per quantificare i risultati dei tiri in SID, che tiene conto del *Rango di Successo RS*; stabilendo il regolamento che con un tiro eccellente (30) si possa ottenere un successo di 10° rango, di conseguenza si ottengono 10 RS, ognuno corrispondente ai seguenti risultati:

RISULTATO	RS
Da 1 a 3	1°
Da 4 a 6	2°
Da 7 a 9	3°
Da 10 a 12	4°
Da 13 a 15	5°
Da 16 a 18	6°
Da 19 a 21	7°
Da 22 a 24	8°
Da 25 a 27	9°
Da 28 a 30	10°

Il *Rango di Successo* misura le prestazioni necessarie per risolvere un Evento in maniera accettabile; la difficoltà di ogni particolare risoluzione viene stabilita dal GM tenendo conto di quanto detto in precedenza. Dunque, essendo 14 il risultato medio di un personaggio, e corrispondendo esso al 5° RS, è bene usare valori inferiori al 5° *Rango di Successo* per tutte quelle azioni di facile risoluzione (come la preparazione di un pasto particolare ma non eccezionale, o una nuotata in condizioni non critiche) e riservare i ranghi dal 6° in poi solo alle azioni di difficoltà notevole, che spesso sono una sfida anche per un vero esperto. Un GM dovrà sempre considerare che un 10° RS è qualcosa di quasi irraggiungibile, una meta ardua da conquistare persino per un campione a livello mondiale, e che deve pertanto rappresentare soltanto risoluzioni di difficoltà adeguata.

Se il *Rango di Successo* risultato dal *Tiro di Dado* supera quello minimo richiesto la risoluzione dell'Evento è stata particolarmente brillante, mentre se pur essendo inferiore ad esso vi si avvicina il fallimento non è stato di entità notevole.

**Descrizione Finale** – Dopo la verifica del *Rango di Successo*, la risoluzione dell'Evento è quasi completa: manca soltanto la fase della *Descrizione Finale*.

Tenuto conto del modo in cui i personaggi coinvolti hanno affrontato l'Evento, delle condizioni pregresse, della situazione in cui esso si è verificato e -soprattutto- del *Rango di Successo* raggiunto da ogni singolo personaggio coinvolto il GM deve descrivere brevemente il modo in cui si è risolto l'Evento.

Come per la *Descrizione Preliminare*, non è necessario sprecare più parole di quante non siano necessarie per descrivere efficacemente la risoluzione finale; dei lunghi monologhi del GM dopo ogni tiro di dado risultano spesso deleteri per il divertimento di tutti i giocatori, mentre invece una breve ed efficace descrizione si rivela ottima sotto numerosi punti di vista. Chiaramente la brevità non deve comportare incompletezza e imprecisione, ma è facile trovare una mediazione fra questi due estremi.



*Esempio: Mentre torna a casa dal lavoro -è commesso presso un supermercato- John Smith, il personaggio di Mario, si rende conto con orrore del fatto che l'autobus che deve prendere sta già passando e lui non è ancora alla fermata. Mario dichiara che il suo PG, cercando comunque di evitare gli eventuali ostacoli, si mette a correre a perdifiato per riuscire a raggiungere il mezzo pubblico prima che riparta; il GM stabilisce che si tratti di una prova di Azione e Resistenza, dunque le Caratteristiche di John offriranno un +5 al tiro di Mario ( $5 + 6 = 11$ ;  $11 : 2 = 5,5$  arrotondato per difetto a 5). La Descrizione Preliminare viene giudicata dal Game Master atta a conferire un Bonus Descrittivo di +1 al tiro, e il Bonus Situazionale sarà pure pari a +1 grazie al traffico che blocca l'autobus; ma il Bonus Attitudinale di John è un malus di -1, perché pur essendo molto alto egli è grasso e impacciato. Mario effettua il Tiro di Dado, ottenendo un 4 e un 3 assommanti a 7; contando i vari modificatori egli ha ottenuto un risultato di 13, per un 5° Rango di Successo. Stimando tale RS sufficiente per risolvere in maniera positiva l'Evento, il GM procede alla descrizione finale: correndo a perdifiato, John riesce ad arrivare all'autobus un istante prima che le portiere vengano chiuse; avendolo visto l'autista lo fa salire sul mezzo e, sebbene sia totalmente sudato, almeno John non dovrà farsi a piedi tutta la strada fino a casa.*

## **Confronti tra Personaggi**

Il metodo di risoluzione degli Eventi appena descritto è valido nella maggior parte delle situazioni in cui ci si può imbattere, dalla scalata di una montagna alla traduzione di un testo in lingua antica. Ciononostante, è inadatto a risolvere gli Eventi che consistono in un confronto diretto fra due o più personaggi.

In realtà, il lavoro necessario per convertire la meccanica base di SID a situazioni del genere non è per nulla complicata: si fa sempre ricorso a una *Descrizione Preliminare*, si effettua sempre un *Tiro di Dado* e si giunge sempre a una *Descrizione Finale*; quello che cambia è la fase di *Verifica del Risultato*.

Quando l'Evento da risolvere è un confronto fra due o più giocatori i risultati dei loro tiri vengono confrontati fra loro; non si fa più ricorso al *Rango di Successo* standard, ma si misura lo scarto fra il tiro maggiore e quello minore. Il personaggio il cui risultato è stato maggiore è quello che è riuscito a risolvere l'Evento a modo suo, decretando i risultati ottenuti anche dagli altri personaggi.

Lo scarto esistete fra il tiro più alto e quello (o quelli) inferiori viene diviso per 3 (arrotondando per eccesso), in modo da quantificare ancora una volta il *Rango di Successo* che ha avuto il vincitore rispetto agli sconfitti. Il RS di scarto fra vincitore (o vincitori, a seconda dei casi) e sconfitto/i viene usato ancora una volta nella *Descrizione Finale* per rendere conto dell'esatto svolgimento degli eventi risolti.

*Esempio: Concentriamoci ancora sull'hacker John Smith. Egli recentemente ha violato le banche dati di una grande azienda, senza causare nessun danno ma venendo a conoscenza di alcune cose che i dirigenti preferirebbero tenere segrete. Il presidente di tale azienda ha contattato un investigatore privato per pedinare John, stimarne la pericolosità e permettergli di decidere come agire in tale frangente. Così, quando John scende dall'autobus alla fermata vicino a casa sua, l'investigatore inizia a seguirlo. Si tratta di un confronto fra due personaggi, un PNG e il PG di Mario. Il Game Master ritiene che l'Evento in corso (il pedinamento di John) sia risolvibile da parte dell'inseguitore facendo ricorso al suo punteggio di Sotterfugio (pari a 9), e per l'inseguito facendo ricorso a quello di Percezione (pure pari a 9). Dato che il detective privato è abituato a svolgere simili azioni per professione, il GM gli assegna un Bonus Attitudinale di +2 al tiro; invece a John non viene assegnato alcun bonus, in quanto non ha alcuna dote utile in tali circostanze. Il Game Master chiede a Mario di effettuare un tiro, dicendogli che il suo personaggio pensa di aver sentito dei passi, ed egli stesso ne effettua un altro; con una fortuna sfacciata Mario ottiene un risultato totale di 19, mentre il suo avversario ottiene appena un 13. Dato lo scarto netto di 6 punti (e di 2 RS), non solo John Smith riesce a capire di essere pedinato, ma anche a infilarsi in un vicolo e far perdere le sue tracce.*

## **Sfide**

Le regole sopra descritte per la risoluzione di un Evento che implica il confronto fra più personaggi sono utilizzate anche per la gestione delle sfide propriamente dette; tuttavia, in questo caso esse vengono in parte modificate e completate per rendere conto dei possibili effetti di uno scontro. Non si tratta -chiaramente- di sconvolgimenti epocali, e la meccanica base di SID rimane sempre la stessa, ma essa necessita di alcuni importanti complementi per essere valida anche in situazioni del genere.

In generale, una sfida viene risolta sempre come un confronto fra personaggi -dopotutto è proprio di questo che si tratta; tipicamente, è un confronto fra due singoli personaggi, un attaccante e un difensore. Tuttavia, in SID una sfida non sempre è un vero e proprio combattimento nell'accezione originaria del termine: viene considerata una sfida anche un dibattito fra due uomini politici, o il classico confronto a chi ride prima.

Ciò che distingue una sfida vera e propria dalla risoluzione di un Evento mediante confronto fra due personaggi è che una sfida è composta da più Eventi che si susseguono rapidamente, scanditi in unità di tempo variabili a seconda del contesto (i turni in una battaglia solitamente sono più rapidi e concitati di quelli in un dibattito). Inoltre, mentre gli effetti di un confronto sono quasi sempre narrativi, di contro una sfida ha spesso effetti duraturi anche sulle Caratteristiche dei personaggi

coinvolti.

Andando con ordine, una sfida è composta dalla risoluzione di più eventi, durante i quali i personaggi coinvolti agiscono secondo dei turni prestabiliti; spesso questi turni sono decisi in funzione degli eventi pregressi: in un dibattito la parola può essere affidata per prassi a una delle due parti, mentre in un combattimento può attaccare per primo il contendente che ha colto di sorpresa l'avversario. Qualora questo non si verificasse, bisognerà fare ricorso al tiro dell'Iniziativa.

**Iniziativa** – L'Iniziativa è un valore numerico che indica la prontezza di un personaggio nell'agire durante una sfida caotica e frenetica. Non si tratta di un valore fisso, ma essa viene determinata prima dell'inizio di ogni sfida facendo tirare ad ogni contendente 2d6 e sommando al risultato ottenuto la media dei suoi punteggi di Azione e Percezione; questo a indicare come l'Iniziativa derivi sia dalla -appunto- iniziativa personale, sia dalla capacità di prevedere le mosse dell'avversario e di reagire prontamente ad esse. Il contendente che ottiene il valore più alto nel suo tiro d'Iniziativa agisce per primo, seguito a ruota da quello che ha ottenuto il secondo valore più alto e così via sino a che non hanno agito tutti i personaggi coinvolti nella sfida (che, tipicamente, sono solo due); a quel punto agisce nuovamente il primo contendente, e così via sino alla conclusione dello scontro.

**Azioni** – Durante il suo turno in una sfida ogni personaggio ha a disposizione una azione attiva e una passiva; l'azione attiva viene usata per “attaccare” il proprio avversario (indipendentemente dal fatto che lo si attacchi con una spada, con un fucile di precisione o con un discorso dalle argomentazioni stringenti), e l'azione passiva per difendersi dall'attacco avversario; ogni singola azione viene risolta come un Evento nel quale sono coinvolti i personaggi impegnati nella sfida, tipicamente come attaccante e difensore (o attaccanti e difensori). La natura precisa del confronto indica anche la natura precisa delle Caratteristiche che verranno utilizzate per determinare la risoluzione degli Eventi costituenti la sfida in corso, ma in generale una azione attiva viene risolta con un tiro di dado modificato dal valore di Azione, e una azione passiva è spesso influenzata dal punteggio di Resistenza. È bene tener conto che, più che di azioni, bisognerebbe parlare di interazioni, poiché la sfida viene risolta attraverso numerosi confronti successivi.

**Effetti delle Azioni** – Come tutti i confronti fra personaggi, le azioni di una sfida hanno un vincitore e un perdente; nel caso in cui il vincitore sia il personaggio che in quell'Evento agisce da difensore egli si sarà limitato a respingere l'offensiva avversaria in maniera tanto più efficace quanto più il suo RS è stato alto; viceversa, se la fortuna dovesse arridere all'attaccante egli riuscirebbe a

portare a termine il suo attacco contro il proprio avversario, danneggiando le sue caratteristiche in maniera tanto più critica quanto più è stato alto il suo RS. Per ogni singolo punto di *Rango di Successo* di cui il tiro dell'attaccante batte quello del difensore, egli volendo può infliggere all'avversario 1 danno a una Caratteristica a sua scelta. Non bisogna limitarsi a vedere questi danni alle Caratteristiche come semplice effetto di un danneggiamento fisico: una perdita di Resistenza può rappresentare la rottura della propria armatura come una brutta ferita, e una perdita in Fascino può essere dovuta sia a un brutto taglio sul volto che a una brillante argomentazione del proprio avversario alla quale è praticamente impossibile replicare.

Tenendo a mente queste semplici regole, è possibile gestire praticamente ogni tipo di sfida che i personaggi potrebbero dover affrontare. Bisogna comunque ricordarsi che, data la natura stessa di SID, gli effetti di una sfida non sono mai limitati alla perdita di tot punti in una Caratteristica: è auspicabile che il GM descriva questa perdita sulla base di ragioni in linea con la storia in corso, tenendo a mente che ciò che egli narra è l'evento dal punto di vista dei personaggi coinvolti, e che è altamente improbabile -per non dire impossibile- che il personaggio (non il giocatore, ma il suo personaggio) possa concepire l'idea di avere un punteggio in una Caratteristica.

*Esempio: Abbandoniamo ora John Smith per concentrarci su un altro personaggio sempre interpretato da Mario. Si tratta di Tito Albio, un soldato romano membro della prestigiosa legione XIII di Giulio Cesare e impegnato nella guerra in Gallia. Questo personaggio ha le seguenti Caratteristiche: AZ 9, FA 6, PE 7, SO 5, RE 8. Durante una battaglia Tito Albio si trova a dover affrontare un possente guerriero germanico -avente le sue stesse Caratteristiche, anche se Mario non può chiaramente saperlo. Dato che i due personaggi iniziano simultaneamente a combattere viene tirata l'Iniziativa; Tito ottiene un misero 12, mentre il suo avversario ha un incredibile risultato di 20. Con una foga bestiale il barbaro si getta su Tito Albio, brandendo la sua pesante spada; questo specifico Evento viene gestito come un attacco da parte del nemico nei confronti del PG di Mario. Il Game Master, tirando i dadi per il PNG, ottiene un risultato totale di 18 ( $4 + 5 + 9 = 18$ , usando per il tiro il punteggio di Azione), mentre invece Mario con la sua prova di Resistenza ottiene appena un 14, e così il suo PG viene colpito alla gamba dal suo avversario; riesce fortunatamente a deviare parzialmente il colpo, e i gambali lo proteggono, ma l'attacco fa calare di 2 punti, da 8 a 6, la sua Resistenza. Ora tocca a Tito Albio agire; Mario decide che egli cercherà in qualche modo di smorzare la ferocia dell'avversario -dopotutto, pensa Tito, è solo un selvaggio. Questo specifico Evento viene risolto con una prova di Fascino da parte di Tito contrapposta a una prova di Fascino e Resistenza del suo avversario; Mario ottiene un 14, il Game Master un 12. Incredibilmente, il romano è riuscito in qualche modo a far esitare il suo avversario e ad abbassare la sua Azione da 9 a 8, e ora ha qualche chance in più di sconfiggerlo.*

## Salute di un Personaggio

A differenza della maggior parte dei GdR, SID non possiede alcuna meccanica né alcun parametro finalizzati a quantificare la salute di un personaggio. Anche se a prima vista potrebbe apparire il contrario, la Resistenza non è l'equivalente dei Punti Vita, o Punti Ferita, o Punti Danno che dir si voglia di molti altri Giochi di Ruolo, e in SID non esiste alcun corrispettivo di quella statistica.

Come è stato illustrato in precedenza, una sfida può far calare le Caratteristiche di un personaggio. In SID questa meccanica da sola è sufficiente a rendere conto dell'indebolimento al quale possono andare incontro i personaggi, in quanto misura in maniera piuttosto precisa il calo di capacità di un personaggio in un dato campo a seguito di agenti esterni.

In certi casi è possibile che le Caratteristiche di un personaggio calino per Eventi esterni a una sfida; si pensi al tipico esempio di una trappola, o a un rumore acuto che lascia momentaneamente sordo il personaggio (facendo calare il suo valore di Percezione), o ancora a una sostanza dall'odore terribile che si deposita su di lui (riducendo il suo punteggio di Fascino). Tutte queste situazioni vengono gestite dal GM tenendo conto della meccanica fondamentale di SID.

