



REGOLAMENTO MASTER (documento interno)

Il "Fato" è una forma di "destino". I Master sono player adibiti a "Fato", cioè creano trame di gioco e situazioni all'interno di giocate chiamate "QUEST" in cui muovono gli elementi del caso affinché vengano a crearsi spunti che il giocatore deve seguire perché si crei e si sviluppi la storia.

I giocatori, quindi, devono attenersi in modo preciso a ciò che il Fato indica loro di fare, così come devono attenersi alle descrizioni più o meno specifiche che egli creerà per il proseguimento ed abbellimento della quest. Essi decidono la sorte degli eventi e delle azioni dei personaggi.

Fato = MASTER

Personaggio = PG

Personaggio non giocante = PNG

Luogo non giocante = LNG

Giocata con fato = QUEST

GDR OFF = off game. Fuori dal gioco, i PG non vengono mossi – messaggi fra player

GDR ON = on game. Dentro al gioco. Gioco solo dei PG all'interno dei contesti della land.

REGOLAMENTO

• CORTESIA

Un master ha il compito di creare situazioni di gioco ed indirizzare il gioco stesso degli altri player: deve quindi essere sempre disponibile e cortese verso chiunque abbia dubbi o domande senza mai perdere la pazienza, cercando di fare al meglio il suo lavoro.

• NEUTRALITA'

Deve essere il Master il primo esempio di correttezza evitando sterili polemiche o discussioni ma soprattutto deve farsi portavoce di neutralità, dote indispensabile per poter essere "Fato"

• MODIFICA PUNTI

I master gestiscono non solo le situazioni ed i contesti ma anche il personaggi stessi. Al termine o nel corso di una quest essi hanno l'OBBLIGO di modificare i punteggi secondo le quantità che i pg usano (per skill o colpi ricevuti) e la FACOLTA' di modificare i punteggi dei singoli personaggi che hanno preso parte alla quest, secondo coerenza e sviluppo del gioco stesso che si è andato a creare. La loro decisione di incremento o abbassamento dei punti non è discutibile.

• **IMPARZIALITA'**

Imparzialità è la parola chiave per il master. Egli non potrà mai favorire un qualsiasi PG in una qualsiasi quest. Non dovrà mai schierarsi né essere di parte nei suoi esiti all'interno della giocata. Il master è un giudice imparziale: se tale caratteristica viene a mancare, egli può essere severamente punito ed esautorato.

• **POTERE**

Poter essere master e decidere la sorte dei PG è una qualità: si è master per bravura e responsabilità, non per utilizzare a sproposito i propri poteri con prepotenza né per soggiogare gli altri alle proprie decisioni. I master devono essere giusti e se questa capacità viene usata in modo inappropriato vi sarà immediata espulsione dal gruppo master.

• **IMPROVVISAZIONE**

Un master dovrà essere in grado di saper affrontare ogni situazione anche spiacevole: può capitare di essere interpellati per risolvere complicati grovigli o litigi fra PG ecc. non si può agire sempre secondo "copione" e le capacità d'improvvisazione e di gestione della situazione uscita fuori controllo è una dote assolutamente importante ed oggetto di esame per chiunque desideri diventare master. Anche modificare una trama già studiata per via di imprevisti (pg che arrivano, che abbandonano, cambio di programma) è segno di elasticità, ed è una delle caratteristiche che ci si aspetta di trovare in un bravo master.

• **SVOLGIMENTO QUEST**

È preferibile che un master inizi una quest se sa di poterla portare a termine; lasciare azioni e scene inconcluse può essere negativo così come bloccare il gioco di numerose persone.

D'altro canto, a volte è necessario dover rimandare la conclusione ad un secondo momento: in questo caso è importante avvertire tutti i pg giocanti e cercare di lasciare lo stato delle cose in modo tale che possa essere ripreso con facilità la volta successiva. Tale caso è detto CONGELAMENTO della giocata, e quindi la storia dei singoli pg che hanno partecipato alla quest è bloccata finché la situazione non viene conclusa, quindi, con una successiva giocata.

