



GASP 0.20

(G.iochiamo A. S.ta P.orcata)

PREMESSA

Nella versione 0.20 non ci sono premesse :-)

PREMESSA 2

ovviamente scherzavo :-)

PREMESSA 3

Con questa seconda release delle regole mi sono prefissato di rendere il gioco piu' duttile e se e' possibile, anche piu' serio.

Questo non vuol dire che che Gasp e' destinato a essere meno divertente (?) o piu' difficile.

Semplicemente, grazie ai consigli di

alcune gentili persone, mi sono reso conto di come espandere il gioco. Per le parti meno divertenti e piu' difficili, aspettate

le espansioni: Space Gasp, Gasp files e Gasp: le avventure di Richy Lich. :-)

PREMESSA 4

L'uso del maschile o del femminile in queste pagine e' totalmente casuale. Una donna puo' fare qualunque cosa faccia un uomo, tranne fare' la pipi' come un uomo:)

"Agente 007 hai completa LICENZA DI GIOCO..."

Ovvero: la parte legale

In soldoni ora si parla di diritti e doveri.

Diciamo che l'unico diritto che ho e' di mantenere la patria potesta' di questo sottoprodotto della pazzia umana. (bella storia!).

Voi, lettori e possibili giocatori avete una serie di doveri.

- 1) Se incontrate l'autore avete il dovere di non caricarlo di mazzate.
 - 2) Se il sistema ha fatto qualcosa di buono per voi, avete il dovere di fare qualcosa di buono per qualcun'altro. (cosi' non dicono che i giocatori di ruolo sono tutti degli stupidi egoisti)
 - 3) potreste mandarmi una cartolina o un messaggio di complimenti. A fondo documento inseriro' i metodi per contattarmi.
- E questo e' tutto per quanto riguarda il "legalese" :-)

IL NOME DELLA COSA

ovvero: ma come si chiama questo gioco ?

In precedenza questo "mostro" di gioco si chiamava BOH, ma per non confonderlo con un altro titolo uscito di recente, ho preso la prima opzione. In origine c'era l'obbligo morale di votare un nome per il prodotto, ma visto che i partecipanti si sentivano troppo oberati di responsabilita', ho deciso arbitrariamente di affibiargli il primo nome. Mantengo l'elenco per farvi fare due risate. :)

- 1) G.A.S.P. (Giochiamo a 'sta porcata)
- 2) Non ho mai detto un titolo
- 3) BELLO!
- 4) NOTEVOLE!!
- 5) Veramente stupido
- 6) Non hai capito un cazzo della vita
- 7) Ma sei sicuro che non sia una specie di dialogo ?
- 8) Che ne so ?
- 9) Il gioco di ruolo di Richy Lich (anche se non sapete chi e', ma prima o poi lo saprete)
- 10) Adventurland
- 11) Metempsicosi gastro-intestinale
- 12) Lobotomia passiva
- 13) tracheotomia digitale assiale
- 14) GDRP (gioco di ruolo dei poveri) (PRONUNCIA: "GDRUP" infilando la lingua giu' per la gola)
- 15) non so o non risponde. Infine l'1% nella persona di Zeffirelli dice "Il gioco di ruolo ? Cos'e' il gioco di ruolo ? e' un apostrofo roseo..."
- 16) 42: il gioco veramente universale. (pronuncia:42)

CAPITOLO 1

ovvero: ma come si inizia ?

MATERIALE NECESSARIO

scheda del PG (meglio se una delle nostre bellissime schede)

matita

gomma o dita unte atte a togliere la grafite

un dado da 10 facce (vedremo dopo a cosa servono)

carta varia di tutte le misure

Fantasia (no, non il film della Disney)

Un Narratore/Narratrice (se ne avete diversi, teneteli da parte per i momenti di carestia)

Giocatori/Giocatrici (da 1 a piu')

MATERIALE OPZIONALE

dado a 6 facce

dado a 8 facce.

PERSONAGGI E STORIE: INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO

Questo che vi accingete a fare e' un gioco di societa' particolare, che pone le sue basi nell'interpretazione di un ruolo. Cos'e' un ruolo? Immaginate una storia, una qualsiasi. Ogni storia e' contraddistinta da diversi elementi: una trama, dei protagonisti, e a volte una ambientazione.

Il vostro "ruolo" in questo gioco e' di essere i protagonisti di una storia. E' un po' come fare l'attore! Quando giocate, dovete interpretare qualcun'altro: potrebbe essere capucetto rosso, il Conte di Montecristo, o il dittatore della repubblica di Bananas. Quello che conta e' che agli occhi degli altri, state agendo e parlando come una persona diversa: siete un interprete!

Il vostro potrebbe essere un ruolo importante e in quel caso sarete le "star" della storia, oppure potreste essere delle pedine manovrate da qualcuno e in tal caso potreste addirittura fare le "comparse".