In breve il GM deve stabilire per ognuna di queste insidie un *Rango di Successo* minimo necessario a evitarne gli effetti: ancora una volta si consiglia di non eccedere con RS troppo alti, tenendo a mente che se l'insidia è tale da poter essere evitata dalle persone normali probabilmente sarà più che sufficiente un 5° RS. Tuttavia, un RS inferiore al 3° dovrebbe essere evitato, in quanto un ostacolo del genere sarebbe talmente poco insidioso da non risultare un ostacolo.

Quando un personaggio affronta una di queste insidie egli deve risolvere l'Evento che ne consegue secondo le meccaniche sopra indicate; il tiro per difendersi da una trappola classica (come la tipica fossa con spuntoni) potrebbe essere modificato dalla media dei punteggi di Percezione e Resistenza di un personaggio, ma insidie differenti dovrebbero richiedere l'utilizzo di altre caratteristiche. Una volta che il personaggio ha effettuato il Tiro di Dado, prima della Descrizione Finale bisogna confrontare il Rango di Successo che egli ha ottenuto con il RS minimo necessario per eludere il pericolo rappresentato dall'insidia che l'ha minacciato. Nel caso in cui questo sia maggiore di quello ottenuto dal personaggio, la trappola lo avrà colpito e danneggerà la Caratteristica (o le Caratteristiche adeguate) secondo la regola indicata in precedenza per le sfide, infliggendo 1 danno per ogni punto di cui il suo RS ha superato il risultato del personaggio colpito.

Quali che siano le cause del loro calo, è sempre possibile per un personaggio ripristinare i punteggi iniziali delle sue Caratteristiche. Ancora una volta non esiste alcun valore specifico atto a misurare tale ripristino, ma esso viene trattato con la meccanica fondamentale di SID della risoluzione degli Eventi.

Il recupero dei punti persi in una Caratteristica viene considerato un Evento, che deve essere risolto tenendo conto di come si è palesato nel mondo di gioco il calo della Caratteristica: se ad esempio alcuni punti di Azione sono stati persi perché al personaggio è stata sottratta la sua arma, può recuperarli nuovamente cercando di ottenerne una nuova; magari non sarà della potenza di quella precedente, e pur parzialmente ripristinato il suo valore di Azione non tornerà ancora a quello originario, ma col passare del tempo il personaggio potrebbe persino ritrovare la sua vecchia arma. La risoluzione degli Eventi relativi al recupero di punti Caratteristica avviene mediante un *Tiro di Dado* basato proprio su quella Caratteristica; i punti recuperati saranno pari a 1 per ogni 2 RS ottenuti, con un minimo di 0 punti ripristinati.

In ogni caso, gli Eventi atti a ripristinare i punti perduti in una Caratteristica dovrebbero essere abbastanza limitati, specialmente tenendo conto che soltanto determinate situazioni sono adatte al loro recupero; un GM, ad esempio, non dovrebbe consentire ai PG di recuperare punti Caratteristica mentre stanno scappando a tappe forzate da una zona ostile, ma potrebbe concederglielo se stanno semplicemente viaggiando.

*Esempio: Tito Albio, sopravvissuto alla battaglia, ha visto il suo punteggio di Resistenza ridursi sino a 3; è veramente in brutte condizioni, con l'armatura mezzo distrutta e numerose brutte ferite sul corpo. Per fortuna, all'accampamento viene curato dai medici, e ottiene una nuova armatura con cui sostituire la vecchia, ormai inutile. Date le condizioni estremamente favorevoli il Game Master fornisce al Tiro di Dado di Mario per ristabilire il suo PG un bonus pieno di +6. Il risultato totale che egli ottiene è pari a 16, corrispondente al 6° RS; dunque Tito Albio ha recuperato 3 punti di Resistenza, portando nuovamente a 6 il valore di tale Caratteristica. Non è ancora completamente guarito, ma si è ripreso abbastanza da poter combattere ancora nel corso della guerra.*

## **Morte di un Personaggio**

In SID, come nella quasi totalità dei GdR è contemplata la possibilità che un personaggio possa morire. Rispetto ad altri Giochi di Ruolo quello di cui state leggendo il regolamento ha una mortalità relativamente bassa: in SID la morte di un personaggio non è mai esclusivamente l'esito di un evento casuale, ma giunge a seguito di precisi eventi nel mondo di gioco.

Esistono tre modi nei quali un personaggio può essere ucciso in SID. Il primo di essi, il più scontato, si verifica nel caso in cui in base agli eventi in corso la morte del personaggio sia un avvenimento ineluttabile: si pensi ad esempio a una caduta senza paracadute da mille metri d'altezza, o all'essere sommersi dalla lava, o ancora all'essere attaccati mentre si dorme da decine di assalitori armati di fucili automatici. In questi casi viene meno la necessità di una meccanica per

gestire l'Evento che potrebbe avere come risoluzione la morte del malcapitato personaggio, per il semplice fatto che essa è “scontata” e inevitabile. Al contrario, quando il personaggio potrà avere una seppur minima possibilità di salvezza, si ricorrerà alla meccanica di risoluzione per l'Evento che potrebbe portarlo alla morte.

Un personaggio può essere ucciso quando una sua Caratteristica ha raggiunto lo 0 a causa di danni di varia natura; un personaggio con Azione 0 verrà considerato incapace di reagire a un attacco, uno con Fascino 0 privo di qualsiasi autostima e quindi istinto di conservazione, uno con Percezione 0 incapaciato a rendersi conto di qualunque attacco, uno con Resistenza 0 privo di difese e alla mercé degli attaccanti, e uno con Sotterfugio 0 incapace di muoversi. In casi del genere un altro personaggio può dare inizio a un Evento che lo farà morire; la risoluzione di questo Evento è affine a quella di un attacco: se il risultato ottenuto dall'attaccante sarà superiore a quello del difensore, questi morirà definitivamente.

Alternativamente, un personaggio può decidere di colpirne a morte un altro nello stesso istante in cui riduce a 0 il punteggio di una sua Caratteristica; in questi casi egli dovrà ottenere col suo *Tiro di Dado* un *Rango di Successo* talmente elevato da consentirgli non solo di ridurre a 0 la Caratteristica colpita, ma anche di avere un ulteriore vantaggio di 2 RS rispetto al difensore. In tal caso egli riuscirà a uccidere istantaneamente il difensore, senza lasciargli neanche il tempo di proferire le proverbiali ultime, minacciose parole.

Quale che sia la maniera in cui un personaggio andrà incontro alla morte, è bene ricordarsi che in SID ogni avvenimento deve essere coerente e plausibile nel suo contesto, e che le esigenze descrittive e narrative vengono prima di quelle puramente meccaniche.

*Esempio: Torniamo momentaneamente indietro, al momento in cui Tito Albio ha sconfitto il possente barbaro germanico. Dopo numerosi colpi egli è riuscito a ridurre a 1 il punteggio di Resistenza del suo avversario. Nella Descrizione Preliminare dell'Evento che ha posto fine allo scontro Mario ha dichiarato che, afferrata a due mani la spada, Tito avrebbe cercato di decapitare il nemico. Il risultato del suo tiro di Azione è stato 19, mentre il barbaro ha ottenuto 10; la differenza di 9 punti (3 RS) ha consentito a Tito di uccidere istantaneamente il nemico con un unico, poderoso colpo che l'ha decapitato mentre il tapino cadeva sulle ginocchia, ormai sconfitto.*

*Le regole trascritte in questo capitolo permettono di utilizzare SID per giocare di ruolo in maniera*

*intuitiva e -tutto sommato- semplice, avendo un'unica meccanica per gestire tutte le situazioni. Il prossimo capitolo approfondirà queste meccaniche, introducendo l'utilizzo degli Spunti e alcune azioni particolari, ampliando il regolamento di SID senza assolutamente stravolgerlo e limitandosi ad ampliare l'esperienza di gioco.*



## CAPITOLO III - IL REGOLAMENTO AVANZATO

*Il regolamento base di SID, descritto nel capitolo precedente, ha il vantaggio di essere facilmente apprendibile e di non richiedere alcuna preparazione né materiale particolare per iniziare a giocare. Tuttavia, presenta numerosi limiti e non sfrutta appieno le capacità che un GdR del suo genere può offrire. Il regolamento avanzato, che viene descritto in questo capitolo, colma le lacune della sua versione base aggiungendo un importante strumento di gioco: gli Spunti Descrittivi. Esse giocano un ruolo molto importante in SID, e il loro utilizzo è uno dei caratteri distintivi più interessanti di questo gioco.*

### Gli Spunti Descrittivi

L'utilizzo di spunti di varia natura, tipicamente rappresentati da delle carte, non è certo una novità introdotta nel mondo dei GdR da SID. Tuttavia, questo gioco utilizza tali spunti in una maniera piuttosto particolare, combinandone l'uso con quello dei dadi per fornire un'esperienza di gioco interessante e divertente.

In una partita che ne implementi l'utilizzo gli Spunti Descrittivi possono fornire ai personaggi la possibilità di modificare un *Tiro di Dado* sfavorevole, o di ottenere nella risoluzione di un Evento dei risultati normalmente insperabili. Inoltre, si consiglia al GM di usare tali spunti per tenere una traccia degli avvenimenti accaduti durante la sessione, collegando ogni serie principale di Eventi (scena) a uno Spunto Descrittivo specifico.

Utilizzando queste semplici regole, e stabilendo che una volta utilizzata uno spunto possa tornare in gioco, è possibile creare un sistema che contempla degli interventi atti a modificare la storia posta in atto da tutti i giocatori senza snaturarla ma inserendo nuovi elementi narrativi in essa.

Per l'ambientazione “ufficiale” di SID qui proposta gli Spunti Descrittivi sono rappresentati da brevissime frasi. Potete utilizzarli sia copiandoli su dei fogli di carta, sia tenendoli a mente, sia stampandoli su delle vere e proprie “carte”.

La gestione degli Spunti Descrittivi è piuttosto semplice: all'inizio della partita il GM preleva dagli Spunti Descrittivi quelle che ha intenzione di utilizzare per descrivere le scene principali che i personaggi si troveranno ad affrontare. Per facilitare la comprensione di questo concetto è utile un paragone fra una scena e un capitolo in un libro, e fra lo Spunto Descrittivo abbinato alla scena e il titolo del capitolo; il numero di spunti utilizzati dal GM durante una partita non dovrebbe essere eccessivo, limitando il numero di scene al tanto che possono presumibilmente essere descritte

durante una normale sessione di GdR. Inoltre, dato che per un certo lasso di tempo gli spunti prelevati vengono eliminati dal gioco, si sconsiglia al GM di utilizzarne troppi, azione che diminuirebbe il loro utilizzo da parte dei giocatori.

Solo dopo che il GM ha prelevato gli spunti necessari ai fini della storia, ogni giocatore ne prende tre a caso. Sarà proprio facendo ricorso a tali Spunti Descrittivi che i giocatori potranno intervenire sulla storia, alterandola per favorire i loro personaggi.

*Esempio: Nella partita durante la quale Mario interpretata Tito Albio i giocatori usavano come Spunti Descrittivi delle frasi tratte dalle opere di vari autori latini. Per la scena della battaglia contro i germani, parzialmente analizzata negli esempi precedenti, il Game Master ha usato come spunto il seguente passaggio del De Bello Gallico di Cesare: "... i Germani erano di corporatura enorme e di valore ed esperienza militare straordinari."*

### **Uso degli Spunti Descrittivi**

Come detto in precedenza, salvo rari casi descritti di seguito il GM non "usa" gli Spunti Descrittivi: essi sono uno strumento specifico assegnato ai giocatori, utilizzabile nel modo che vedremo di chiarire a breve.

All'inizio della partita, ogni giocatore avrà tra a sua disposizione tre Spunti Descrittivi; egli potrà usarli durante la risoluzione di qualunque Evento lo riguardi per ottenere un bonus più alto al suo *Tiro di Dado* o per ripetere nuovamente il lancio di 2d6 qualora il risultato ottenuto non lo soddisfacesse. Chiaramente, i dadi vanno ritirati immediatamente dopo che l'Evento da alterare è stato risolto, in quanto rappresentano un intervento diretto su di esso, e nessuno Spunto Descrittivo può essere utilizzata per aumentare il bonus a un tiro dopo che esso è già stato effettuato.

Requisito fondamentale per l'utilizzo di uno Spunto Descrittivo è -chiaramente- la descrizione di un fenomeno che ne espliciti gli effetti sulla storia posta in atto; tale descrizione deve riallacciarsi sia al contesto nel quale l'Evento influenzato dallo spunto avviene, sia allo spunto stesso. Come sempre in SID, non è necessario elaborare a descrizioni eccessivamente lunghe o romanzate, ma qualsiasi utilizzo di uno Spunto Descrittivo non accompagnato da una adeguata descrizione non sortirà alcun effetto sull'Evento in corso, pur obbligando il giocatore a scartare la carta utilizzata.

Quando uno Spunto Descrittivo viene utilizzato per conferire un bonus maggiore a un *Tiro di Dado*, essa permette al giocatore di raddoppiare i modificatori positivi conferiti come *Bonus Attitudinale*, *Bonus Descrittivo* e *Bonus Situazionale* al tiro stesso. Pertanto, il bonus massimo di cui un giocatore

può godere grazie a uno Spunto Descrittivo ammonta a +12, e permette di raggiungere il 12° *Rango di Successo*, azione normalmente impossibile; un raro successo di 12° RS dovrebbe essere associato esclusivamente a eventi di portata enorme, dato che rappresenta un risultato ben al di là della norma.

Quando invece uno Spunto Descrittivo viene utilizzato per effettuare nuovamente un Tiro di Dado il suo impiego deve essere accompagnato da una nuova Descrizione Preliminare, in quanto l'uso dello spunto è considerato una vera e propria influenza esterna che altera l'Evento appena risolto. In questo modo si può godere di bonus maggiori al nuovo tiro, raggiungendo un risultato precedentemente insperato.

A seconda della situazione questo particolare utilizzo degli Spunti Descrittivi può alterare o meno la storia già posta in atto; una analisi di tutti i casi possibili comporterebbe un lavoro praticamente infinito, e pertanto è preferibile attenersi sempre e comunque alle norme del buon senso in questi come in molti altri casi.

Quale che sia stato l'uso di uno Spunto Descrittivo, il supporto cartaceo che lo rappresenta viene scartato subito dopo il suo impiego. Per tutta la durata della Scena in corso gli spunti già impiegati saranno considerate a tutti gli effetti assenti dal gioco.

*Esempio: Torniamo ora a concentrarci sul primo PG utilizzato nei nostri esempi, l'hacker John Smith interpretato da Mario in una avventura ad ambientazione contemporanea. In tale avventura i giocatori usano come Spunti Descrittivi i comuni arcani maggiori dei tarocchi. Fra gli spunti a disposizione di Mario vi è la carta del Bagatto, associata con l'idea della magia come trucco. Quando John Smith sta cercando di violare un sito particolarmente ben difeso Mario decide di utilizzare il Bagatto come Spunto Descrittivo per ottenere maggiori bonus; nella Descrizione Preliminare spiega che il suo PG stia cercando un modo di eludere le difese del sito attraverso un sapiente utilizzo dei trucchi più elementari e meno sospetti, ottenendo un bonus di +4 raddoppiato a +8. Il Tiro di Dado ha come risultato totale di 29; l'Evento si risolve esattamente come voleva Mario, ma egli deve scartare il Bagatto in quanto ha già sfruttato tale Spunto Descrittivo.*

## **Cambi di Scena**

Il cambio di Scena è un evento molto importante in SID, se si gioca utilizzando il regolamento avanzato: durante questa fase tutti gli Spunti Descrittivi impiegati sono messi nuovamente in gioco, così che le stesse cause possano influenzare nuovi Eventi.