E' comunque preferibile, soprattutto per quest di notevole spessore, una minima organizzazione antecedente la quest stessa: eventuali approvazioni di PNG, avvisi ai pg interessati se necessario, se si prospetta un lungo filone di gioco impostare già la sequenza della storia in "puntate" così appunto da non smorzare o interrompere bruscamente la quest in corso.

• **MESSAGGI OFF**

In chat, evitare il più possibile contatti con i PG giocanti attraverso avvisi, frasi o messaggi genericamente OFF game. Naturalmente essi possono essere necessari per accordarsi sull'inizio di una quest o per orari e luoghi ma se possibile, soprattutto durante la giocata, evitare di comunicare con i pg o farlo solo se strettamente necessario: conviene usare la barra dei turni per comunicazioni generiche e missive private per comunicazioni personali.

E' altresì consigliato di evitare missive e sussurri ai master, questo per evitare di distrarli e di ledere la loro imparzialità, consentendogli quindi un gioco sereno anche nel ruolo di master.

• **PG INESPERTI**

Non tutti i personaggi hanno capacità di gioco eccelse o spiccate, spesso si possono incontrare nuovi giocatori con poca esperienza che stanno cercando di imparare e capire.

Le guide del regno hanno il compito di seguirli ed istruirli ma anche i master dovranno aiutarli indirizzando il loro gioco e facendo loro capire come si devono comportare in situazioni come le quest. Per questo motivo non bisogna a priori cacciarli via ma orientare il loro gioco ed aiutarli (anche con messaggi off game). Naturalmente, se essi sono elementi di disturbo disinteressati all'apprendimento del gioco, è giusto allontanarli almeno fino al termine della quest in corso.

CLASSIFICAZIONE MASTER

Master Descrittivo

Ha il potere di inventarsi ogni tipologia possibile di quest, anche usando PNG (personaggi non giocanti), purché nella giocata non si arrivi a delle azioni in cui si potrebbe mettere a repentaglio la salute ma soprattutto la vita di un PG (attacchi con armi, duelli, tramortimenti) e ciò riguarda sia le azioni fra due o più PG giocanti sia fra PG e PNG, nei quali casi la competenza passa al master duellante.

A seconda dello svolgimento della quest, può aggiungere o sottrarre i punteggi personali del PG al termine della giocata, secondo loro valutazione.

Non gli è concesso l'uso di divinità (vedi PNG).

Master Duellante

Ha le stesse capacità e potere dei master descrittivi ma, a differenza dei primi, egli può dare gli esiti relativi ad azioni che possono nuocere alla salute o vita di un PG quindi avranno l'ultima parola in merito a duelli, attacchi armati e magici ed in generale ogni azione che potrebbe produrre un effetto più o meno negativo sul PG. A seconda dello svolgimento della quest, può aggiungere o sottrarre i punteggi personali del PG al termine della giocata.

Non gli è concesso l'uso di divinità (vedi PNG).

Per chiedere di diventare Duellante, è richiesta la carica di Descrittivo.

Master Esaminatore

E' il coordinatore del gruppo master. Egli approva le proposte di PNG o LNG (vedi sotto), ha capacità sia da descrittivo che da duellante e sarà lui ad occuparsi degli esami a coloro che vogliono diventare master.

Gli è concesso l'uso di divinità purché usate con coerenza.

Quando mancano master esaminatori, la carica è intesa come degli admin, in pectore.

REGOLE TECNICHE

Distanze e posizioni

Cercare sempre di specificare posizioni e distanze dei PG all'interno della situazione di gioco così da permettere ai personaggi stessi di giocare con coerenza. Inserire oggetti che possono influenzare: ostacoli fissi, tipo di terreno o zona geografica, meteo, equipaggiamento o armi utilizzate e relative distanze a seconda del tipo di arma e di come viene tenuta; essere sempre pronti a rispondere di distanze non presenti sul responso.

I master sono gli occhi del PG; questi ultimi devono vedere ciò che il master dice loro di vedere quindi la precisione delle descrizioni è notevolmente importante soprattutto nel corso di un combattimento, inseguimento, ecc.

