

ALATIAN

Istruzioni per l'uso

Regole per Masters

Stampa

Scarica adesso il tuo Kit di sopravvivenza per masters

Se lo desideri puoi scaricare il Kit per masters, anche se non sei attualmente un master in carica di Alatian, magari puoi esercitarti!

Cosa contiene: un simulatore di lancio di dadi, manuale di sopravvivenza con elenchi razze, skill.

Come si installa: (windows) scarica il file e lancialo come un normalissimo setup; al termine troverai nuovi collegamenti nel menù avvio alla sezione Alatian GdR.

Nota: Scaricando il materiale di cui sopra dichiari di sollevare il responsabile del gioco da ogni responsabilità di qualsiasi tipo, sia diretta che indiretta, relativa qualsiasi effetto indesiderato o malfunzionamento causati dallo stesso. Il materiale è fornito secondo la formula "As is" (così com'è), in forma gratuita per tutti e non prevede alcun tipo di assistenza tecnica.

Master di Alatian

(utile per tutti i giocatori)

I master sono dei giocatori che animano e colorano il gioco.

Chiamati anche fato o destino, decidono le sorti degli eventi, hanno in mano le stesse vite dei personaggi in gioco e li gestiscono come meglio credono, seppur in base ai rispettivi punteggi, razze, abilità.

Burattinai del tempo e dello spazio amano divertirsi aiutando o mettendo in difficoltà i mortali; per un giocatore come uno che si imbatte in un'avventura con masters presenti, è possibile trovare il favore del fato, o provarne l'ira.

I giocatori che avranno tale importante ruolo saranno scelti tra i più meritevoli del regno; per esperienza di ruolo ma anche e soprattutto per **cordialità e disponibilità verso i giocatori, in particolare verso i nuovi arrivati, che siano essi già buoni giocatori o meno.**

Si narra che il Destino divida i propri figli in tre famiglie dagli arcani nomi:

- **Avventurosi**
- **Duellatori**
- **Cantastorie**

La famiglia degli **Avventurosi**, suole giocare con i mortali. Infatti sono proprio loro che creano le avventure; insoliti personaggi e particolari eventi. Senza di loro non ci sarebbero più guerre e battaglie o mostri da combattere; non ci sarebbe più gente da salvare o ideali da difendere... il mondo sarebbe... un vero mortorio.

La famiglia degli **Duellatori** invece si occupa dei problemi stessi dei cittadini.

Formata da gente nota anche ai pg mortali. Infatti questi ultimi sono soliti a chiamare uno degli elementi di questa famiglia per svolgere duelli, sfide o quant'altro riguardi due o più cittadini in contesa.

Tra tutte la famiglia più pacifica è quella degli **Cantastorie**. Infatti questi non amano creare avventure come gli Avventurosi; o assistere ad un massacro come i Duellatori... questa famiglia preferisce narrare le bellezze naturali, far vivere ai cittadini avventure piacevoli e rilassanti; assistere a giochi e a feste, oltre che a cantar le gesta di eroi e improbabili mostri e tesori nascosti.

Queste tre famiglie insieme formano il corpo del fato su Alatian...e voi, da che parte state?

STATUTO MASTER

1. Imparzialità!

E' questa la parola d'ordine.

Un master deve essere un giudice, non di parte, di un determinato avvenimento. Se il master viene scoperto a favorire particolarmente un qualsiasi pg a discapito di altri, verrà subito espulso dall'ordine senza possibilità di replica.

2. Giustizia!

Un master giusto è un buon master.

Nessuno deve, con prepotenza, utilizzare i propri poteri.

Il pannello master non è uno strumento per soggiogare la gente, ma una grande responsabilità.

3. Senso di gioco!

Un buon master è un tipo alla mano; molte volte le azioni dei pg non permettono uno svolgimento della quest come da "copione"; sta' proprio nelle abilità del master riuscire a gestire una situazione che a prima vista pare esser sfuggita di mano, talvolta anche chiedendo tempo ai giocatori, che dovranno capire la situazione.

4. Pannello master!

Il pannello masters permette di eseguire le azioni del fato più comuni, interagendo sulle schede dei personaggi: modificare i punteggi, cambiare la loro cittadinanza, cancellare i messaggi presenti nella chat in modo da ripulirla temporaneamente ed altre funzioni.

Avete uno strumento potente tra le mani, usatelo con cura.

5. Completezza!

Non iniziare mai quello che non sei sicuro di poter finire entro la giocata.

Se proprio devi fare una quest in più riprese avvertine in anticipo i partecipanti e comunque fai in modo che tutto sia gestito in puntate e non episodi: ognuna deve avere una fine a sé stessa in modo che chiunque voglia inserirsi in quelle successive e non debba per forza studiare tutto quello che è successo prima.

In due parole una quest non deve mai finire senza un finale preciso, anche se non conclusivo ai fini della sotria principale da svolgere, o peggio ancora con messaggi tipo: "gdr off ci vediamo alla prossima", E' meglio piuttosto non iniziare a svolgere l'avventura che lasciarla a metà.

6. Conoscenza del gioco!

Ci vuole un'ottima conoscenza del gioco, delle regole e delle movenze che ogni pg può fare, altrimenti il master rischia di addentrarsi in situazioni ingestibili per lui e noiose per tutti i giocatori.

7. Evitare il più possibile i messaggi "Off game"

ovvero le interruzioni di narrazione per comunicare con i giocatori in linguaggio attuale e fuori contesto del gioco.

8. W il Niubbo!

Stampa questo documento

Piuttosto, senza fermare il gioco, spiegategli (magari via sussurro) come muoversi.
Se non riuscite a seguirlo chiamate una guida e chiedetegli gentilmente di occuparsene lui.