Quando il GM decide di cambiare la Scena in corso, egli deve per prima cosa scartare lo spunto che aveva associato ad essa. Solo a quel punto tutti i supporti degli Spunti Descrittivi impiegati durante la scena appena conclusa andranno mischiati assieme agli altri non utilizzati.

Dopo il loro mescolamento ogni giocatore dovrà prelevare un numero di spunti dal mazzo tale da riportare a 3 il numero di quelle che ha in mano. Questo meccanismo di riacquisizione permette ai giocatori di intervenire in maniera significativa su tutte le Scene che compongono l'avventura, evitando il triste effetto di uno strumento di gioco non impiegato mai per le troppe precauzioni nel farvi ricorso.

Una cosa piuttosto importante da ricordare è che, una volta giocata in una data partita, uno Spunto Descrittivo dovrà sempre essere collegato in ogni successivo utilizzo alla descrizione che ne è stata fatta la prima volta che è stata usata. Questo meccanismo crea una sorta di eventi e personaggi ricorrenti, che incrementano la coerenza della storia posta in atto dai giocatori e di conseguenza -si spera- il loro divertimento.

*Esempio: Poco dopo l'ultima performance informatica di John Smith il Game Master annuncia il cambio di scena. In primo luogo il GM scarta il tarocco corrispondente alla prima scena (il Matto), e scopre quello che indicherà il tema portante della nuova scena (la Giustizia); Mario pesca un nuovo spunto descrittivo per il suo PG al posto del Bagatto, appena utilizzato, e ottiene gli Amanti.*

## **Focalizzazione**

Non è affatto raro che in determinate circostanze un individuo decida di focalizzarsi su un particolare tipo di interazione sacrificando le sue capacità in altri campi: si pensi a un attacco impetuoso effettuato diminuendo le proprie difese, o a un abbigliamento affascinante ma vistoso e difficile da occultare. Per gestire queste situazioni in SID viene introdotta la meccanica della Focalizzazione.

Un personaggio in SID può decidere di focalizzarsi su un dato tipo di interazione a discapito di altri; questo viene gestito come un cambiamento momentaneo dei suoi punteggi di Caratteristica. In qualsiasi momento qualsiasi personaggio può decidere di far calare di 1 punto il punteggio di due sue Caratteristiche (o di 2 punti il punteggio di una sua Caratteristica) per aumentare di 1 punto il valore di un'altra Caratteristica. È anche possibile introdurre modifiche maggiori, sempre nella misura di 2 punti a 1; tuttavia, un personaggio non potrà mai utilizzare questo sistema per portare il punteggio di una sua Caratteristica a valori inferiori all'1 o superiori al 12.

I cambiamenti alle Caratteristiche causati dalla Focalizzazione si mantengono sino alla conclusione della Scena in corso, o sino a che non interviene una ragione narrativa che ne causi la soppressione. Non essendo all'atto pratico “danni”, i cali in una Caratteristica dovuti alla Focalizzazione non possono essere in alcun modo curati, mentre una Caratteristica il cui valore è aumentato grazie a questa meccanica può comunque calare in seguito a danni di vario genere.

Logicamente, una Focalizzazione dovrà essere accompagnata da una rapida ma coerente e plausibile descrizione del come essa si manifesti nel mondo di gioco, di come sia stata posta in atto dal personaggio e di come lui e i suoi pari la percepiscano.

*Esempio: Da quando John Smith ha scoperto di essere stato pedinato, afferma Mario, egli non dorme più sonni tranquilli. Il PG teme per la propria incolumità, e alla fine decide di comprare un'arma per essere in grado di difendersi in caso di aggressione. Mario decide che il suo personaggio sacrifica 2 punti di Sotterfugio per aumentare di 1 punto il suo punteggio di Azione; ovvero, il PG si reca in un negozio per comprare una pistola di grosso calibro; anche se ora si sente più protetto, John ha lasciato tracce della sua presenza, e sarà più facile risalire a lui nel caso in cui utilizzi l'arma.*

## **Fornire Aiuto**

Un'altra regola implementata dal regolamento avanzato di SID è quella relativa alla possibilità di aiutare un personaggio nel risolvere un particolare Evento. Questo tipo di aiuto può essere di qualsiasi natura, e il meccanismo descritto di seguito si presta ad essere utilizzato nelle situazioni più disparate.

Ogni volta che un personaggio intende aiutarne un altro a svolgere una particolare azione, egli deve risolvere un Evento relativo alla maniera in cui ha in mente di fornire il suo aiuto. Si tratta di una risoluzione piuttosto rapida e semplice, che non richiede particolari descrizioni. Una volta effettuato il *Tiro di Dado* viene applicato come bonus al tiro del personaggio aiutato a risolvere quel particolare Evento un bonus pari al *Rango di Successo* ottenuto dai chi l'ha aiutato.

In determinate circostanze un personaggio può “aiutare se stesso”, con un Evento gestito secondo le meccaniche appena descritte finalizzato a facilitare la risoluzione di un Evento successivo.

Dati gli effetti decisivi che possono avere sulla risoluzione di un Evento impegnativo, è bene limitare gli aiuti forniti ad altri personaggi soltanto alle situazioni nelle quali è effettivamente possibile fornire tali aiuti. Questo implica ad esempio che il personaggio coadiuvante non deve

essere impegnato in attività che rendano per lui impossibile il fornire aiuto; inoltre, vanno applicati tutti i modificatori del caso al Tiro di Dado atto a quantificare l'entità dell'aiuto fornito: ad esempio un debole mercante che cerca di aiutare il suo grosso amico a uscire dalla buca nella quale è caduto non potrà certo sperare in un malus totale inferiore al -4.

*Esempio: Alla fine, a John Smith è successo quello che temeva. Mentre si recava al lavoro a piedi -avendo perso l'autobus- si è reso conto del fatto che una macchina nera, coi vetri oscurati, lo stava inseguendo. Mario decide che il suo PG si lascia prendere dal panico e cerca di scappare dal veicolo. Il Game Master stabilisce che l'Evento verrà risolto usando la media fra Azione e Sotterfugio di John (7) contro la media fra Azione e Percezione del suo inseguitore (8); inoltre, il PG di Mario riceverà un malus di -1 a causa del suo Bonus Attitudinale (è grasso, e si stanca facilmente), mentre il conducente del veicolo godrà di un bonus totale di +1. I risultati totali sono 13 per Mario e 18 per il GM, che tira per l'inseguitore. In teoria John Smith sarebbe raggiunto dai suoi avversari, tuttavia un secondo PG, Albert Brown (interpretato dal giocatore Luca) decide di intervenire in aiuto del personaggio di Mario. Con un tiro di Azione che gode di svariati bonus (Albert è un tassista che conosce John e che, vedendolo in difficoltà, lo carica sul suo taxi) Luca ottiene un 16, conferendo dunque al tiro di Mario un bonus di 6; in questo esso arriva a 19, e batte il tiro fatto dal GM per il PNG. L'Evento si risolve dunque con John che viene caricato da Albert sul suo taxi; l'inseguitore cerca di seguire il veicolo, ma lo perde rapidamente di vista nel caotico traffico cittadino. Ora John è salvo -ma per quanto?*

### **Azioni Coordinate**

Talvolta (durante un concerto, ad esempio, o durante un combattimento) può capitare che dei personaggi concorrano al raggiungimento dello stesso obiettivo collaborando tra loro. In questo caso l'Evento che scaturisce da tale finalità viene risolto in maniera particolare.

Quando due o più personaggi collaborano durante la risoluzione di un Evento per ottenere lo stesso obiettivo essi effettuano simultaneamente il loro *Tiro di Dado*; il più alto dei risultati viene utilizzato ai fini di effettuare la risoluzione vera e propria dell'Evento, ma esso riceve un bonus pari al RS risultato dal tiro (o dai tiri) dell'altro personaggio (o degli altri personaggi).

Questa regola permette e incentiva la collaborazione fra personaggi, ma ancora una volta non bisogna abusarne: è bene ricordarsi che solo certe situazioni permettono a dei personaggi di collaborare in maniera proficua, e che ben pochi scontri consentono a due alleati di coordinare le loro azioni senza che l'intervento degli avversari vanifichi tali tentativi.

*Esempio: Anche se Albert Brown è riuscito ad aiutare il suo amico John, ora sono entrambi nei guai, e devono trovare un luogo in cui nascondersi dai misteriosi inseguitori. L'Evento viene risolto con delle azioni coordinate. Sia Mario che Luca tirano i dadi, ottenendo complessivamente 18 e 15; il tiro di Luca viene convertito in un bonus di +5 conferito al risultato ottenuto da Mario, che passa così a 23 per un 8° Rango di Successo. La risoluzione dell'Evento è la seguente: John Smith grazie al suo portatile e all'aiuto di Albert riesce a mettersi in contatto con un conoscente, un tipo a posto che gli deve alcuni favori; i due trovano così rifugio nel locale gestito dall'amico dell'hacker, un posto sicuro dove sarà più difficile rintracciarli.*

## **Sviluppo dei Personaggi**

In SID tutti i personaggi, siano essi PG o PNG, partono con gli stessi punti da suddividere fra le loro Caratteristiche, con capacità più o meno equivalenti. Tuttavia, questo non significa affatto che due personaggi, dopo aver vissuto esperienze completamente diverse, saranno sempre e comunque identici: di seguito è illustrato il duplice modo in cui la sua storia pregressa è in grado di modificare le Caratteristiche e le capacità di un personaggio.

Il primo sviluppo tangibile di un personaggio si ha con l'attribuzione delle Competenze Acquisite; esse rappresentano le capacità che egli sviluppa nel corso della sua “vita”, ovvero nel corso delle sessioni di gioco.

Un personaggio ottiene una Competenza Acquisita alla fine di ogni singola sessione di gioco. Essa è una breve frase che si riferisce a una delle azioni da lui compiute nel corso della partita appena conclusa e che non ha molto a che vedere con le sue attività pregresse; di fatto una Competenza Acquisita rappresenta un rudimentale addestramento in una abilità prima di allora non posseduta dal personaggio. Per fare un esempio pratico “ha partecipato a una sparatoria” non costituirà una Competenza Acquisita per un poliziotto o per un soldato, ma lo sarà per un professore o un salumiere.

Una volta che il personaggio ha ottenuto una Competenza Acquisita in un dato campo ogni volta che compierà azioni riconducibili ad essa il suo *Bonus Attitudinale* andrà calcolato tenendo conto della familiarità che ora possiede con simili gesti.

Inoltre, un personaggio può aumentare i punteggi delle sue Caratteristiche; questo incremento è dell'ordine di un punto ogni due sessioni di gioco, e deve essere rappresentato nel mondo di gioco da una serie di esperienze atte a spiegare il miglioramento delle capacità del personaggio in quel campo. Dunque, un personaggio potrà aumentare il suo Fascino se durante le due partite precedenti ha avuto un miglioramento della sua condizione sociale, o se ha vinto le sue paure ottenendo una

maggior autostima, ma non se si è limitato a mantenere un basso profilo o se addirittura la sua reputazione è peggiorata a causa delle azioni che ha intrapreso.

Va ricordato che, indipendentemente dal numero di partite giocate, nessun personaggio può avere un valore superiore a 12 in una Caratteristica.

*Esempio: A fine partita Luca e Mario ottengono una Competenza Acquisita per i loro PG; nel caso di John Smith si tratta di “sfuggito a un pedinamento”, nel caso di Albert Brown di “esperienze informatiche”. Inoltre, alla fine della sessione successiva, Mario aumenta di 1 punto l'Azione di John, mentre Luca aumenta da 6 a 7 il Sotterfugio di Albert.*

## **Personaggi e Creature**

A differenza di quanto avviene in molti altri GdR, in SID non viene fatta alcuna distinzione “tecnica” fra personaggi e creature: così come non vi è alcuna distinzione fra le statistiche di un PG e quelle di un PNG, allo stesso modo anche le creature non umane, gli animali e i comuni “mostri” (siano essi i tenebrosi non morti di una ambientazione horror o i tipici orchi di una ambientazione fantasy) sfruttano le stesse statistiche dei personaggi propriamente detti.

Così anche una tigre avrà come un umano 5 Caratteristiche (probabilmente con un valore di Fascino basso ma alti punteggi in Azione e Sotterfugio), verrà definita con dei Parametri Descrittivi e forse persino delle conseguenze acquisite (si pensi alle temute tigri mangiatrici di uomini). La vera differenza, data la natura interattivo-descrittiva di SID, sarà nel tipo di azioni che la tigre può intraprendere: se per un umano con un alto punteggio di Sotterfugio è possibile violare gli archivi elettronici di una azienda, di contro è altamente improbabile -salvo casi specifici e particolari- che una tigre possa fare altrettanto in quanto i suoi limiti fisici di animale le impediscono anche solo di usare un computer. Nel caso di creature umanoidi alcuni di questi limiti verranno meno (un alieno dotato di mani dai pollici opponibili dovrebbe essere in grado di usare un computer bene quanto un umano, se non di più), ma potrebbero esservene di nuovi (ma magari lo stesso alieno di cui sopra potrebbe essere più vulnerabile di un umano agli idrocarburi).

L'importante è aver sempre presenti le caratteristiche specifiche di SID, la sua genericità e la situazione specifica che si intende riprodurre dal punto di vista regolistico. E dove la genericità delle regole può apparire un limite, bisogna ricordarsi che questa è una semplificazione assolutamente voluta alla quale questo sistema per il GdR sopperisce dando un maggior peso alle situazioni più prettamente descrittive.



*Esempio: Il gatto di John Smith, il PG hacker di Mario, ha un valore di Sotterfugio pari a 11, superiore rispetto a quello del suo padrone. Ma, se questo vuol dire che Tommy -tale è il nome dell'animale- è un bravissimo cacciatore, esperto nel fare agguati a topi e uccellini, la sua bravura nei sotterfugi non lo rende affatto capace di hackerare neppure il più semplice sistema informatico: per quanto sfuggente è sempre un gatto.*

*Con questo capitolo avete praticamente tutto ciò che vi serve per giocare con SID: scoprirete che la versatilità di questo GdR, per quanto ne faccia un sistema generico e privo della precisione di altri regolamenti, vi permetterà di gestire le più disparate situazioni senza dover far ricorso a moli impressionanti di regole. Nel capitolo seguente verranno esposte una serie di regole opzionali che, seppure non integrate nel regolamento base né in quello avanzato, possono risultare molto interessanti in certe partite.*

## CAPITOLO IV - LE REGOLE OPZIONALI

*Quello che avete appena letto è il regolamento “ufficiale” di SID; in realtà anche quelle che tratteremo in questo capitolo sono delle regole “ufficiali”, elaborate assieme alle meccaniche principali di SID. Tuttavia, esse non sono state trattate nei capitoli precedenti in quanto adatte soltanto a dei particolari stili di gioco e prive della genericità delle meccaniche principali. Mentre utilizzate queste regole sentitevi liberi di elaborarne di nuove, modificando il regolamento di SID in funzione alla vostra esperienza e alle vostre preferenze di gioco; dopotutto, soltanto voi potete sapere come vi piace giocare.*

### **Determinare le Caratteristiche**

Il metodo di default per determinare le Caratteristiche dei personaggi in SID, per quanto lineare e bilanciato può risultare sgradito a molti giocatori. Questo non è certamente un problema e, a meno che non sia l'intero regolamento del gioco a non piacere, è possibile superarlo con l'utilizzo della seguente regola alternativa.

Tale regola prevede che ogni giocatore, al momento della creazione del suo personaggio, tiri per cinque volte 2d6, ritirando i risultati di 2 e 12; ognuno dei valori ottenuti va poi assegnato a una delle Caratteristiche del personaggio in creazione. Questo metodo casuale, sebbene più intrigante, può dare vita a personaggi forse sbilanciati verso una capacità particolare ma di sicuro intriganti. Alternativamente è possibile sommare i punteggi così ottenuti e suddividere i punti totali fra le cinque Caratteristiche, o ancora usare uno qualsiasi di questi metodi senza ritirare i risultati di 2 e 12.