Valori razziali

Relativo a qualsiasi responso di qualunque genere di quest, bisogna sempre considerare bonus, malus, qualità e capacità di ogni singola razza a cui appartengono i PG giocanti. Ogni razza ha una sua velocità massima a round per esempio, o possiede limitazioni importanti come predisposizione alla naturale luce del sole o sensi raddoppiati ecc. Il master, per essere tale, deve conoscere molto bene ogni singola razza del gioco e tutto ciò che le riguarda, così da trovarsi preparato ad ogni sorta di azione o responso nel corso della quest.

PG in gioco e turni

Premesso che la barra dei turni è sufficiente a dare una turnazione approssimativa, sia in quest che nelle giocate libere confusionarie, bisognerebbe cercare di menzionare nei responsi master tutti i pg che hanno fatto azioni (valide) in quel dato turno di gioco, indipendentemente che essi siano più influenti nel corso della trama della quest o pg di contorno o marginali. Il PG deve capire che si è presa in considerazione la sua azione.

I turni possono essere cambiati anche ad ogni round di gioco successivo a seconda delle necessità di gioco e scelte del master: questo ordine sarà facilmente visibile dai nomi dei personaggi scritti in maiuscolo nella sequenza desiderata, all'interno dell'esito master o nella barra.

Se l'ordine di nomina dei pg nel responso non si vuole far corrispondere ai turni dei post, è sufficiente stabilire l'ordine a fine responso, oppure nella barra.

Azioni dei PG

Un master deve sempre ricordare che può muovere liberamente un PNG ma MAI un PG. Il player alle spalle del personaggio ha la sola e unica autorità di scrivere le azioni per il suo personaggio e, sebbene il master possa guidarle all'interno del gioco, indirizzarlo, egli non dovrà mai prendersi la libertà di decidere come un pg possa muoversi o come debba reagire. L'unica occasione in cui un master può guidare un PG è quando il player stesso gli da l'autorizzazione di farlo per svariati motivi come il dover abbandonare il gioco (usandolo come PNG), oppure quando la giocata è in corso e il PG è scomparso senza dir nulla. In quest'ultimo caso il master potrà muoverlo come png ma solo il tempo necessario per estrometterlo dalla prosecuzione del gioco in modo più coerente possibile.

E' altresì importante ricordare che le azioni dei pg avvengono contemporaneamente: quindi le conseguenze delle azioni devono dipendere anche da questo fattore, e i responsi master devono considerare la cosa.

Azioni autoconclusive

Qualora si incontri un personaggio che agisce in maniera indipendente dal contesto e dal responso master, autodeterminando la riuscita delle proprie azioni senza alcun dubbio, è necessario sottolineare che il Fato decide della riuscita o fallimento di tali azioni. Pertanto va consigliato l'uso del "tentare di" e delle frasi ipotetiche, per dare l'idea di ciò che si ha in mente di fare ma lasciando al Master il giudizio sulla fattibilità del gesto.

Oggetti magici o particolari

I master hanno la possibilità di donar o far trovare nel corso di quest, oggetti magici o particolari. In questo caso prima dello svolgimento della quest il master dovrà preparare una breve scheda illustrativa con bonus e malus e caratteristiche dell'oggetto in questione così che possa essere visualizzato dagli altri master, in particolare dal master esaminatore che darà l'eventuale consenso all'utilizzo.

Le armi NON sono comprese in questi tipi di oggetti e per coerenza un singolo PG non potrà possedere un numero consistente di tali oggetti, non solo per la loro potenza ed importanza ma anche per poter dare spazio a tutti gli altri personaggi che partecipano alla quest.

Morte e possibilità di morte del PG

La morte del PG avviene in una quest per totale azzeramento di ogni punteggio personale. Nel corso del gioco comunque è buona norma lasciare sempre un margine di salvezza, una possibilità per potersi salvare e starà a discrezione del PG e all'intelligenza del player saper sfruttare questa eventualità, qualora fosse possibile inserirla nel contesto del gioco. Naturalmente il responso di morte da parte del master è da accettare come qualsiasi altro tipo di responso. E' comunque da considerare che NON solo in caso di morte ma SEMPRE, il master deve concedere le alternative: in base alle mosse ed alle scelte del player e del pg capiteranno determinate conseguenze.