9. Divertirsi!

Non fate divertire solo i giocatori, create situazioni che vi possano svagare e appassionare, questo da un lato per non crearvi inutile stress e da un altro perché con un'equa gente lo sente se un master è teso e nessuno si diverte.
Ricordatevi la ovvia ma sempre verde frase: è un gioco, chi non ride non gioca.

COME COMPORTARSI IN PRESENZA DI UN MASTER (ma non solo)

1. Evitare azioni autoconclusive!

Autoconclusivo è quando "fai tutto da solo", ovvero quando un personaggio ad esempio durante un duello dichiara: *"Tizio lancia un dardo a Caio e lo colpisce uccidendolo"*. Dovrebbe piuttosto scrivere *"Tizio estrae un dardo e si accinge a lanciarlo a Caio cercando di ucciderlo"* in modo che il master possa decidere l'esito della tua azione, lasciando quel minimo di suspense che è ingrediente fondamentale di ogni avventura e gioco.

Il master ha il compito di affermare l'esito delle vostre azioni; le azioni autoconclusive intralciano sia il lavoro del master che il fare degli altri pg.

Esempio:

"Tizio TENTA di afferrare la chiave che si trova ai suoi piedi"

In un simile caso il master potrebbe tranquillamente masterare:

Master: *"tizio non riesce ad afferrare la chiave poiché era una semplice illusione"*

Questo è un esempio di corretto svolgimento. Il master non avrebbe potuto svolgere bene il suo compito se si fosse trovato davanti ad una simile azione:

"Tizio afferra la chiave che si trova ai suoi piedi"

Oppure in un duello:

"Tizio tenta di colpire con un pugno in faccia caio"

Questa è un'azione corretta, poiché non solo dà a Caio la possibilità di difendersi, ma dà al master la possibilità di masterare:

Master: *"Caio viene preso in faccia...costui cade rovinosamente a terra"*

Il lavoro del master (e di Caio) sarebbe stato impossibile e reso difficile dinanzi ad

Un'azione tipo:

"Tizio colpisce in faccia Caio che muore".

Evitate l'autoconclusione!

Questa pratica è la rovina di qualsiasi gdr, oltre che del vostro personaggio, che verrà sicuramente ripreso in gioco e infine allontanato dallo stesso.

2. Rispettate i turni.

A volte lo stesso Master sarà a dire chi deve fare l'azione per primo.

A volte troverai i turni già scritti in cima alla chat di gioco, con un ordine di turno a giocare già stabilito dal master, sei pregato di rispettarli il più possibile.

E' importante che rispettiate questi turni per rendere più facile la vita del master.

3. Fate un'azione alla volta

Ovvero evitate di compiere più azioni contemporaneamente.

Una e una sola deve essere l'azione compiuta dal vostro pg, altrimenti il master non può gestirvi bene. Se la vostra azione non entra in un unico messaggio; continuatela pure con una seconda azione (rispettando i turni).

Esempio:

"Tizio tenta di afferrare la chiave che si trova ai suoi piedi"

"Tizio si alza poi in piedi e si guarda intorno cercando la serratura"

"Tizio non trovando nulla mette la chiave in borsa"

Questo è un atteggiamento errato. Sarebbe più corretto, per un miglior svolgimento del gioco fare un'unica azione; del tipo:

"Tizio si inchina tentando di afferrare la chiave, una volta presa si issa in piedi; gli occhi corrono sul luogo per trovare una possibile serratura dove poter utilizzare la chiave. Non scrutando nulla Tizio decide di adagiare la chiave dentro la propria borsa"

Se il tutto non entra in un'unica azione allora:

*"*Tizio si inchina tentando di afferrare la chiave, una volta presa si issa in piedi; gli occhi corrono sul luogo per trovare una possibile**"*

*"Tizio*** serratura dove poter utilizzare la chiave. Non scrutando nulla Tizio decide di adagiare la chiave dentro la propria borsa"*

4. Rispettare i turni di lancio-castazione

Sappiate che *per scagliare un colpo con una qualsiasi arma da lancio (Arco, balestra, lancia...) ci vogliono tre turni: caricamento, puntamento, lancio*. Cercate di rispettarli!

5. Cercate di compiere meno azioni gdr off possibili, meglio ancora nessuna.

6. Non contestare mai il master durante una masterata!

Anche se avete le vostre buone ragioni, questo porterebbe ad un conflitto nel bel mezzo di una masterata.

Se non vi trovate d'accordo con il fare del master, allontanatevi dal luogo e mandate una missiva a con su scritta la vostra polemica o al master stesso o agli amministratori.

7. E' sempre possibile inoltrare richiesta per entrare nel corpo dei master

La richiesta ovviamente è soggetta ad una valutazione da parte dei master già esistenti, che potranno accettare o rifiutare l'offerta, con l'obbligo di giustificarne i motivi per iscritto tramite una missiva di tipo gdr off all'interno del gioco.

Saranno i master stessi a contattare i pg più meritevoli.

Se non vi interessa diventare master ma avete delle quest da proporre, potete mandarle in missiva ad un master attualmente in carica.

Vi chiediamo solo di non prendervela se la risposta non sarà tempestiva, c'è molto lavoro da fare, inoltre se le richieste da parte di uno stesso pg iniziano a farsi insistenti: non terremo conto delle sue proposte.

8. Cercate di essere molto descrittivi!

meglio descrivete voi stessi e le vostre movenze; meglio master e pg possono interagire con voi. Ovviamente questo ha un limite: non riempite neanche la chat con vostre descrizioni chilometriche che rallenterebbero e annoierebbero tutti i giocatori. Tutti vogliono e devono poter parlare di sé stessi, basta trovare una giusta misura.

9. Per qualsiasi domanda, dubbio, lamentela rivolgetevi al responsabile dei master.

10. Divertitevi.