

Preliminari al gioco



1.1 COSA FA IL GAME MASTER

Secondo la metafora teatrale usata nell'introduzione il Game Master è una sorta di regista del gioco; questo è senz'altro vero ma altrettanto incompleto. Il GM ha diverse mansioni da svolgere nel gioco di ruolo che lo pongono al di sopra del compito di pure direzione, infatti a lui spetta vigilare sulla corretta applicazione delle regole, calibrare la difficoltà di esecuzione delle azioni che i pg (personaggi giocanti) vogliono intraprendere, interpretare qualsiasi cosa o persona che non siano i pg, ma, prima ancora, elaborare la struttura dell'avventura, ambientarla e modificarla via via che i personaggio agiscono in essa. Nel compito di game master è quindi incluso il lavoro degli sceneggiatori, degli arbitri, dei giudici e degli attori.

Al fine di svolgere i suoi compiti nella maniera più soddisfacente possibile è necessario che il GM conosca in modo completo e corretto la caratterizzazione di un personaggio e il sistema dei test.

La prima caratterizzazione di un pg contempla le strutture che servono a descrivere un pg, mentre il sistema dei test è un set di regole che guida lo svolgimento delle azioni dei pg, la determinazione della difficoltà delle stesse e la verifica delle scelte delle possibili azioni che possono essere intraprese.

Il resto del capitolo è dedicato a questi due aspetti, mentre il capitolo successivo è dedicato alla creazione di una avventura.

1.2 CARATTERIZZAZIONE DI UN PG

Due sono le strutture fondamentali che servono a descrivere un pg e le sue capacità. Attributi e abilità.

I primi quantificano determinate caratteristiche fisiche, mentali e relazionali di un pg siano sviluppate, mentre le seconde indicano cosa i pg sono in grado di fare e quanto bene sanno farlo.

1.2.1 GLI ATTRIBUTI

Gli attributi sono dei valori numerici che descrivono il fisico, la mente e la capacità relazionale di un pg.

Di seguito ne è posto l'elenco:

Attributi fisici

- Forza (FO) – misura la possanza fisica di un personaggio, equivale proprio al senso comune del termine.
- Abilità (Ab) – indica la manualità che possiede un personaggio ovvero la capacità che ha di manipolare gli oggetti e servirsi di essi.
- Agilità (Ag) – è una stima delle capacità motorie di un personaggio, di quanto un pg sia avvezzo al moto e di quanto esso risulti facile ad essere compiuto.
- Riflessi (Ri) – quantifica la prontezza di un personaggio, intesa come attenzione a ciò che gli accade intorno e rapidità di reazione al mutare delle condizioni esterne.
- Percezione (Pe) – è l'acutezza dei cinque sensi di un personaggio, raggruppati in un unico valore.
- Resistenza (Re) – è la tempra fisica di un personaggio, una misura della costituzione.

Attributi mentali

- Intelligenza (In) – misura la capacità di pensare,

di comprendere i concetti e di ragionare di un personaggio

- Volontà (Vo) – inteso come forza di volontà, indica quanto un pg sia capace di volere ovvero una misura della possanza mentale di un individuo.
- Saggezza (Sg) – è la quantificazione della capacità, fondata sull'esperienza, di comprendere le situazioni, di decidere e di agire di conseguenza
- Freddezza (Fd) – è la propensione di un personaggio a mantenere la calma e il sangue freddo in situazioni critiche o pericolose.

Attributi relazionali

- Bellezza (Be) – così come il senso comune indica, è la avvenenza di un pg.
- Carisma (Ca) – è l'ascendente di un personaggio: la capacità di guida e di comando che si esercita sulle persone.

In totale gli attributi sono 12, e nel loro complesso descrivono gli aspetti salienti del fisico e della mente di un pg.

Ad ogni attributo sono associati i relativi punti esperienza, che vengono acquisiti durante il gioco e servono a migliorare il valore degli attributi (ogni 40 punti esperienza si guadagna un incremento di 1 sul relativo attributo).

1.2.2 LE ABILITA'

Le abilità non sono altro che la descrizione di cosa un pg sappia fare e di quanto è bravo a farlo.

Ad ogni personaggio è associata la lista delle sue abilità e questa indica l'insieme delle conoscenze del pg stesso. Sono ad esempio abilità il "Forgiare armi" oppure "Cavalcare" o ancora "Combattere con il bastone". Ad ognuna di queste è collegato un valore numerico (cda – coefficiente di abilità) che misura la bravura del pg nel compiere quella azione, .