[vedi anche "ferite e tempi di guarigione"]

Ferite e punti

Un colpo subito solitamente fa perdere energia e forza: il master deciderà le proporzioni di tale perdita considerando l'entità del danno subito, perdita di sangue, sforzi compiuti in particolari condizioni, eventuali urti o interazioni con agenti esterni (esempio: sbattere contro una roccia, cadere su del vetro, bruciature da fiamma), ecc.

Le modifiche ai punteggi dipendono dall'interpretazione soggettiva delle role da parte del Master, e dovranno essere sempre brevemente motivate o personalmente al PG, o in un resoconto di quest, o direttamente nella scheda del PG stesso. Ad Esempio: pg X – gg/mm/aa riferito alla quest. – (meno) XYZ punti per ferita ...
[vedi anche "ferite e tempi di guarigione"]

PNG (personaggi non giocatori)

Nell'azione del Fato, quindi in una giocata con Master, i personaggi giocatori potranno incontrare anche personaggi non reali, inventati dal master stesso, che fanno comunque parte della storia e sono mossi direttamente dal master. Questi si chiamano PNG (personaggio non giocante).

Vi possono essere PNG inventati dal master che vengono poi utilizzati anche in altre quest o comunque in diverse occasioni: se questi PNG sono quindi personaggi "stabili" è necessario che si crei una scheda del personaggio, così che anche altri master possa utilizzarlo (e non solo il creatore). Inoltre la scheda png è necessaria nel caso di PNG particolari di grande potenza o PNG di mostri o animali non comuni.

Questa scheda PNG si dovrà completare con:

- | | |
|-------------------------|--------------------------------|
| 1. nome del personaggio | 6. descrizione del personaggio |
| 2. sesso | 7. segni particolari |
| 3. razza | 8. skill |
| 4. ruolo- mansione | 9. malus |
| 5. descrizione fisica | |

La scheda del PNG e quindi il PNG stesso dovranno essere APPROVATI da un master esaminatore.

I PNG si dividono in:

- PNG duellanti: che si scontreranno, all'interno di una quest, con i personaggi giocatori. A meno che il PNG non venga utilizzato in più momenti, in più quest e da più master, non è necessaria la scheda né convalida. Sono mossi da master duellanti o esaminatori.
- PNG descrittivi: danno più colore alla vicenda descritta nella quest. A meno che il PNG non venga utilizzato in più momenti, in più quest e da più master, non è necessaria la scheda né convalida. Sono mossi solitamente dai master descrittivi.
- PNG animali/mostri: esseri che normalmente non si vedono giocare. Possono essere creature bestiali o mitiche più o meno buone. Per questi è necessaria sia la scheda png sia l'approvazione di un master esaminatore. Se sono esseri "innocui" possono essere mossi dai master descrittivi, se sono votati all'attacco o in un qualsiasi modo possono arrecare danni a cose o persone, allora devono essere manovrati da un master duellante o esaminatore.
- PNG di razze non esistenti: sono razze non appartenenti alla struttura razziale del gioco ma che possono comunque essere utilizzate ai fini delle quest. E' necessaria sia la scheda png sia l'approvazione di un master esaminatore. Possono essere mossi sia da master descrittivi sia dai duellanti, a seconda dell'uso che se ne fa, in base alla razza scelta.
- PNG di potenza superiore: sono personaggi con doti fuori dal comune, notevolmente superiori con skill volutamente amplificate per il dato scopo della quest (Es. divinità). E' necessaria la scheda png e approvazione di un master esaminatore e possono essere mossi da master descrittivi o duellanti dietro domanda, a seconda dell'uso che se ne fa.

LNG (luoghi non giocatori)

Si intendono usati per quest svolte nella mente di qualcuno, in sogno oppure in luoghi che non esistono sulla mappa pur essendo plausibilmente esistenti.

I Master potranno svolgere giocate in cui saranno presenti LNG, descrivendoli con ogni particolare utile e aggiungendone di nuovi man mano che i personaggi si muovono (o su richiesta, se un personaggio vuole conoscere altri particolari, magari per spostarsi). L'importante è che vengano sviluppate in chat di gioco che riportano una scritta, chiaramente visibile, che indica l'uso del LNG.