È inoltre possibile variare i punteggi di partenza delle Caratteristiche utilizzando il loro metodo di generazione di default, ma assegnando un numero maggiore -o minore- di punti per ogni personaggio: 30 punti produrranno personaggi sotto la media, 40 punti personaggi al di sopra della media, e così via. Sebbene il metodo di base per creare un personaggio faccia ricorso a un numero di punti Caratteristica multiplo di 5, è possibile utilizzare qualsiasi numero senza sentirsi vincolati ad alcun fattore. Bisogna però ricordarsi che un personaggio generato con 10 (o un numero simile di) punti nelle sue Caratteristiche sarebbe alquanto patetico, e che uno con ben 60 punti a disposizione avrebbe di fatto un 12 in tutte le Caratteristiche.

*Esempio: Per una partita Luca, Mario e il Game Master Nicola decidono di utilizzare come mondo di gioco*

*la Troade durante la guerra di Troia. I PG saranno due fra i più forti personaggi Achei, e pertanto i giocatori avranno a disposizione ben 55 punti per le loro Caratteristiche. Al contrario, per alcuni PNG Nicola decide di determinare le Caratteristiche con il lancio di 2d6, per rappresentare la varietà degli individui impegnati nel conflitto.*

## **Caratteristiche oltre il 12**

Le Caratteristiche di SID sono finalizzate a offrire una stima delle capacità standard di un essere umano; pertanto coprono un campo di valori che, sebbene molto ampio, non è illimitato: esiste sempre il cosiddetto “limite umano”.

Tuttavia, questo non vuol dire che tutti i personaggi in tutte le avventure che fanno ricorso a SID dovranno avere un valore massimo di 12 nelle loro Caratteristiche: 12 è il limite umano... non il limite assoluto. L'esempio più scontato a riguardo è quello di un personaggio -sia esso un PG o un PNG- divino: il migliore ladro umano potrà avere Sotterfugio 12, ma il dio del furto e degli inganni non potrà avere un “misero” 12 in Sotterfugio, in quanto per la sua stessa natura egli va oltre il limite umano.

In ogni caso possono esistere infiniti casi per cui in una avventura uno o più personaggi vadano oltre il limite umano; in tutti questi casi il limite massimo per i punteggi di una Caratteristica viene aumentato andando ben oltre il 12. Quale sia il nuovo limite deve essere deciso in base a quanto i personaggi in questione sono al di là dei limiti umani: un semidio potrebbe avere un limite di “appena” 15, ma un essere di potenza galattica, uno dei classici avversari praticamente imbattibili che regolarmente saltano fuori in certe serie (e in certe partite di GdR), potrebbe avere anche un limite massimo di 24, e una o più Caratteristiche da 24 punti.

Una cosa da tenere a mente è che, salvo rarissimi casi, i punteggi oltre il 12 dovrebbero essere un'eccezione, non la norma. È possibile che in certe campagne le Caratteristiche di tutti i PG non siano limitate al 12, ed è anzi auspicabile che lo stesso limite -quale che sia- sia condiviso da tutti i personaggi giocanti, ma è preferibile che questo strapotere dei PG non si rifletta in un mondo di super umani -sempre che questo non sia il mondo di gioco che si è scelto, chiaramente.

*Esempio: Per la partita dell'esempio precedente i giocatori si sono accordati per fissare il limite massimo delle Caratteristiche non a 12 ma a 14: stanno interpretando eroi semidivini, personaggi che vanno ben oltre il normale limite umano.*

## Tiri di Dadi Differenti

Di base ogni personaggio in SID risolve gli Eventi nei quali è coinvolto tirando 2d6; non viene operata alcuna distinzione né in base alle doti, né in base al destino dei personaggi: un eroe, la cui venuta e il cui destino sono stati profetizzati per secoli, avrà la stessa “fortuna casuale” di un misero accattone.

È chiaro che, per certi stili di gioco, tale modalità di risoluzione degli Eventi può essere piuttosto sgradito: si pensi a una avventura di stampo prettamente cinematografico, dove gli avversari minori anziché fare il loro ruolo di comparse destinate alla sconfitta lottano in condizioni di parità con i protagonisti; o, ancora, al temibile signore della guerra, dotato di poteri inimmaginabili, che viene sconfitto da un semplice contadino perché il giocatore che lo interpreta ha tirato un misero 2 contro il 12 del suo nemico.

In particolari avventure, dove è richiesta -o preferibile- una distinzione fra le capacità dei personaggi che vada al di là della differenza fra le loro Caratteristiche, è possibile strutturare in maniera diversa i *Tiri di Dado*. Con questa variante, si possono tirare 1d6, 2d6 o anche 3d6 per risolvere un Evento; il numero di dadi specifico tirato da un personaggio dipende dalla sua “importanza”. Così una misera comparsa tirerà solo 1d6, mentre un grande eroe tirerà ben 3d6.

Un semplice calcolo permette di vedere come con questo sistema -supponendo un punteggio di 7 nella Caratteristica impiegata e una somma di BA, BO e BS pari a 0- il risultato medio di una comparsa sia inferiore di 1 RS rispetto a quello di un personaggio di media importanza (10/11 contro 14), e come un eroe possa ottenere, al peggio, un risultato pari a quello medio di una comparsa.

Chiaramente questa regola non è adatta a tutte le avventure: alcune partite potrebbero essere completamente rovinare dalla sua poco oculata introduzione. Inoltre, è consigliabile che tutti i PG tirino -salvo rari casi- lo stesso numero di dadi per risolvere gli Eventi.

*Esempio: Nella partita ambientata durante la guerra di Troia i giocatori hanno inoltre stabilito di permettere agli eroi epici di tirare 3d6, mentre i personaggi normali tireranno 2d6 e le semplici comparse appena 1d6. Così, quando durante uno scontro il personaggio di Luca, che interpreta il fortissimo Aiace Telamonio, si imbatte in un semplice combattente troiano, lo elimina rapidamente: con incredibile fortuna Luca tira tre 6 per un totale di 18, che sommato al suo 14 in Azione e a un bonus totale di +4 dà come risultato totale 36; il povero nemico, col suo tiro di Resistenza (pari a 7), totalizza appena un 10, e i 9 Ranghi di Successo in più permettono ad Aiace di ridurre a 0 la sua Resistenza e di ucciderlo con un unico, inarrestabile colpo.*

## **Sfide Meno Impegnative**

Di norma, in una sfida, si fa calare di 1 punto una Caratteristica del proprio avversario per ogni *Rango di Successo* ottenuto in più rispetto a lui. Questo vuol dire che in certe condizioni un personaggio potrebbe morire relativamente facilmente.

Per partite con un tasso di mortalità più basso è possibile rivisitare questa regola, stabilendo che i danni subiti alla Caratteristica siano 1 per ogni 2 RS ottenuti dall'avversario, arrotondando per difetto. È anche possibile fare sì che le cure, anziché di 1 punto per ogni 2 RS, ammontino a 1 punto per *Rango di Successo*.

In generale, lavorando sulla corrispondenza fra RS e danni subiti/punti Caratteristica ripristinati è possibile alterare a proprio piacimento la pericolosità delle sfide in SID, adattandola alle più disparate partite.

*Esempio: Se nella partita in corso i giocatori avessero deciso di ridurre la mortalità facendo sì che i danni subiti fossero di 1 per ogni 2 RS, Aiace non sarebbe riuscito a eliminare tanto rapidamente il suo avversario. Tuttavia, per rappresentare un mondo di guerra crudele, dove anche l'eroe più potente può essere ucciso se colpito nel suo punto debole, hanno saggiamente optato per un regolamento dalla mortalità più alta.*

## **Azioni Multiple**

Normalmente, durante il suo turno in una sfida un personaggio può compiere una azione e una reazione. Tuttavia questa regola può essere facilmente modificata, per dare vita a dei confronti più attivi e interessanti.

Utilizzando la seguente variante, un personaggio non ha a disposizione una azione e una reazione, ma “2d6 azione” e “2d6 reazione”; in questo modo egli può compiere come di norma una azione e una reazione tirando 2d6 per la risoluzione dell'Evento collegato a ciascuna di esse, oppure avere ben due azioni e due reazioni il cui *Tiro di Dadi* verrà effettuato utilizzando soltanto 1d6. Il numero di Eventi aggiuntivi che un personaggio può risolvere durante il suo turno gli permetterà, ad esempio, di colpire il nemico non appena di avvicina e di ripararsi dal suo attacco, di attaccare direttamente un avversario e di mettersi al riparo dai suoi colpi, di combattere col suo acerrimo rivale mentre flirta con la cameriera della locanda e, in generale, di compiere numerose azioni

simultanee il cui limite è rappresentato solo dalla fantasia dei giocatori.

Questa regola, se applicata assieme a quella precedentemente descritta, consente a un personaggio che normalmente tirerebbe 3d6 di risolvere un singolo Evento con 3d6, due Eventi di cui uno con 2d6 e uno con 1d6 o addirittura tre Eventi con 1d6 l'uno; al contrario, un personaggio capace di tirare solo 1d6 sarebbe sempre limitato a una azione e una reazione per turno.

Se si impiega questa regola bisogna però ricordarsi che un numero maggiore di azioni (o reazioni) equivale spesso a un RS inferiore in ognuna di esse, uno svantaggio comprensibile dato che tipicamente più cose si fanno e peggio le si fa. Sebbene intrigante, pertanto, l'uso delle azioni multiple è fortemente sconveniente in quelle circostanze dove l'Evento da risolvere è molto complicato.

*Esempio: Nella stessa partita in cui Luca interpreta Aiace Mario interpreta Odisseo. Nel corso di un'incursione notturna in un accampamento nemico il PG di Mario cerca di avvicinarsi non visto alla sentinella avversaria e di eliminarla subito dopo. Visto il 14 che ha assegnato al Sotterfugio di Odisseo Mario assegna solo uno dei suoi 3d6 all'Evento che comporta il suo avvicinamento furtivo, e i restanti 2d6 a quello relativo all'eliminazione della sentinella.*

## **Spunti Ricorrenti**

Tipicamente un personaggio, terminata una partita di SID, non conserva gli stessi Spunti Descrittivi che possedeva durante l'ultima scena. Sebbene molto adatta per certe partite questa regola può risultare insoddisfacente in quelle partite per le quali si intende mantenere una maggiore coerenza.

In una partita, previo accordo fra tutti i giocatori, è possibile stabilire che uno o più Spunti Descrittivi rimangano sempre in possesso di un dato PG. Questi spunti possono essere scelti al momento della sua creazione, oppure possono essere spunti che egli ha utilizzato e che il giocatore ha trovato particolarmente adatti al personaggio.

In ogni caso, questa regola opzionale non permette a un giocatore di possedere più di tre Spunti Descrittivi per un singolo personaggio: qualora volesse acquisirne di nuovi dovrebbe abbandonarne alcuni fra quelli in suo possesso in modo da possedere sempre e comunque tre spunti.

Il modo in cui si ottengono nuovi spunti potrebbe essere casuale, o determinato dal GM o dai giocatori di comune accordo. Sta a voi decidere, in base al vostro stile di gioco e a ciò che trovate più adatto per divertirvi.

*Esempio:* Nella partita in cui i giocatori interpretano gli eroi del ciclo troiano essi si sono accordati per utilizzare come Spunti Descrittivi delle frasi tratte dai poemi omerici. Così Mario, che interpreta Odisseo, ha come spunto fisso una citazione dal proemio dell'Odissea -uno spunto sicuramente in linea col suo personaggio.

## **Numero degli Spunti**

Di norma ogni personaggio può possedere soltanto tre Spunti Descrittivi per ogni scena. Tuttavia, questo numero di spunti non è dettato da niente altro se non dall'arbitrio dell'autore di SID, e potrebbe risultare sgradito a quei giocatori che favoriscono un intervento maggiore -o minore- dei giocatori sulla storia posta in atto.

In questi casi è possibile variare liberamente il numero di Spunti Descrittivi di cui ogni giocatore dispone. Il consiglio, per mantenere una certa armonia nel gioco, è quello di fornire a tutti i personaggi lo stesso numero di Spunti Descrittivi; questo è molto importante specialmente per evitare disparità fra i PG.

Alternativamente, è possibile stabilire che un personaggio possieda un numero di Spunti Descrittivi proporzionale alla sua importanza; così un eroe avrà cinque spunti, un personaggio comune tre e una semplice comparsa appena uno. Come sempre, la cosa importante è mantenere un certo bilanciamento fra le capacità di tutti i PG, chiaramente a meno che non ci sia un buon motivo per non farlo.

*Esempio:* Mario, Luca e Nicola si sono resi conto che, per il loro peculiare stile di gioco, tendono a non utilizzare molto di frequente gli Spunti Descrittivi. Così stabiliscono che in ogni scena un singolo personaggio avrà a disposizione soltanto due spunti.

## **Spunti Alternativi**

Sebbene per l'ambientazione che di seguito verrà proposta in questo documento venga consigliato di far corrispondere gli Spunti Descrittivi a delle apposite carte, non è affatto necessario ricorrere a questi strumenti.

È infatti possibile giocare a SID mediante l'utilizzo degli Spunti Descrittivi senza usare affatto delle

carte. Nei casi presentati in questo documento le carte sono sostituite da alcuni bigliettini, ciascuno contenente una breve frase atta a essere utilizzata come Spunto Descrittivo.

La preparazione di tali bigliettini è molto facile e rapida, e permette di giocare con l'intero regolamento di SID senza la necessità di alcun supporto al di fuori dei dadi e della cancelleria.

Tuttavia, durante le vostre partite di SID non dovete affatto sentirvi limitati, nella scelta degli Spunti Descrittivi da applicare, a quanto scritto nel manuale: letteralmente qualsiasi cosa può diventare uno spunto, e soltanto voi potete sapere che cosa si adatta di più al vostro gioco. Una delle opzioni più interessanti a questo proposito è la possibilità di usare SID come sistema di GdR di un qualsiasi gioco di carte collezionabili e non; di fatto potete trasformare in poche, pochissime battute questo gioco nel gioco delle vostre carte preferite, senza perdere niente nell'immediatezza e nella semplicità di SID.

*Esempio: Come avete visto negli esempi precedenti, e come vedrete di seguito nelle varie ambientazioni proposte, in SID è possibile utilizzare qualsiasi spunto come Spunto Descrittivo, purché sia in linea con il mondo di gioco.*

*Con questa si chiude la rassegna delle regole opzionali per SID ideate durante la stesura del regolamento. Non siate però portati a pensare che queste siano le uniche alternative possibili, o che rappresentino una sorta di "ortodossia" del regolamento "alternativo". La loro applicazione è affidata esclusivamente alla vostra discrezione, ed è possibile per voi in qualunque momento decidere di inserire nelle vostre partite una particolare regola opzionale da voi ideata che vi sembra particolarmente adatta. Ricordate, il primo obiettivo di SID è il divertimento dei giocatori, e siete voi gli unici a sapere davvero come vi divertite.*



## CAPITOLO V - CONSIGLI E SUGGERIMENTI

*Con il capitolo precedente si conclude l'esposizione del regolamento vero e proprio di SID. Di fatto, avete già in mano praticamente tutti gli strumenti necessari per utilizzare questo GdR e -auspicabilmente- divertirvi con esso. La lettura di questo capitolo comunque, sebbene non necessaria, è fortemente consigliata a tutti i novelli giocatori di SID, specialmente se sono nuovi anche al gioco di ruolo: qui troverete alcuni consigli e suggerimenti atti a migliorare la vostra esperienza di gioco con SID, che seppure non dovessero rivelarvisi utili di certo non saranno per voi dannosi. Ricordate che non si tratta di dogmi o dettami, ma di semplici pareri esposti da un semplice giocatore come voi: sentitevi liberi di ignorarli in qualsiasi momento qualora essi dovessero risultare lesivi per il vostro divertimento.*

### **Giocatori e Game Master**

Una delle questioni più spinose del GdR è il rapporto fra i giocatori “comuni” e il Game Master; il fatto che in un'attività ludica uno dei partecipanti possa avere più potere degli altri risulta spesso sgradito a molti, così come per altri è inaccettabile che il divertimento del gruppo richieda un notevole lavoro a monte compiuto da uno solo dei suoi membri. Alcuni giochi trovano soluzioni alternative a questo problema, alterando notevolmente la figura del GM; ma SID opera in maniera diversa.

