



## GIocate con MASTER (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 gestiscono gli eventi 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 comune 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 della land: 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 (l'Amministrazione) divida i propri figli in tre famiglie dagli arcani nomi:

- **Descrittivi** (svolgono interventi del Fato laddove non vi sia presenza di duello o di divinità)
- **Duellanti** (svolgono interventi del Fato laddove vi sia presenza di duello)
- **Esaminatori** (svolgono interventi del Fato laddove vi sia presenza di divinità ed esaminano le candidature degli aspiranti master; approvano le schede dei PNG e altro ancora)

### 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 per rendere più facile la vita del master, per evitare di accavallarsi nell'inviare azioni e per dare continuità alla giocata.

Se possibile, evita anche di inviare la tua azione quando il personaggio che viene prima di te ha segnalato con le freccine (>>) di voler aggiungere un altro invio alla sua azione.

## **3. Fate un'azione alla volta**

Ovvero evita di compiere più azioni contemporaneamente.

Una e una sola deve essere l'azione compiuta dal vostro pg, altrimenti il master non può gestire bene. tutti Se l'azione non entra in un unico messaggio continua pure con una seconda azione (rispettando i turni) anticipata dalle freccine (>>). Rispetta anche la velocità massima di spostamento del personaggio, che viene sancita dalla scheda della tua razza..

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 >>”*

*“>> 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...) potrebbero essere necessario dei turni: le skill (di razza e di congegna) vanno sempre controllate e rispettate.

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

Questo include non solo parlare in gdr off nella chat, ma anche fare metagame, ossia dotare il vostro personaggio di superpoteri come vedere e sentire a chilometri, vedere e sentire attraverso i muri, muoversi alla velocità della luce (la scheda di ciascuna razza riporta le velocità massime di spostamento)

## **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 con su scritta la vostra polemica o al master stesso o agli amministratori.

Evitate di assillare il master con mille missive, o peggio con frasi off, chiedendo spiegazioni e anticipazioni: il master deve gestire diversi personaggi e seguire il filo logico di tutti, controllando di ciascuno skill, malus, schede, nonché usare molta fantasia per portare avanti il gioco. Non ha bisogno di essere tartassato, durante una quest.

#### **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.

Tenete presente che il primo step da affrontare è quello per diventare master descrittivo: quindi le richieste che riportino unicamente la richiesta per master duellante non verranno accettate.

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: siate descrittivi quanto baste e sintetici quanto basta! 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 corpo Admin.**

Buon divertimento.