Il cda è in primis funzione degli attributi che sono coinvolti nell'uso della determinata abilità, tant'è che ad ognuna di esse è relazionata la lista dei 5 attributi salienti (eventualmente ripetuti più volte nella lista) che influiscono sulla abilità stessa.

Questi concorrono a formare il coefficiente di base (cdb) che è indice della propensione naturale di un pg ad applicarsi in una determinata abilità. Il suo calcolo è abbastanza semplice: basta sommare i valori degli attributi elencati nella lista associata e dividere per dieci

Esempio di calcolo del cdb

Burdok il Cacciatore ha i seguenti attributi:

Fo:	24	In:	17
Ab:	21	Vo:	14
Ag:	18	Sg:	15
Ri:	19	Fr:	13
Pe:	16	Ca:	11
Re:	22	Be:	12

Si vuole determinare il coefficiente di base (cdb) che possiede nella abilità di combattimento con la spada. Confrontando l'opportuna tabella, gli attributi salienti dei "combattimento con la spada" sono :

Fo Fo Ab Ab Ri.

Pertanto sommando i rispettivi valori si ottiene un cdb di $(24+24+21+21+19)/10 = 10,9$

Oltre il coefficiente di base, per ottenere il cda, è necessario conoscere il livello del pg nella determinata abilità, ovvero una misura della esperienza che il pg accumulato nel corso della vita. Infatti (come per gli attributi) ad ogni abilità sono associati dei punti esperienza che, ogni volta che

raggiungono un limite prefissato, danno diritto a guadagnare un livello.

Adesso il calcolo del cda è possibile e non è altro che la somma di cdb e livello, troncata delle cifre decimali.

Esempio di calcolo del cda

Dal momento che conosciamo il cdb di Burdok il Cacciatore nella abilità di "combattimento con la spada" supponendo che ha raggiunto il livello 12, possiede un cda di $10,9 + 12 = 22,9$ al quale si troncano le cifre decimali, ovvero ha un cda pari a 22.

A volte è possibile che alcuni gruppi di abilità siano logicamente correlati tra loro a formare una disciplina; in tal caso le abilità che la compongono saranno dette sotto-abilità della disciplina. Il calcolo di cda questo raggruppamento non comporta alcuna differenza rispetto a quanto detto; avrà

invece peso quando si tratterà di calcolare l'avanzamento di livello mediante i punti esperienza, dal momento che i punti esperienza saranno associati all'intera disciplina e non alle singole sotto-abilità.



1.3 IL SISTEMA DEI TEST

Tutto "Ventura - cronache di un mondo passato" si basa sul concetto di test; pertanto è bene prestare particolare attenzione al presente paragrafo, dal momento che i test saranno sicuramente l'elemento più spesso ricorrente durante il gioco.

Ogni test in Ventura è condotto con l'aiuto di un dado a venti facce (1d20 d'ora in poi) eccetto qualche eccezione, rara per altro, come vedremo durante il corso del presente volume.

Eeguire un test significa essenzialmente mettere alla prova una propria abilità o un attributo

per compiere una azione. Così, ad esempio, se capaci di scassinare una serratura vogliamo aprire il portone di un palazzo, dovremmo confrontare la nostra abilità di scassinare con la difficoltà del caso, affidando il tutto ad un lancio 1d20 e sperando di raggiungere almeno un valore, detto pareggio, che ci garantisca la riuscita dell'azione.

La regola da tenere sempre presente nello svolgimento di un test è la seguente:

$$\text{pareggio} = \text{difficoltà} + 10 - \text{cda (o attributo)}$$

ed è valida per un qualsiasi test in Ventura.

Ovviamente le modalità del calcolo della difficoltà possono essere diverse a seconda del caso, ma ciò non inficia la validità universale della regola.

Per brevità in Ventura si usa dire che condurre

un test contro un valore equivale a dire che la difficoltà è proprio quel valore dato: così ad esempio, un test contro 13 significa dire che dobbiamo eseguire un test con difficoltà 13 in cui il punto di pareggio è dato da $13 + 10 - \text{cda abilità}$.

In questo modo diremo che se scassinare il portone dell'esempio comporta un "test su scassinare contro 16" e il cda del giocatore è 19 l'azione avrà avuto successo se il lancio di 1d20 avrà dato come risultato almeno il valore di pareggio:

$$16 + 10 - 19 = 7$$

Oppure in un altro esempio dire che per sollevare un masso dobbiamo eseguire un "test su Forza contro 19" e abbiamo 24 in Forza dobbiamo eseguire il lancio di 1d20 e sperare che esca almeno

$$19 + 10 - 24 = 5$$

1.3.1 CALIBRARE UN TEST

Data la regola con la quale si calcola il punto di pareggio di un test, rimane da determinare come va calibrata la relativa difficoltà; compito, questo, che è affidato al GM, il quale dotato di opportune tabelle e della sua capacità di giudizio dovrà cercare di rendere in numeri la complessità dell'azione che si vuole eseguire.