Uno degli punti fondamentali per capire la dinamica del rapporto fra Game Master e giocatore semplice in SID è il fatto che un buon GM dovrebbe anche essere un buon giocatore, e che dunque un buon giocatore dovrebbe poter essere un buon Game Master. Il buon Gioco di Ruolo implica la presa di coscienza di come nessuno “vinca” o “perda” in un GdR, e di quanto sia dunque deleteria la riduzione del GdR a un conflitto GM contro PG o -ancora peggio- GM contro giocatori.

Quanto detto sopra è ancor più vero in SID; di fatto questo Gioco di Ruolo rende al meglio solo se tutti gli individui che vi prendono parte collaborano fra loro, costituendo l'esperienza di gioco come un concerto. Spesso in un concerto non tutti gli orchestrali suonano con lo stesso strumento, e spesso hanno dei pezzi diversi a seconda dello strumento che usano; inoltre vi è un direttore d'orchestra, che non suona egli stesso ma guida la suonata degli altri; tuttavia la melodia che ne risulta è coerente e armonica, pur essendo composta da tante parti differenti e spesso contrastanti. Allo stesso modo durante una partita di SID i diversi giocatori possono avere idee diverse su come dovranno agire i loro PG, possono pensarla in maniera diversa su tantissime questioni, ma devono

impegnarsi a far sì che il risultato della loro giocata sia un'esperienza gradevole per tutti.

Un Game Master, dunque, non deve sentirsi il signore degli altri giocatori, bensì impegnarsi a offrire lui stesso un servizio migliore ai suoi teorici “sottoposti”. E gli altri giocatori non devono vedere nel GM un despota, ma un amico che si è impegnato a compiere un certo lavoro per garantire loro un gioco più divertente. Ci saranno chiaramente dei casi in cui questa armonia ideale verrà meno, e anzi saranno di più questi momenti rispetto a quelli in cui si giocherà di comune accordo, ma bisogna sempre avere in mente l'armonia fra i giocatori come obiettivo primario. Dopotutto il fine principale di SID, come di qualsiasi GdR e più in generale di qualsiasi gioco, è divertire i suoi fruitori; e il divertimento viene spesso rovinato dagli eccessivi contrasti fra i partecipanti a un gioco.

### **Come Utilizzare SID**

Come avrete avuto modo di vedere nei capitoli precedenti, SID non è un gioco dalla struttura rigida: il regolamento di questo sistema, sebbene si basi sempre sulla stessa meccanica di base, presenta numerosi parametri che possono essere variati per modificare e adattare alle proprie esigenze il GdR in questione.

La personalizzazione del regolamento, dunque, in SID non è solo concessa, ma vivamente consigliata: come ho detto molte volte solo voi potete sapere come vi divertite al meglio, e dunque come deve essere un GdR per divertirvi. Tuttavia, questa maggiore libertà richiede un particolare impegno da parte di tutti i giocatori: mentre per altri Giochi di Ruolo si può dire che li si userà senza specificare altro (al limite l'edizione precisa o i manuali utilizzati) per SID al contrario bisogna stabilire prima di ogni partita quale versione del regolamento si userà. Non si tratta certamente di un impegno gravoso, ed è anzi un compito che può essere compiuto in pochi minuti di discussione: il vantaggio del mantenimento di un'unica meccanica è che, anche quando i parametri cambiano in maniera tale da alterare quasi totalmente il gioco, le conoscenze di base che sono necessarie per giocare rimangono sempre le stesse.

L'unico consiglio che si può dare a riguardo è di giocare le prime partite a SID utilizzando la versione base del regolamento, inglobando solo in seguito le migliorie del regolamento avanzato e “pasticciando” con le regole opzionali soltanto quando si è ottenuta una padronanza completa del regolamento. L'introduzione del regolamento base, infatti, è stata pensata principalmente per permettere a quanti si accostano a SID di provare tale gioco senza doverne imparare subito l'intero

sistema, facilitando dunque l'accesso a questo GdR.

Naturalmente, un giocatore di ruolo esperto potrebbe giustamente voler iniziare direttamente col regolamento avanzato, magari anche modificandone alcuni parametri come suggerito nei capitoli precedenti. Niente di più lecito: se i giocatori sono in grado di utilizzare sin da subito SID nella sua interezza è bene che lo facciano. È inoltre loro diritto modificare tale sistema anche in maniere differenti da quelle indicate in questo manuale: un GdR deve essere un mezzo, non un giogo per la creatività di chi lo usa.

Infine, va ricordata una cosa molto importante, probabilmente scontata ma che è sempre meglio ribadire: l'importante non è giocare con la versione più completa o che si sente come più congeniale di SID; l'importante è che il regolamento adottato sia gradito a tutti i giocatori, dal Game Master fino all'ultimo giocatore che ha iniziato a frequentare le sessioni di gioco.

### **Ambientazioni per SID**

Nel capitolo seguente troverete un'ambientazione che viene proposta come mondo di gioco per le vostre partite di SID. Ha un suo tono ben preciso, ma non è certamente l'unica ambientazione possibile per il Sistema Interattivo-Descrittivo appena esposto.

SID si pone più come un modo di fare Gioco di Ruolo che come un GdR nel senso più ortodosso del termine: non c'è alcuna “ambientazione ufficiale”, e la “ambientazione proposta” si rivela in realtà essere poco più che uno spunto, un canovaccio che vi spinge e stimola a creare il vostro mondo di gioco. Tutto questo è voluto: come nel sistema, pure nelle ambientazioni SID è liberamente plasmabile nelle forme a voi più congeniali.

Una cosa da tenere sempre presente, però, è che sebbene SID si abbinì alle più diverse ambientazioni lo stesso non è vero per gli stili di gioco: questo sistema di GdR, come tutti i suoi simili, tende a lasciare un'impronta profonda sui mondi di gioco per i quali è usato, come un occhiale colorato che dona le sue tinte a tutte le forme che si osservano. Per questo motivo potrebbe accadere che le varie ambientazioni giocabili vi sembrino in qualche modo affini, e la cosa alla lunga potrebbe certamente risultare sgradita. Purtroppo a tal riguardo non ci sono molte possibilità: se non vi piace il modo in cui SID permette di praticare il Gioco di Ruolo non potete fare altro che non usare SID per le vostre partite di GdR... ma, se siete arrivati a questo punto nella lettura del manuale, è probabile che in qualche modo questo sistema di Gioco di Ruolo vi attragga.

Perciò, per concludere il capitolo dedicato ai consigli, provate SID, anche se non vi convince appieno: è il solo modo per capire se si adatta veramente ai vostri gusti e preferenze. E, di certo con un po' di superbia, ritengo che una volta provato questo GdR non possa non essere trovato in qualche modo interessante.

*Ora avete fra le mani tutto ciò che vi serve per giocare a SID. Se deciderete di continuare nella lettura troverete un mondo di gioco già pronto, che viene proposto come possibile ambientazione delle vostre partite di Gioco di Ruolo; essendo stata realizzata specificamente per SID tale ambientazione ne porta il segno nella sua “genericità specifica”, ovvero nel modo in cui si limita a fornire uno spunto, un canovaccio in base al quale i giocatori potranno costruire una ambientazione veramente personalizzata -e adatta alle loro esigenze- partendo dall'idea di base proposta sul manuale.*

## **CAPITOLO VI - AMBIENTAZIONE: MUNDUS MUTANS**

*Quello di seguito descritto è un mondo di gioco sviluppato per SID che nasce da una vera e propria presa in giro -portata avanti dall'autore stesso- di quella che originariamente sarebbe dovuta essere l'ambientazione principale di questo GdR. Avevo in mente un progetto troppo ambizioso, che non sarei stato in grado di completare. E così ora avete fra le mani non un'ambientazione che si pone come riflessione delle aspirazioni e dell'immaginario degli umani, quale sarebbe dovuta essere secondo la mia idea iniziale, ma il Mundus Mutans, un mondo dove tutto è stereotipo ma dove tutto muta a seconda dei gusti dei giocatori. Spaventati? Interessati? Se volete saperne di più continuate con la lettura.*

### **Introduzione**

*Il Vecchio Saggio si accomodò sul ceppo che fungeva da panca, mentre con un **Profondo Sospiro** si preparava a narrare **Una Antica Storia Dimenticata**.*

*Fra gli astanti vi erano **Bimbi e Bimbe Innocenti, Rozzi Popolani e Orgogliosi Nobili**, così come **Pure Fanciulle e Infidi Sgherri**. Tutti pendevano dalle labbra del **Vecchio Saggio**, aspettando che finalmente iniziasse la sua narrazione.*

*Finalmente, il vecchio iniziò a parlare.*

*“Per comprendere le origini del nostro mondo dobbiamo tornare indietro nel tempo, a Colui che ci ha creati. Egli era, ed è, maggiore di tutti noi, ed è a Lui che dobbiamo la nostra esistenza.*

*Egli, il grande demiurgo del nostro mondo, aveva in mente un progetto; e con le mani diede forma alle sue idee, creando tutto ciò che noi vediamo come reale. Ci pose al centro di un sistema che era stato creato per noi, e ci diede il dono di vivere anche al di fuori della Sua influenza.*

*Ma noi tradimmo le Sue aspettative, anche se alcuni eretici ritengono invece che fu il Suo intelletto a non essere bastevole per l'attuazione del Suo progetto. Altri infedeli ritengono che -tanta fu la fretta di crearci- Egli mise poca cura nella nostra creazione e ci condannò a delle forme imperfette. Allora -per punirci per alcuni, per farci un dono per altri o semplicemente perché così gli andava- Egli decise di temperare il Suo progetto con la mutevolezza. E così noi cambiamo di continuo, smettendo di essere ciò che siamo per divenire qualcosa di nuovo, ma la nostra essenza rimane sempre quella che Lui ha elaborato.*

*Infine, Egli donò il nostro mondo a delle entità, delle Intelligenze alle quali chiese di accompagnarci in tutte le situazioni più difficili che ci fossimo trovati ad affrontare.*

*Egli ci ha creato, ma ora sono queste Intelligenze a guidarci, a tener conto delle nostre azioni e a influenzare il nostro mondo.*

*Questa è la Sua parola.”*

*Il pubblico era ancora estasiato dalle **Incommensurabili Verità Nascoste** che aveva appena appreso.*

*Ma fra gli astanti non v'erano solo dei semplici ascoltatori: un **Vile Fellone**, servitore del **Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male**, si era infiltrato fra la folla assieme ai suoi **Infidi Sgherri**. Il **Vecchio Saggio** era **Uno Che Sapeva Troppo**, e secondo il suo padrone andava eliminato. Il ribaldo era lì per eseguire la sentenza.*

*Il **Vile Fellone** si era portato molto vicino al **Vecchio Saggio** quando il suo pugnale scattò: **Una Lama Nel Buio** si diresse verso la gola del vecchio, ma venne arrestata dalla rapida mano di un **Prode Guerriero**. Poi, sfruttando la sua **Possanza Bellica**, il combattente si gettò contro l'assassino nel quale aveva riconosciuto **Un Acerrimo Nemico**.*

*La spada del **Prode Guerriero** mulinò in aria, ma il **Vile Fellone** la evitò con un **Subdolo Inganno**, frapponendo il **Vecchio Saggio** fra sé e l'arma. Poi, con una **Perfida Risata**, estrasse dalla fondina la sua pistola, e cercò di far fuoco contro il **Prode Guerriero**. Il valoroso sarebbe caduto, se fra gli astanti non ci fosse stato un **Bambino Prodigio** che, comprese grazie a una **Intuizione Prodigiosa** le intenzioni del **Vile Fellone**, lanciò un sasso contro la sua mano giusto in tempo per far deviare la pallottola.*

*La distrazione fu fatale per il furfante, che pochi secondi dopo cadde trafitto mentre i suoi **Infidi Sgherri** battevano in ritirata.*

## **Panoramica**

Il *Mundus Mutans* è una ambientazione che nasce da una bonaria presa in giro del suo stesso lavoro da parte dell'autore: il fatto che in esso gli stereotipi siano quasi sostanzializzati, e che nel contempo il mondo di gioco sia soggetto a continui mutamenti non è altro che una parodia del regolamento stesso di SID. E il mito delle origini precedentemente narrato è, di fatto, una visione parodisticamente religiosizzante di come questa ambientazione è stata realmente creata dall'autore.

In linea con la sua genesi, il *Mundus Mutans* si presenta come una ambientazione di tono comico, quasi una presa in giro degli stereotipi tipici di alcune ambientazioni; in più, è un mondo di gioco nel quale -data la sua mutevolezza, appunto- può essere inserito di tutto per l'unico scopo di aumentarne la carica umoristica.

Di fatto, questa ambientazione si presta a uno stile di gioco scanzonato e auto ironico, ed è adatta a quei giocatori che sanno ridere di se stessi mentre si divertono ridendo di ciò che è stato appositamente creato per farli divertire in questo modo.

Ma il *Mundus Mutans*, per quei giocatori talmente... talmente -e basta- da saper scherzare con serietà, può anche essere una sfida intrigante: un mondo di contraddizioni, un ossimoro ludico, che forse nasconde più potenzialità di quante io stesso non ne scorga.

### **Elementi Chiave**

Nel *Mundus Mutans* tre cose sono importanti: da un lato la stereotipizzazione dell'ambientazione, dall'altro la forte impronta personale che i giocatori sono non solo autorizzati, ma persino invogliati a marcare nelle proprie giocate; il tutto condito e unito da un tono comico e da una -non tanto-velata parodia umoristica che percorre tutto il mondo di gioco.

La natura duplice, mutevole, improbabile e paradossale del *Mundus Mutans* è evidente sin dai caratteri fondamentali di questo mondo: il suo stato principale è retto da una monarchia assoluta (reggenza stereotipata, ma può starci) parlamentare (assolutismo monarchico parlamentare?) di stampo prettamente feudale (della serie viva gli stereotipi) con un notevole sviluppo industriale (e qui gli storici iniziano a barcollare). Nell'ambientazione convivono una millenaria tradizione magica e un notevole sviluppo tecnologico, che non entrano in conflitto fra loro per il semplice fatto che magia e tecnologia per arcane ragioni funzionano, nel *Mundus Mutans*, a giorni alterni. Gli abitanti di questo mondo sono per la maggior parte umani, ma convivono con alcune delle più stereotipate creature dell'immaginario.

È un mondo di contraddizioni macroscopiche, di incoerenze narrative volute e di spiegazioni fasulle; un mondo di eroi scalcinati, che portano avanti gli stereotipi più beceri a cui si possa pensare mentre cercano di esprimere la propria individualità; un mondo di gesta platealmente tarocche, di fatti assolutamente prevedibili la cui incoerente originalità erompe con un guizzo di follia nel momento più impensabile e inadeguato.

Benvenuti nel *Mundus Mutans*.

### **Almanacco del Munmut**

Munmut è l'assai poco originale nome che gli abitanti del *Mundus Mutans* danno al proprio pianeta, ma questa è l'unica certezza che essi possiedono su di esso. Di Munmut non si sa se sia un geoide o una superficie piana, se ruoti attorno al suo sole o se sia al centro dell'universo: l'alternanza di

magia e tecnologia ha sino a ora impedito di portare a termine studi seri in tal senso, e i sapienti stessi si sono rinchiusi in una eburnea torre di sano scetticismo che sembra più che altro nascondere la loro ignoranza crassa in materia.

Di Munmut si conosce un unico continente, una terra frastagliata dalle dimensioni talmente grandi da rivaleggiare con l'Eurasia (che all'ultimo campionato l'ha anche battuto alla finalissima, tutto per colpa dell'arbitro che si è inventato un rigore); questo continente viene chiamato Dusans, e non è ancora stato mappato in maniera soddisfacente. Infatti il Dusans è soggetto a continui cambiamenti, con spostamenti di terre, inabissamenti, slittamenti di placche e prodigiose crescite arboree che, per quanto stranamente indolori e innocue per i viventi, hanno provocato esaurimenti nervosi a più d'una generazione di cartografi. Qualcuno ritiene che da qualche parte, nelle zone dimenticate e più soggette a mutazioni del Dusans, siano conservate le Cinque Mappe Primeve; esse ritrarrebbero -stando alle leggende- le cinque forme "tipiche" che può assumere il continente: dalla loro combinazione sarebbe in teoria possibile intuire la forma specifica assunta dal Dusans in ogni momento, ma il loro recupero è impresa ancor più ardua dello scioglimento della permanente della Regina Alda.

I cambiamenti da un ambiente naturale all'altro non sono regolati da alcuna norma precisa, a causa della mutevolezza del Dusans: un viaggiatore deve sapere che il fiume di cui sta seguendo il corso potrebbe da un momento all'altro confluire in un lago, gettarsi sotto terra o perdersi in una mefitica palude. Inutile dire che le agenzie di viaggi organizzati nel Verto sono spesso soggette a denunce da parte di clienti insoddisfatti.

Il cuore del Dusans è la nazione nota come Regno di Verto. Questa antica monarchia è stata fondata quasi mille anni fa dal prode Re Probo, un nobile che riunì sotto il suo blasone tutti i casati del continente. Le terre di Verto sono fra le più stabili di Dusans, e solo di rado le dislocazioni territoriali causano seri problemi -a parte gli insopportabili ritardi dei mezzi pubblici, i quali anzi sono all'ordine del giorno. Al regno appartengono bucoliche valli e picchi impervi, placide pianure fluviali e torridi deserti, terre dai segreti dimenticati e caotiche città... insomma, di tutto di più.

La capitale del Regno di Verto è situata nel cuore stesso del Dusans, ed è considerata il centro del Munmut: si tratta di Contradir, la Città degli Opposti, sede dell'Università delle Tecniche così come della Gilda degli Arcani. Dal celeberrimo Trono di Zircone Re Ginaldo comanda su tutto il Verto, cercando di affermare il suo potere anche nelle lande più lontane del Dusans. I suoi sudditi obbediscono di buon -tempone- grado agli ordini del loro sire, e il Verto è di certo un regno prospero, dai prosperi campi e dalle prosperose fanciulle, ma dove spesso minacce e pericoli sono in agguato, e talvolta anche in pericolo loro stessi.



Alcune migliaia di chilometri a nord-ovest di Contradir sorge il Bosco Nosciuto; la sua posizione è quasi impossibile da rintracciare con certezza, perché più di altre terre si sposta in maniera assolutamente imprevedibile... o meglio, imprevedibile per chiunque tranne i suoi abitanti. Il Bosco Nosciuto è la dimora delle stirpi fatate, degli enigmatici elfi che popolano le fiabe e i racconti del terrore di tutto il Verto. Si tratta di piccole creature aliene, che possono mutare le loro sembianze da quelle di amabili individui antropomorfi a quelle di orridi nanetti da giardino con tanto di piedistallo in gesso, e che nel corso dei secoli hanno stabilito un rapporto piuttosto conflittuale con il Regno di Verto e i suoi abitanti. Anche se pochi fra gli esterni lo sanno, gli elfi appartengono a due stirpi: gli Elfi Losofi e gli Elfi Nocchi. Mentre i Losofi tendono a focalizzare le loro vite sulla contemplazione teorica -né magica né scientifica per non essere mai ostacolati da una giornata sbagliata, i Nocchi sono dei veri e propri edonisti e si danno a continui banchetti, sollazzi e orge assieme al loro immortale Re Picuro. Di loro non si sa molto altro: gli elfi sono piuttosto bravi a nascondere le verità sulla loro stirpe, e confondono la mente e le mn d ch vl scrvr s d lr.

Dimostrando una saggezza non comune, le altre stirpi si tengono ben lontane dalle terre degli elfi, anche se spesso qualche ignaro o sprovveduto viandante capita erroneamente nel Bosco Nosciuto; raramente il tapino ne esce incolume. Va ricordato che, a causa dei mutamenti del Dusans, capita talvolta che la foresta degli elfi si sposti in zone abitate dagli uomini, creando grossi problemi ai residenti.

Come il Bosco Nosciuto anche le Lande di Menticate sono una regione indipendente rispetto al Regno di Verto. Si tratta di una regione molto estesa che corre lungo tutto il confine orientale del Verto, e che giunge sino alle coste del Dusans. È una terra brulla, rocciosa, ricca di impervie montagne e aridi deserti, una terra dura; è la patria dei celeberrimi Barbari Poso, una fra le genti più selvagge e possenti del Munmut. I Poso sono umani, ma non conoscono affatto l'uso della magia e della tecnologia -cosa che risparmia loro parecchi grattacapi; non hanno alcun desiderio di migliorare le proprie condizioni di vita, e continuano a vivere tuttora come facevano i loro padri, e i padri dei loro padri, e i padri dei padri dei loro padri nei secoli dei secoli. Insomma, vivono di caccia e raccolta, divisi in piccole tribù spesso in guerra l'una con l'altra, spostandosi sui loro resistentissimi cavalli per seguire le migrazioni degli erbivori che predano, e sono parecchio superstiziosi. Il capo di ogni tribù di Barbari Poso viene chiamato Segat, e il suo potere è soggetto al veto degli anziani e dei guerrieri della tribù.

Ultimamente un capo barbarico è riuscito a ottenere una vasta influenza su moltissime tribù Poso, e ha iniziato coi suoi seguaci a spostarsi verso il Deserto Polino, il confine fra le Lande di Menticate e il Regno di Verto. Questo intraprendente barbaro, il Segat Ura, ha in mente di attaccare e

-possibilmente- conquistare tutto il Verto, ma sino ad ora il Polino gli ha impedito di attraversare il confine, con buona pace di Re Ginaldo e dei suoi sudditi.

Ma i barbari di Segat Ura non sono gli unici avversari la cui minaccia incombe sul Regno di Verto: nell'estremo settentrione, oltre le Paludi Radate, si trovano le lande dominate dal Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male. Erano terre pacifiche e di grande bellezza, e costituivano il feudo delle Terre Gali, quando duecento anni fa un male senza nome -definito tuttora per mezzo di elaborate perifrasi come quella di cui sopra- sorse e le assoggettò al suo volere.

Da allora il Perfido Signore Oscuro Fonte di Ogni Male domina col pugno di ferro in guanto di acciaio inox 440 (una vera sciccheria) sulle ex Terre Gali, ora note come Terre Fluite. Grazie alle sue perfide arti tecno-magiche è riuscito a far sì che sul suo feudo si estendesse una notte sempiterna, una notte nella quale magia e tecnologia rimangono contemporaneamente operative. E, affidandosi all'azione congiunta di queste due arti, il P.S.O.F.O.M. (come viene affettuosamente chiamato da chi non ha tanto tempo da perdere) non ha fatto altro che accrescere il suo potere e la sua influenza. Ormai tutto il settentrione del Dusans è soggetto al suo controllo, ed è attraversato dalle perfide legioni delle tenebre, armate di Zombi Kini, Licantropi Rla, Vampiri Dondanti e Robot Onti. Il popolo trema sotto il giogo del Psofom (versione rapida del nome di cui sopra, l'uso della quale è crimine mortale nelle Terre Fluite) mentre la sua potenza cresce.

Forse l'Oscuro ha già un potere sufficiente a causare grossi danni al Regno di Verto, ma preferisce non attaccare ancora: solo quando le sue armate saranno tali da schiacciare il regno come un moscerino egli si muoverà, con l'impeto di un fiume in piena, per conquistare l'intero Dusans e stritolarlo nel suo guanto di acciaio inox 440.

Esiste poi nel Dusans una antica religione, più antica dello stesso Regno di Verto, che si fonda su alcune verità ormai assunte a leggende da buona parte dei non adepti. I Conoscitori del Vero, nome che gli iniziati a tale culto danno a se stessi, tramandano da millenni un particolare mito della creazione, secondo cui l'intero Munmut sarebbe stato generato dall'atto creativo di un'entità superiore la quale lo affidò poi a delle intelligenze sue pari affinché ne guidassero gli abitanti.

Il culto ha avuto alti e bassi, ma mai come ora la sua sopravvivenza è stata in pericolo: il Psofom (non chiamatelo mai così a casa, bambini!) sta sistematicamente dando la caccia agli adepti, facendoli eliminare l'uno dopo l'altro dai suoi servitori. Forse se i Conoscitori del Vero replicassero attivamente a questa minaccia potrebbero salvarsi dallo sterminio, ma la loro fede li porta a ritenere ogni avvenimento nel Munmut causato dalla volontà divina -di quale dio non è mai specificato.

Attualmente solo in alcune aree desolate del Bosco Nosciuto, e in alcune comunità sparse per il Regno di Verto, sopravvivono ancora circoli di Conoscitori del Vero di dimensioni ragguardevoli.

Ma non preoccupatevi: il Psofom ci sta lavorando sopra...

Infine, dal sottosuolo del Dusans due minacce sconosciute incombono su tutti i suoi abitanti, elfi e non morti, cittadini e barbari: i possenti Golem O e i subdoli Cyborg Hesi. Solo i sapienti sanno qualcosa su queste due perfide genie, e anche i più grandi saggi sanno ben poco su di loro: si pensa che siano stati creati artificialmente eoni fa da una razza aliena che li lasciò nel sottosuolo del Munmut per conquistare il mondo, ma null'altro. Questo è dovuto sia alla difficoltà che si incontra nel raggiungere i profondi abissi sotterranei dove questi orrori risiedono, sia al fatto che i pochi di loro che hanno raggiunto la superficie ora militano nelle legioni del Psofom e si confondono fra le sue armate di orrori.

All'insaputa dei più, dunque, queste stirpi di orrori artificiali tramano per ottenere il controllo del Munmut. Tuttavia i loro creatori fecero un incommensurabile errore di calcolo quando li lasciarono nel mondo: non diedero agli O e agli Hesi l'ordine di collaborare fra loro. Così i loro servitori portano avanti due piani di conquista autonomi, entrambi destinati a fallire perché i loro realizzatori si bloccano un giorno ogni due e, quando riprendono a funzionare, ripartono sempre da capo per un madornale errore di programmazione. Sino a che la magia e la tecnologia continueranno a funzionare come fanno ora, dunque, il Dusans sarà al sicuro dai Golem O -colossi di roccia e argilla con assurdi peli oblungi che ne coprono il volto- e dai Cyborg Hesi -orrori di metallo vestiti di strani e pregiati tessuti artificiali.

Questo è il Munmut.

### **Regno di Verto**

Il Verto è la nazione più stabile -il che è tutto dire- del Dusans, e quella dove più probabilmente dei personaggi giocanti potrebbero trovarsi a muovere i loro primi passi -anche gli ultimi, a seconda dei casi. Ed è per questo l'unico stato di cui si dirà qualcosa di più rispetto a quanto è stato divulgato (che parolone per un argomento così basso, eh) in precedenza.

Il Regno di Verto venne unificato circa dieci secoli or sono dal nobile Probo, che venne incoronato sovrano del Dusans -con un'esagerazione relativamente comprensibile- col titolo di Re Probo in data 1 dgb (Dopo le Grandi Battaglie, i conflitti che ridussero i nobili ribelli all'obbedienza e che permisero di unificare il Verto).

Agli inizi quello di Verto era un regno tipicamente feudale, dove la magia giocava un grosso ruolo

-era nel contempo portiere e punta; ma il suo funzionamento discontinuo fece nascere nei vertiani il bisogno di una nuova “tecnica” più stabile. In data 638 dgb, anno della creazione della prima macchina tessitrice, è ufficialmente fissata la data di nascita della tecnologia nel Verto. Sebbene la tecnologia non fosse più affidabile della magia, il loro uso combinato si mostrò abbastanza proficuo, e così anche i genieri ottennero quei privilegi che prima erano ad appannaggio esclusivo di nobili e maghi. I contadini, invece, mantennero le solite vessazioni feudali, unite anche alla stizza derivata dal vedere gli operai in vacanza ogni due giorni a causa del funzionamento a giorni alterni della tecnologia.

I conflitti insanabili fra le varie classi del Verto si ingigantirono e sfociarono in una serie di rivolte aperte nell'849 dgb, quando era al potere l'odiato Re Pellente. Il suo successore, Re Pubblicano, per calmare gli animi dei sudditi e aumentarne la coesione sociale diede loro la cittadinanza e trasformò il Regno di Verto in una monarchia costituzionale. Vennero insediate due camere, la Camera dei Pari dove sedevano i maggiori nobili del regno, e la Camera dei Dispari per la quale venivano eletti direttamente dal popolo rappresentanti di contadini, operai, maghi e genieri.

La nuova situazione politica resse, non senza alcuni screzi, per circa un secolo. Ma nel 957 le cose cambiarono: approfittando del grande prestigio che aveva ottenuto durante una serie di campagne militari contro le legioni del Psofom, il rigoroso Re Azionario tolse ogni potere dalle mani dei parlamentari per concentrarlo nelle proprie; venne mantenuto un consiglio di ministri a nomina regale, ma con funzioni puramente consultive. Il Re Azionario governò per due decenni reprimendo nel sangue -e talvolta anche nello sterco, come durante la Battaglia dei Letamai- le innumerevoli rivolte; tuttavia non riuscì a sfuggire alla morte, che lo colse nel 980 all'età di 65 anni -che beffa, proprio prima di andare in pensione.

Successore di Azionario fu suo figlio Ginaldo, l'amato Re Ginaldo; egli fece numerosi passi indietro rispetto alla politica conservatrice del padre, restaurando molte delle antiche libertà -ma non quella di cantare l'inno nazionale a rutti, purtroppo. Re Ginaldo reinsediò le due camere parlamentari, estendendo a loro quella funzione consultiva che il padre aveva affidato solo ai suoi ministri. Il nuovo governo, presieduto dal monarca, sarebbe stato nominato di comune accordo dal parlamento e dal sovrano.

Attualmente, in data 999, Re Ginaldo regna e governa su tutto il Verto; ha una splendida -per lui- moglie e tre eredi, e il popolo è soddisfatto del suo governo. Ma questo quadretto idilliaco e vagamente bucolico -alcuni infatti sostengono che la Regina Alda assomigli in qualche modo a una vacca- è quanto mai fragile, e numerose pressioni interne ed esterne possono da un momento

all'altro mettere in crisi il già fragile equilibrio del Verto.

Paradigma della situazione dell'intero regno è la sua capitale, Contradir. Le possenti mura e le maestose guglie svettano ancora contro il cielo, e i prodigi che hanno reso giustamente famosa la capitale vertiana come La Città Bipolare continuano ancora a strappare grida di stupore per la loro magnifica incoerenza. Ma fra l'Università delle Tecniche e la Gilda degli Arcani, le due associazioni rispettivamente di genieri e maghi che in passato hanno garantito la prosperità di tutto il regno, stanno aumentando gli screzi mentre l'una fazione cerca un modo per rendersi autonoma e soppiantare l'altra -c'è riuscito il Psofom a far funzionare contemporaneamente tecnologia e magia, ce la faranno anche loro a farne funzionare almeno una costantemente, si dicono.