Per rendere la vita del GM più semplice, in Ventura, le infinite possibilità della difficoltà di una azione sono state suddivise in 11 classi di complessità crescente, che vanno dalla azione banale a quella assurda.

Qui c'è la tabella corrispondente:

Tabella della difficoltà dei test		
classe	Bonus/Malus	Difficoltà assoluta
banale	-15	1
molto semplice	-12	3
semplice	-6	10
fattibile	0	16
gestibile	5	22
problematica	11	28
intrigata	18	35
complicata	24	41
difficile	31	48
molto difficile	42	59
assurda	62	79

Come si può vedere la tabella consta di due colonne di valori di difficoltà, che vanno consultate separatamente a seconda dei casi.

La colonna "bonus/malus" va adoperata quando esiste già un elemento di riferimento a partire dal quale si vuole determinare la difficoltà del test.

Ad esempio, se vogliamo convincere un mercante ad ottenere uno sconto su un prodotto dobbiamo agire contro la sua volontà, infatti è suo interesse non applicare sconti per ottenere il massimo guadagno. Avendo già il valore della volontà del mercante, bisogna sommargli il valore individuato dalla classe, incrociato con la colonna bonus/malus. Successivamente si esegue un test su "contrattare" contro la difficoltà appena determinata.

La colonna difficoltà assoluta invece si prende in considerazione quando non esiste alcun elemento di riferimento da cui partire.

Per esempio, supponiamo di voler forgiare un pugnale in acciaio. Una volta valutata la classe del test, si deve prendere il corrispondente valore dalla

colonna "Difficoltà assoluta" in quanto non si dispone di nessun elemento di riferimento iniziale. In seguito va eseguito un test su "forgiare armi" contro il valore individuato.

Ai valori di complessità così determinati possono aggiungersi aggravanti o semplificazioni. Per tornare all'esempio del mercante una antipatia con il pg può determinare una aggravante, come, di contro, una simpatia può portare ad una semplificazione.

La seguente tabella contempla quattro categorie di aggravanti e semplificazioni, da usare dopo opportuna valutazione:

Tabella delle aggravanti e semplificazioni		
intensità	aggravante	semplificazione
modesta	2	-2
media	3	-3
forte	5	-5
molto forte	9	-9

Nonostante la scelta della difficoltà possa apparire una cosa semplice, in essa va posta molta cura. Dover sottoporre i giocatori a test troppo difficili ne mette a dura prova la pazienza e porta a frustrarli, rendendo poco divertente la loro partecipazione al gioco. Di contro, esagerare in facilità può annoiare... che divertimento c'è ad ottenere tutto e subito?

Detto questo, dovrebbe apparire chiaro che la calibrazione del test è una componente delicatissima del gioco e che richiede molta attenzione e un po' di pratica, che non guasta mai.

Per aiutare i GM alle prime armi, Ventura offre una serie di test già pronti che possono essere consultati all'occorrenza o usati come riferimento per crearne di nuovi.

Tenete comunque presente una regola dettata dal buon senso. Quando dovete scegliere la classe di difficoltà di un test, valutate l'azione simile più difficile che un pg possa eseguire, individuate poi la più semplice. Immaginate ora una ipotetica scala di valori che ha le due azioni citate come estremi. Dovete cercare, ora, di collocare su tale scala l'azione che il pg vuole intraprendere e, una volta fatto, scegliere per proporzionalità una delle 11 classi di difficoltà, assegnando agli estremi della scala rispettivamente "assurdo" e "banale".

Nella tabella seguente sono preparati diversi test di uso comune, indicando l'azione da eseguire, la classi di difficoltà e le principali abilità che consentono di compiere tale azione o gli attributi contro cui confrontarsi.