Nobili imbelli si godono privilegi bramati anche dal popolo sulle cui spalle pesano i lavori necessari al benessere della macchina statale, ma la corruzione si annida molto più in fondo. Da qualche anno ha preso piede, soppiantando la sana laicità tollerante di massa prima tanto diffusa, una nuova religione; essa è incentrata sull'adorazione di Mofosp, il Signore di Albe e Tramonti. Dietro alla facciata benevola di questo culto si nascondono segreti inconfessabili e rituali innominabili (come l'empio tkhdthshk, la cui corretta pronuncia è in grado di mettere in crisi tutte le leggi della linguistica); inoltre, pare che il priore del culto, il carismatico Vescovo Mito, sia molto vicino alla famiglia reale e riesca a influenzarne sottilmente le scelte.

### **Personalità del Verto**

**Re Ginaldo** – Il nobile Re Gianldo assomiglia in poco a suo padre, il temuto Re Azionario: è bonario, affettuoso, e spesso insicuro; le concessioni che ha fatto al popolo, in effetti, sono più dettate da un senso di incerto paternalismo che da una precisa coscienza politica. Ma il sovrano è un individuo che riesce a farsi amare, e sebbene questo cinquantenne dai baffoni bianchi non sia molto temuto è molto amato dal popolo, e ha saputo circondarsi di ministri e cortigiani capaci di sopperire alle sue lacune. Padre felice e marito affettuoso, solo talvolta viene angosciato dalle temibili minacce che gravano sul Verto dai confini orientali e settentrionali.

**Regina Alda** – Un tempo la regina era una donna di grande bellezza, ma gli anni l'hanno segnata molto più di quanto non abbiano fatto con suo marito. E, nonostante sia più giovane di lui, appare molto più vecchia del re. Ciononostante i due si amano ancora teneramente, e il popolo apprezza ancora la sua figura magari non carismatica, magari non tanto piacente, ma adatta a rappresentare un potere meno dispotico rispetto al passato. Qualcosa della antica bellezza rimane ancora nella regina, se non nelle sue forme -ora molto più “arrotondate”- almeno nella sua acconciatura,

suntuosa come un tempo grazie alla permanente sempiterna tecno-magica che si fece fare per il matrimonio. Più cosciente dei pericoli che incombono sul Verto rispetto al marito, molto spesso la Regina Alda recluta eroi e avventurieri da mandare in missioni segrete per conto della corona.

**Principe Esco** – Il ventenne figlio dei sovrani è il paradigma delle virtù nobiliari, un perfetto esempio biondo dagli occhi e dalle vesti azzurre di stereotipo elevato a regola di vita. Nobile, virtuoso, orgoglioso e mai peloso (ebbene sì, si depila) aspetta con pazienza il momento in cui dovrà guidare a sua volta il Regno di Verto. Per ora è amato sia dai militari che dal popolo, anche se il suo intelletto non proprio brillante (il suo stendardo reca un'aquila, ma in molti fra maghi e genieri ritengono che un piccione sarebbe più appropriato) lo rende invisibile ai ceti più colti. Molte nobili dame sperano di essere scelte come sue spose, ma per ora Esco si è mostrato troppo virtuoso per avanzare alcuna proposta... sempre che di virtù e non di disinteresse si tratti.

**Principessa Ara** – La diciottenne figlia del re è già una vera dama; sebbene la sua bellezza non sia accecante come quella del fratello Ara ha un diverso carisma, quello che nasce da una personalità profonda, da una notevole cultura e da alcune proposte alquanto populistiche avanzate durante pubbliche udienze. Ha una vera e propria passione per magia e tecnologia, ma è indecisa su quale arte scegliere come compagna stabile della sua vita, dato che la legge impedisce a tutti -compresi i membri della famiglia reale ma non i porcellini d'india pezzati neri e arancioni- di usare contemporaneamente magia e tecnologia per evitare la nascita di un nuovo Psofom.

**Principessa Atana** – La giovane Atana, appena sedicenne, è una bella ragazzina dai soffici capelli biondi, i profondi occhi verdi e un bel fisico. Amorevole e sottomessa ai genitori e al fratello, è assidua devota del culto di Mofosp, con una pietà che la rende ancor più virtuosa. Pochi sanno che ella sa: se in tutto il Verto esiste una persona a conoscenza di tutte le bassezze di questa nuova religione essa è di sicuro la giovane Atana. La principessa ha imparato a dissimulare la sua natura malvagia e perversa sotto una maschera di virtù, e la diffusione del culto di Mofosp è stata per lei l'occasione perfetta per entrare in un'organizzazione che le desse potere mentre dall'esterno appariva l'esatto contrario (vabbè, se non l'avete ancora capito, ci rinuncio, non ci arrivereste neanche se vi facessi un disegno -cosa che data la mia pessima mano potrebbe anche essere controproducente ora che ci penso). Atana è da quasi un anno l'amante del Vescovo Mito, e per quanto sembri essere proprio il vescovo l'eminenza grigia dietro a certe scelte della corte Atana stessa è in realtà la mente che lo guida.

**Lord Ura** – Il vecchio Lord Ura è stato un tempo precettore del Re Ginaldo, quando era ancora un

arzilla trentenne. Ora, sebbene sia ancora celebre per la sua possanza militare, non è che l'ombra di se stesso: arteriosclerotico, mezzo sordo, mezzo cieco, mezzo Mofosp solo sa cosa, il vecchio nobile è più là che qua come dicono in molti. Tuttavia, quando la sua mente riprende a funzionare a dovere (in pratica molto, molto, molto raramente) mostra ancora quell'acume tattico che in più di un'occasione l'ha portato a sconfiggere in infinite scaramucce lungo i confini le truppe del Psofom. Per questo motivo Re Ginaldo l'ha voluto fra i suoi ministri, cosa di cui il vecchio nobile è fiero... quando se ne ricorda.

**Lord Ine** – Questo laido marchese, di appena quarant'anni, ha già la taglia che in pochi raggiungerebbero pur passando 200 anni a ingozzarsi: ai banchetti di corte è giustamente temuto per la sua facoltà di fagocitare tutto ciò che si trova non solo nel suo, ma anche nei piatti dei convitati vicini -con l'ausilio di appositi apparecchi tecno-magici pare, chiamati asp-hir-hap-olver-heh. Tuttavia, Lord Ine è anche un vero e proprio genio dell'economia, capace di mantenere in ordine le finanze statali e di non affamare particolarmente nessuno -specialmente se stesso. Fedele ministro di nomina parlamentare, ha talvolta degli screzi col re -a tavola principalmente- ma va daccordoissimo con Lord Ura -principalmente per l'abitudine di quest'ultimo di dimenticarsi che cosa ha nel piatto.

**Onorevol Tante** – Tante un tempo era un semplice ma intraprendente avvocato; la sua straordinaria conoscenza del codice civile, penale e penoso fece però sì che il re lo notasse, decidendo di farne un suo ministro. Sebbene sia contento della sua nuova carica, l'Onorevol Tante ha tuttavia toccato ben presto con mano i problemi della vita pubblica, in quanto attualmente è sua la responsabilità di presiedere come giudice a tutti i processi più importanti del regno -e sono dannatamente tanti. Tuttavia questo giovane giurista prodigio ha mostrato anche in tal campo la sua abilità: ex-avvocato lui stesso, è capace come pochi di scombussolare i piani dei suoi ex-colleghi... motivo per cui molti altri giuristi hanno giurato di fargliela pagare, complici anche alcune leggi non proprio “innocenti” che ha recentemente proposto al sovrano.

**Lord Ossier** – Presidente della Camera dei Pari, Lord Ossier è un insulso cinquantenne dalla voce monotona quanto un regh-ist-rat-hor-heh (un'invenzione dei genieri), dalla faccia anonima quanto un mattone di produzione industriale ma dalla memoria prodigiosa come la fame di Lord Ine. Per questo motivo i suoi pari hanno deciso di farne portavoce della camera dei nobili, incarica di cui è grato e che svolge in maniera impeccabile, riferendo in tutti i particolari -anche troppi, in effetti- tutto il riferibile a tutti i possibili referenti.

**Onorevol Ution** – Nonostante non abbia neppure quarant'anni questo “giovane” uomo politico è il

rappresentante dei parlamentari elettivi, che hanno riconosciuto in lui e nelle sue idee la forza capace di garantire loro un giusto peso politico. In effetti verrebbe da chiedersi come mai l'Onorevole Ution si sia volontariamente inserito nella struttura statale, lui che è così critico nei confronti della monarchia e di questo re in particolare -anche se risparmia buona parte del suo rancore per le occasioni in cui deve parlar male del defunto Re Azionario. Alcuni pensano che lo faccia per interesse, altri per idealismo. Di certo, i suoi litigi col Principe Esco su questioni di ideali inconciliabili sono ormai diventati leggenda.

**Sir Ratura** – Questo esperto combattente, con una pluridecennale storia di vittoriose battaglie, è l'attuale capitano delle guardie reali. Alla sua attenzione è affidata la sicurezza del sovrano e della sua famiglia; si è inoltre occupato dell'educazione militare del Principe Esco, allievo di cui è più che fiero. Imbattibile nelle giostre e nel campo di battaglia, Sir Ratura ha alcuni dei difetti del suo pupillo, e per lui risulta talvolta difficile capire che una minaccia può essere più subdola e indiretta di quanto non sia un duello dichiarato. Tuttavia -spesso grazie ai consigli della Principessa Ara- è sempre riuscito a svolgere in maniera più che egregia il suo lavoro, e Re Ginaldo è sempre stato soddisfatto dei risultati da lui ottenuti.

**Sir Carlo** – Sir Carlo, valoroso militare di quarantacinque anni, è il generale in capo delle armate di Verto. Vero e proprio genio militare formatosi alla scuola di Lord Ura sa sfruttare a proprio vantaggio qualsiasi mezzo, sia esso magico o tecnologico o semplicemente tattico. Tuttavia, nonostante i soldati rispettino i suoi ordini e i nobili stimino il suo lavoro, Sir Carlo ha talvolta l'impressione che nessuno rispetti né stimi la sua persona. Stando molto tempo lontano da corte egli non ha modo di appurare l'opinione che il sovrano ha di lui, ma spesso sente mormorare alle sue spalle frasi tutt'altro che lusinghiere. Nonostante questo la sua fedeltà al Verto non è mai venuta meno, ed egli appare sempre incorruttibile.

**Mago One** – Arzillo vecchietto di ottanta e passa anni, il Mago One è il burbero e bisbetico capo della Gildea degli Arcani -e automaticamente, per via di un inconcepibile accumulo di cariche, mago di corte. Secondo alcuni fra gli adepti il suo carattere è andato peggiorando con l'età, mentre per altri è stata una sua costante fin dalla nascita. Alcuni fra i più vecchi maghi però narrano una storia relativa a una gara e a uno slittamento che la fece svolgere non nel giorno previsto ma in uno nel quale la magia non funzionava, impedendo a One di vincere. Quali che siano le cause del suo caratteraccio e della sua rabbia contro tutto e tutti -ma specialmente i genieri- il Mago One è il più grande incantatore vivente del Verto, e uno dei più capaci che la storia ricordi: conosce numerosi incantesimi di ogni tipo, ma la sua arma più potente sono le incredibili conoscenze che ha appreso



in tutti i suoi intensi -dal punto di vista dello studio e basta, eh- anni di vita.

**Professor Essa** – Il glabro Professor Essa è il rettore dell'Università delle Tecniche, nonché geniere capo del Regno di Verto. Nessuno ha mai messo in dubbio le sue competenze tecniche, la validità delle sue intuizioni né l'utilità delle sue invenzioni -anche se più d'un sottoposto ne ha spesso messo in discussione la praticità. Quello che invece più d'una persona trova carente nel Professor Essa è la “determinatezza” intesa come mancanza di ambiguità. Le sue ampie vesti hanno dato adito ai più osceni e irrispettosi pettegolezzi fra i suoi apprendisti, pettegolezzi che sono spesso divenuti malignità quando si trattava di parlare dei rapporti fra il rettore e alcuni alunni prodigio. In ogni caso, indipendentemente dalle sue inclinazioni e tendenze il Professor Essa è un valido studioso, una persona soddisfatta dalla vita, che ogni tanto trae piacere dal discutere col suo caro amico-nemico One, del quale è più giovane di appena quindici anni.

**Vescovo Mito** – Alto e prestante venticinquenne dai corti capelli castani Mito è il giovanissimo vescovo del chiacchierato culto di Mofosp. Grazie al suo indiscutibile carisma è riuscito a ottenere per la sua chiesa l'ufficialità in uno stato storicamente laico, e oggi grandi masse di fedeli pendono letteralmente dalle sue labbra, specialmente nella capitale Contradir. Per questo motivo il re dà molto peso ai pareri di Mito, e in più di una occasione il giovane prelato è riuscito a influenzare sottilmente le decisioni del sovrano. Tuttavia il Vescovo Mito stesso è recentemente divenuto poco più che una marionetta nelle mani della giovane e spregiudicata Principessa Atana: attraverso ricatti, vincoli d'amore e rituali empici più dei suoi la perfida principessina è riuscita a diventare di fatto la vera maestra di Mito, esattamente il contrario di quello che avrebbe voluto il suo “dio” (e questo è proprio l'ultimo aiuto).

**Sapiente Iera** – L'anziano Iera è in un certo senso il contraltare del Vescovo Mito: guida spirituale dei Conoscitori del Vero di Contradir e saggio ammirato in tutto il Verto, è il leader religioso di una tradizione forse non tanto influente ma molto prestigiosa. Ha subodorato qualcosa del male che si cela dietro le belle parole di Mito, ma non è mai intervenuto apertamente contro di lui perché ritiene il culto di Mofosp inquadrabile in un disegno divino molto più grande di quanto lui possa comprendere. Calmo e flemmatico oltre ogni limite umano, il Sapiente Iera è fra le altre cose un esperto erborista, il che ha dato adito ad alcune impensabili associazioni: data la sua bravura con gli infusi il vecchio Iera è rinomato da tutta la grande nobiltà di Contradir -famiglia reale inclusa- ed è abbastanza stimato dai potenti. Ma nessuno fra i non adepti conosce la sua vera carica.

## **Regolamento di SID nel *Mundus Mutans***

Il *Mundus Mutans* usa (ma non mi dire) il regolamento di SID; in particolare è consigliato l'utilizzo della versione avanzata dello stesso, principalmente per poter fare ricorso agli Spunti Descrittivi.

In effetti l'ambientazione che vi siete (molto probabilmente vostro malgrado) trovati a leggere è nata dalla semplice e alquanto insana idea di usare gli Spunti Descrittivi sostanzializzati, di dare vita a un mondo fatto di puri stereotipi. E questa genesi si vede bene non solo nel racconto introduttivo, o nella volutamente scarsa originalità dell'ambientazione, ma anche -e soprattutto- negli Spunti Descrittivi che verranno di seguito descritti.

Per il *Mundus Mutans* vengono proposti due tipi di spunti: da un lato gli spunti più legati a un personaggio-stereotipo (come quelli nominati nel raccontino introduttivo), dall'altro quelli che fanno riferimento ad avvenimenti e “nodi” di trama assolutamente tipici, triti e ritriti (dei quali pure avete avuto un esempio nel racconto introduttivo -quindi per piacere non dite poi che non vi avevo avvertiti prima dell'entità della vaccata che vi siete appena sorbiti).

Per sfruttare al meglio le specifiche di questa ambientazione, inoltre, si suggerisce di conferire 5 Spunti Descrittivi a ogni personaggio giocante -o PNG di una certa importanza: tre relativi allo stereotipo a cui è riconducibile il suo personaggio, e due pescati a caso fra quelli relativi agli avvenimenti. Sarà infine fra gli Spunti Descrittivi relativi agli avvenimenti che il Game Master estrarrà quelli con cui indicare le varie scene di ogni giocata di ruolo.

Lo stile che si vuole cercare di creare in questo modo, se a qualche parente illustre può essere ricondotto, è un po' quello dei poemi epico-cavallereschi del nostro rinascimento dove i continui nodi e l'ingarbugliarsi dei fili della trama, con caratteri tipici di un dato personaggio associati ad altri molto meno tipici ma altrettanto scontati, danno luogo a un avvincente racconto di provata comicità. Ben lungi dall'arrivare a queste vette di bravura e coinvolgimento del pubblico, mi auguro semplicemente in questo modo di riuscire a farvi fare due risate, perché dopotutto il divertimento è una cosa tremendamente seria.

Di seguito, dunque, troverete un elenco di stereotipi suggeriti per i vostri personaggi nel *Mundus Mutans*, ciascuno accompagnato da 3 Spunti Descrittivi ad hoc, e una serie di spunti relativi a situazioni e avvenimenti beceramente stereotipati a cui attingere per le vostre trame. Come sempre siete invitati a creare nuovi stereotipi e Spunti Descrittivi soddisfare le vostre esigenze (chissà quanti stereotipi mi sono ignoti, e chissà quanto vi faranno schifo alcuni di quelli inseriti da me -non che a me alcuni non lo facciano, beninteso, ma ci stavano così bene), tenendo però sempre in

mente il tono generale dell'ambientazione per evitare spiacevoli incoerenze -che poi non sarebbero neanche tanto fuori luogo nel *Mundus Mutans*, ora che ci penso.

Se volete un supporto cartaceo per i vostri Spunti Descrittivi -se siete cioè anche voi feticisti della carta stampata- potete o stamparvi le singole pagine e farle a pezzettini mignon, oppure scrivere gli spunti che vi servono su una tastiera con le vostre manine d'oro e poi stamparli. Anzi, novità delle novità, potete anche *scriverli con una penna!*

Ok, la smetto.

Risolta la questione degli spunti, per tutto il resto usate le regole così come sono state proposte nei capitoli precedenti -e ci mancherebbe altro.

### **Stereotipi e Spunti Descrittivi Abbinati**

Solo due parole prima di presentarvi gli stereotipi che animeranno -con uno spirito piuttosto discutibile- le vostre avventure nel *Mundus Mutans*: perdonatemi per averlo scritto.

Tornando seri, dal punto di vista tecnico alcuni stereotipi sono ricondotti a un genere e altri a un altro, ma soltanto per comodità e rapidità di consultazione: sentitevi liberi di giocare Puri Fanciulli e Bambine Prodigio quando e come volete.

Ah, ultimo chiarimento: quelli in grassetto con una rapida descrizione a fianco sono gli stereotipi, i tre sotto in corsivo gli Spunti Descrittivi abbinati -non si sa mai.

**Bambino Prodigio** – C'è gente che ha dedicato anni di studio, una vita sacrificata per riuscire a fare ciò che a te viene così naturale. Sei in qualche modo odioso, ma dopotutto rimani sempre un bimbo.

- *Borioso discorso*
- *Intuizione Prodigiosa*
- *Occhioni Dolci*

**Bimba Viziata** – Questo non ti va bene, quello neanche, e quell'altro neppure. Piangi, sbraiti e strilli per avere ciò che vuoi, e raramente non vieni accontentata -pur di farti smettere...

- *Petulanza Insopportabile*
- *Piagnisteo Inumano*
- *Richiesta d' Aiuto*

**Bimbo Innocente** – Non hai mai detto una bugia; non hai mai picchiato un tuo coetaneo; piangi se vedi un cagnolino con la zampa ferita e, qualsiasi cosa ti dicano gli adulti, tu ci credi.

- *Occhioni Dolci*
- *Richiesta d' Aiuto*
- *Tenerezza Assurda*

**Cavaliere Oscuro** – Nobile, forte e orgoglioso, bello di una tua bellezza oscura, profondamente malvagio ma vincolato da un rigido codice d'onore, sei una delle contraddizioni ambulanti più amate.

- *Onore Cavalleresco*
- *Perfida Risata*
- *Possanza Bellica*

**Grasso Mercante** – Hai lavorato duramente -anche a discapito di terzi- per mettere da parte le tue ricchezze, e non hai nessuna intenzione di separartene; che gli altri ridano pure, tu sei più ricco.

- *Borioso Discorso*
- *Ricchezze Schifose*
- *Pancia da Commendatore*

**Infido Sgherro** – Se il tuo capo ti dice di fare una cosa la fai; poi pensi. Non per fedeltà profonda, ma per profonda idiozia. Tuttavia, ogni tanto dimostri anche tu una certa astuzia.

- *Dote Inattesa*
- *Espressione Idiota*
- *Subdolo Inganno*

**Intrigante Maliarda** – Sei un gran pezzo di figliola, e lo sai. In molti farebbero di tutto per un tuo sorriso, e lo sai. E te ne approfitti in maniera quasi indecente. Cattiva cattiva.

- *Bellezza Conturbante*
- *Perfida Risata*
- *Subdolo Inganno*

**Mago Capace** – Sebbene frustrato dal funzionamento a giorni alterni della tua Arte, sei un maestro nell'uso della magia; questo perché mentre loro giocavano con le spade di legno tu studiavi e bla bla bla.

- *Borioso Discorso*

- *Magia Sorprendente*
- *Sapienza Dei Secoli*

**Nobile Cavaliere** – Hai delle aspirazioni semplici, tutto sommato: una dama cortese a cui fare la corte, un feudo di cui farti infeudare dal tuo signore, e uno sfrenato desiderio che il mondo non vada avanti.

- *Onore Cavalleresco*
- *Possanza Bellica*
- *Spocchia Aristocratica*

**Orgoglioso Nobile** – La tua è una delle stirpi più nobili e ricche del regno, e i tuoi avi hanno comandato per generazioni su schiere di popolani. Guardi tutti dall'alto in basso, come se la tua stirpe non ti rendesse già abbastanza odioso.

- *Altisonante Reputazione*
- *Ricchezze Schifose*
- *Spocchia Aristocratica*

**Prode Guerriero** – Hai imparato a combattere in maniera inappuntabile, e sei un soldato davvero valente. Forse aspiri anche a qualche valida ricompensa in cambio del tuo impegno militare, ma la verità è che combattere ti piace.

- *Agile Trucco*
- *Possanza Bellica*
- *Resistenza Eroica*

**Pura Fanciulla** – Sei ancora innocente come quando avevi sei anni; hai un'idea molto romanzata dell'amore, e la tua ingenuità è proverbiale. Ma -chissà perché- gli altri fanno a gara per aiutarti e proteggerti.

- *Bellezza Conturbante*
- *Occhioni Dolci*
- *Richiesta d'Aiuto*

**Rapido Pistolero** – Il tuo grilletto è sempre il primo a scattare in ogni duello, e quando per le alternanze tecno-magiche le tue fide pistole non funzionano ti svaghi in locande e locali vari.

- *Agile Trucco*
- *Mano Ferma*

– *Possanza Bellica*

**Rozzo Popolano** – Ami la tua terra, che ti dà di che vivere, che ha dato di che vivere ai tuoi padri e che darà di che vivere ai tuoi figli. E un po' odori anche come lei...

- *Arma Impropria*
- *Espressione Idiota*
- *Odore Caratteristico*

**Scaltro Politicante** – Accordi, intrallazzi, menzogne, caroselli e trucchetti verbali sono il tuo pane quotidiano. Tutti ti odiano, ma per qualche oscura ragione tutti ti votano, con tuo sommo godimento.

- *Altisonante Reputazione*
- *Borioso Discorso*
- *Parlantina Ingannevole*

**Scemo del Villaggio** – A volte di qualcuno si dice che è lento; tu vieni superato da una lumaca che si sposta sul dorso di una tartaruga in direzione opposta rispetto al rettile. Ma non te ne preoccupi: neanche lo capisci.

- *Dote Inattesa*
- *Espressione Idiota*
- *Odore Caratteristico*

**Scenziato Pazzo** – Passi la tua vita in maniera bipolare, metà a progettare e metà a realizzare -quando la tecnologia funziona- apparecchi di tutti i tipi. Un giorno uno di essi funzionerà come deve, e allora la pagheranno tutti.

- *Improbabile Invenzione*
- *Intuizione Prodigiosa*
- *Perfida Risata*

**Subdolo Furfante** – Non sei una vera e propria canaglia, ma non sei neanche uno stinco di santo. Rubacchi, menti, compi rocambolesche fughe per sfuggire alle forze dell'ordine, ma rimani sempre un amabile furfantello.

- *Agile Trucco*
- *Subdolo Inganno*
- *Parlantina Ingannevole*

**Vecchio Saggio** – Sei la perfetta figura paterna di tutore che viene ucciso dal cattivo di turno, e lo sai. Ma non importa: le tue conoscenze non moriranno con te, perché i tuoi pupilli le hanno già apprese -tutte, poverini.

- *Espressione Paterna*
- *Profondo Sospiro*
- *Sapienza dei Secoli*

**Vile Fellone** – Un ribaldo, una viscida serpe, di quelli che se per strada calpestano una cacca di cane la sporcano. Fai schifo pure a te stesso per le tue malefatte, e ne sei assolutamente soddisfatto.

- *Perfida Risata*
- *Subdolo Inganno*
- *Parlantina Ingannevole*

### **Spunti Descrittivi Stereotipati**

Di nuovo vi pregherei di concedermi due parole prima di proporvi gli spunti: asino e cammello. Grazie.

E ora gli Spunti Descrittivi relativi a eventi, nodi della trama e stereotipi narrativi. Ricordatevi, aggiungetene a vostra discrezione se volete.

- *Al Fuoco*
- *Al Lupo*
- *Cupi Misteri Irrisolti*
- *Eterno Amore*
- *Grida Di Pazzia*
- *Gli Inganni Del Destino*
- *Incommensurabili Verità Nascoste*
- *Il Pianto Del Mondo*
- *La Carica Dei Selvaggi*
- *Le Armate Delle Tenebre*
- *L'Invenzione Più Pazza*
- *Le Risa Dei Morti*
- *Missione Segreta*

- *Sentenza Capitale*
- *Tutto Ha Un Senso*
- *Tutto Torna*
- *Un Acerrimo Nemico*
- *Un Amore Impossibile*
- *Un Canto Melodioso*
- *Un Dono Inatteso*
- *Un Orrore Inumano*
- *Un Perfido Intrigo*
- *Un Vile Tradimento*
- *Una Antica Storia Dimenticata*
- *Una Fanciulla Indifesa*
- *Una Guerra Sanguinosa*
- *Una Lama Nel Buio*
- *Una Proposta Malvagia*
- *Uno Che Sapeva Troppo*
- *Urla Nella Notte*

*Ora avete proprio tutto ciò che vi serve per giocare con SID: il regolamento -nelle sue due varianti principali, i mezzi per modificarlo a piacere, e una ambientazione altamente personalizzabile. E siete quasi giunti alla fine di questo manuale. In seguito troverete soltanto una breve conclusione, e alcune rapide appendici.*



# CONCLUSIONE

*Non resta altro da conoscere per giocare con SID, e non resta molto altro da esporre. Che la lettura vi sia stata gradita o meno vi ringrazio per essere arrivati fino in fondo, e spero che mi abbiate perdonato eventuali errori, imprecisioni, arbitrii e battutacce (queste ultime presenti specialmente nel capitolo VI).*

*Il fine che mi prefiggevo quando ho iniziato questo lavoro era quello di creare un GdR facile da usare ma nel contempo altamente personalizzabile, uno di quei giochi coi quali si può iniziare ma anche continuare, un gioco adatto sia al principiante che al giocatore esperto.*

*Spero di esserci riuscito.*

*Di sicuro molte cose in questo gioco sono diverse da quelle che avevo in mente al momento della sua ideazione, e neanche io -se devo essere sincero- ne avevo previsto alcuni esiti e sviluppi.*

*Purtroppo non so dirvi neanche io se il prodotto che avete fra le mani, il mio Sistema Interattivo-Descrittivo, è davvero un GdR valido oppure no. Quando un autore prova la sua opera è spesso meno critico di un fruitore esterno, e in definitiva sarete voi gli unici giudici del mio lavoro.*

*Spero di avervi fatto una cosa gradita, che possiate divertirvi a lungo usando questo mio regolamento, e che le follie del Mundus Mutans possano strapparvi qualche sorriso.*

*Federico "Angelo" Pilleri (FeAnPi / Rubiel)*

*28 maggio 2008*

*Per qualsiasi problema, dubbio o chiarimento contattatemi all'indirizzo di posta elettronica [feanpi89@yahoo.it](mailto:feanpi89@yahoo.it).*

# INDICE

<b>CAPITOLO / PARAGRAFO</b>	<b>PAGINA</b>
– (0.1) <i>Avvertimento Preliminare ai Lettori</i>	2
– (0.2) <i>Cosa è un Gioco di Ruolo</i>	3
– (0.3) <i>Cosa è SID</i>	3
– (0.4) <i>Alcune Rapide Premesse</i>	4
– (0.5) <i>Per i Giocatori di Ruolo</i>	5
– (0.6) <i>Alcuni Termini e Abbreviazioni</i>	6
– (1.0) <i>La Creazione del Personaggio</i>	7
– (1.1) <i>Panoramica</i>	7
– (1.2) <i>Parametri Numerici</i>	7
– (1.3) <i>Parametri Descrittivi</i>	9
– (1.4) <i>La Mente del Personaggio</i>	11
– (2.0) <i>Il Regolamento Base</i>	13
– (2.1) <i>Risoluzione degli Eventi</i>	13
– (2.2) <i>Confronti tra Personaggi</i>	17
– (2.3) <i>Sfide</i>	18
– (2.4) <i>Salute di un Personaggio</i>	21
– (2.5) <i>Morte di un Personaggio</i>	22
– (3.0) <i>Il Regolamento Avanzato</i>	25
– (3.1) <i>Gli Spunti Descrittivi</i>	25
– (3.2) <i>Uso degli Spunti Descrittivi</i>	26
– (3.3) <i>Cambi di Scena</i>	27
– (3.4) <i>Focalizzazione</i>	28
– (3.5) <i>Fornire Aiuto</i>	29
– (3.6) <i>Azioni Coordinate</i>	30
– (3.7) <i>Sviluppo dei Personaggi</i>	31
– (3.8) <i>Personaggi e Creature</i>	32
– (4.0) <i>Le Regole Opzionali</i>	34
– (4.1) <i>Determinare le Caratteristiche</i>	34
– (4.2) <i>Caratteristiche Oltre il 12</i>	35
– (4.3) <i>Tiri di Dadi Differenti</i>	36
– (4.4) <i>Sfide Meno Impegnative</i>	37
– (4.5) <i>Azioni Multiple</i>	37
– (4.6) <i>Spunti Ricorrenti</i>	38
– (4.7) <i>Numero degli Spunti</i>	39
– (4.8) <i>Spunti Alternativi</i>	39

– (5.0) Consigli e Suggestimenti	41
– (5.1) Giocatori e Game Master	41
– (5.2) Come Utilizzare SID	42
– (5.3) Ambientazioni per SID	43
– (6.0) Ambientazione: Mundus Mutans	45
– (6.1) Introduzione	45
– (6.2) Panoramica	46
– (6.3) Elementi Chiave	47
– (6.4) Almanacco del Munmut	47
– (6.5) Regno di Verto	51
– (6.6) Personalità del Verto	53
– (6.7) Regolamento di SID nel Mundus Mutans	58
– (6.8) Stereotipi e Spunti Descrittivi Abbinati	59
– (6.9) Spunti Descrittivi Stereotipati	63
– (0.7) Conclusione	65
– (0.8) Indice	66
– (0.9) Scheda del Personaggio	68

# SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome del Giocatore

---

Nome del Personaggio

---

## PARAMETRI DESCRITTIVI

Professione

---

Tratti Fisici

---

---

---

Tratti Caratteriali

---

---

---

Competenze Acquisite

---

---

---

---

---

## CARATTERISTICHE

**BASE**

**ATTUALE**

Azione

---

/

---

Fascino

---

/

---

Percezione

---

/

---

Resistenza

---

/

---

Sotterfugio

---

/

---