Tabella dei test

Azione	Classe	Abilità/Attributo
Arrampicarsi	gestibile	arrampicarsi,scalare
Ascoltare (inteso come origliare)		
- sussurri	complicata	Pe
- voci basse	intrigata	Pe
- voci	gestibile	Pe
- voci alte	fattibile	Pe
- grida	molto semplice	Pe
Cercare oggetti/trappole		
- non nascosti intenzionalmente	semplice	tutte le abilità di ricerca
- nascosti male	fattibile	tutte le abilità di ricerca
- nascosti discretamente	gestibile	tutte le abilità di ricerca
- ben nascosti	problematica	tutte le abilità di ricerca
- praticamente introvabili	complicata	tutte le abilità di ricerca
Condizionare una mente		
- di uno stolto	gestibile	condizionare menti
- di una persona comune	problematica	condizionare menti
- di una persona decisa	intrigata	condizionare menti
Convincere		
- su argomenti o azioni futili	gestibile	Ca, convincere, intimidire, comandare
- su argomenti o azioni rilevanti	intrigata	Ca, convincere, intimidire, comandare
- su argomenti o azioni vitali	difficile	Ca, convincere, intimidire, comandare
Cucinare		
- pasto frugale	semplice	cucinare
- pasto semplice	fattibile	cucinare
- pasto elaborato	gestibile	cucinare
- banchetto	intrigata	cucinare
Danzare		
- ballo popolare	fattibile	danzare
- ballo di corte	problematica	danzare
- ballo da spettacolo	complicata	danzare
Disarmare trappole		
- trappola rudimentale	fattibile	disarmare trappole
- trappola mediocre	gestibile	disarmare trappole

Tabella dei test

- trappola ordinaria	problematica	disarmare trappole
- trappola elaborata	intricata	disarmare trappole
- trappola sofisticata	complicata	disarmare trappole
Eludere un combattimento (iniziato)		
- contro un singolo	intrigata	Ag
- contro due o tre avversari	complicata	Ag
- contro quattro o più avversari	difficile	Ag
Individuare magia		
- tracce forti	fattibile	Senso magico
- tracce medie	problematica	Senso magico
- tracce deboli	complicata	Senso magico
Intrattenere		
- un pubblico interessato	fattibile	tutte le abilità di intrattenimento
- un pubblico indifferente	problematica	tutte le abilità di intrattenimento
- un pubblico non interessato	complicata	tutte le abilità di intrattenimento
Movimento	Il movimento semplice in genere non richiede test, a meno che non occorran condizioni particolari che lo rendano difficoltoso.	
Origliare	confronta "ascoltare"	
Scalare (muri e simili)	problematica	scalare
Saltare		
- saltello	molto semplice	saltare, acrobatica
- piccolo balzo	semplice	saltare, acrobatica
- balzo	fattibile	saltare, acrobatica
- gran balzo	problematica	saltare, acrobatica
- volo	complicata	saltare, acrobatica
Scassinare serrature		
- di fattura mediocre	fattibile	scassinare
- di fattura comune	gestibile	scassinare
- di fattura buona	problematica	scassinare
- di fattura ottima	complicata	scassinare
Sedurre		
- una persona compiacente	fattibile	sedurre
- una persona indecisa sulla questione	problematica	sedurre
- una persona orientata al rifiuto	complicata	sedurre

1.3.2 AZIONI DI CUI NON SI POSSIEDE LA RELATIVA ABILITA'

Può rendersi necessario durante il gioco lo svolgimento di una azione di cui non si dispone la relativa abilità. Ad esempio un pg inseguito da qualcuno potrebbe, durante la fuga, trovarsi nelle

condizioni di dover scalare un muro per scappare dall'altra parte, pur non avendo scalare come abilità propria. In tal caso si usa la seguente tabella di malus:

Azioni di cui non si dispone la relativa abilità	Malus	applicato a
Condizione – cda		
si possiede una abilità simile e l'azione che vogliamo intraprendere non richiede doti naturali che abbiamo o non ne richiede affatto.	7	cda della abilità simile
si possiede una abilità simile e l'azione che vogliamo intraprendere richiede doti naturali che non abbiamo	10	cda della abilità simile
non si possiede una abilità simile e l'azione che vogliamo intraprendere richiede doti naturali che abbiamo o non ne richiede affatto	17	cda pari a zero (quindi si parte da -17)
non si possiede una abilità simile e non si hanno le doti naturali richieste	25	cda pari a zero (quindi si parte da -25)

Facciamo un esempio per ognuna delle condizioni della tabella.

Come primo caso si può prendere un pg che sa combattere con la spada ma si trova costretto ad usare un pugnale. In questo caso usa il cda di "combattimento con la spada" diminuito di 7.

Come secondo esempio consideriamo un pg che conosce la magia, ma vuole tentare il richiamo di un elementale. Non avendo la dote naturale di dominare quel particolare elemento prova a farlo con

un il suo cda di stregoneria diminuito di 10

Per il terzo caso consideriamo un cd che non sa combattere affatto e si trova costretto a difendersi col pugnale. In questo caso parte da un cda di -17.

Per l'ultimo esempio prendiamo un pg che non ha mai sentito parlare di magia e vuole tentare un incantesimo. Non possiede l'abilità di stregoneria e tantomeno la dote naturale di dominare le forze magiche. Pertanto parte con cda pari a -25.