Lo scopo del gioco comunque, e' agire come agirebbe quel personaggio, nella maniera piu' coerente possibile.

Il piu' grande ostacolo per chi inizia a giocare di ruolo e' pensare come un'altra persona. Non e' facile interpretare un personaggio in maniera naturale. Spesso si e' portati a interpretare se stessi: invece di interpretare Indiana Jones, interpreto il ragioniere Rossi nei panni del grande esploratore.

E' sbagliato ? Beh... dipende dal gruppo. Se la storia prevede un protagonista che sia impavido come Indiana Jones, allora e' un peccato che il ragioniere

Rossi non si comporti così'. Se invece è sufficiente interpretare un personaggio qualsiasi, allora può bastare. Devo far notare però che alcuni membri del vostro gruppo potrebbero non apprezzare una performance "scadente" per cui è essenziale essere sempre al meglio. Più avanti vedremo trucchi e consigli per interpretare al meglio un ruolo.

Una delle fasi più belle e importanti dell'interpretazione di un personaggio è la sua creazione. È un procedimento che può essere più o meno lungo, a seconda del gioco o delle idee dell'interprete. Questa è una differenza importante col teatro: mentre nel teatro si interpretano dei ruoli fissi (solitamente), nel gioco di ruolo si può decidere di interpretare qualsiasi personaggio che ci venga in mente. Ogni personaggio è descritto in due maniere: numericamente e descrittivamente.

Numericamente : abbiamo che il personaggio è contraddistinto da determinati valori che riassumono la sua conoscenza, le sue capacità e alcune caratteristiche speciali che lo rendono unico. Le caratteristiche sono:

- 1) **Attributi**.: distinti in mentali e fisici, danno un'idea del suo stato fisico e della sua intelligenza
- 2) **Facoltà**.: poteri speciali o capacità sovranaturali ricadono in questa categoria
- 3) **Abilità**.: Questa categoria comprende cosa sa fare un personaggio e come lo fa.
- 4) **Razza o origini (opzionale)** : l'appartenenza a certi ceppi razziali può dare luogo a differenze tra un personaggio e l'altro.
- 5) **vantaggi e svantaggi**: (opzionale) nessuno è perfetto, e in questa categoria ricadono stranezze del personaggio, più o meno buone.

Descrittivamente : il personaggio è contraddistinto da una serie di dati narrativi, ovvero che aiutano a interpretare meglio il personaggio, ma che non influiscono direttamente nel regolamento. Per esempio: che famiglia ha, se è onesto o disonesto, se ha i capelli lunghi o preferisce tagliarli corti, se ama mangiare e bere o è a dieta.

Nei prossimi capitoli vedremo quali sono le procedure per creare i personaggi.

CAPITOLO 1

ovvero: gli ingredienti della torta

CONSIGLIO PER CHI INIZIA

Questa e' la fase piu' delicata dell'interpretazione di un ruolo. Per chi inizia e' difficile prendere delle decisioni su come strutturare il personaggio. Come si procede nella creazione di un personaggio? Ci sono due linee di pensiero:

- 1) Si fanno i calcoli sui valori del personaggio e **POI** si pensa che tipo di personaggio e'.
- 2) Si pensa **PRIMA** al personaggio da fare e poi si fanno i calcoli.

Il mio consiglio personale e' di usare il metodo **due**: parlatene con chi fa il narratore e cercate di focalizzare il tipo di trama. Ovviamente il narratore non vi dira' che cosa succedera' altrimenti addio sorpresa! Ma puo' farvi una specie di riepilogo per aiutarvi a scegliere meglio le vostre capacita'.

Pensate una trama alla "Guerre Stellari", con soldati, piloti di astronavi, mercenari. Immaginate ora di trovarvi in quelle situazioni, nei panni di un cuoco. Un po' fuori luogo, vero ? Nessuno vi impedira' di impersonare un cuoco, ma se pensate di duellare con dei forchettoni da cucina contro una spada laser...beh... buona fortuna!

Per questo e' importante fare le scelte giuste all'inizio: il vostro personaggio potrebbe essere usato per diverse sedute di gioco. Meglio premunirsi per tempo.

Ancora una raccomandazione: per come e' concepito il gioco e' impossibile essere perfetti in ogni cosa. Un personaggio "Onnisciente" e' una cosa che in G.A.S.P. e' ben difficile che si realizzi. Per iniziare consiglio di provare a fare un personaggio che avete visto al cinema o in televisione, o letto su qualche libro.

Infine ricordate che il narratore puo' proibire di scegliere certe abilita' o certe facolta', perche' stonano con la trama: immaginate Ulisse che spara ai troiani durante l'assedio. Okkei, in Gasp puo' succedere, ma magari non piace a tutti una possibilita' del genere.

ATTRIBUTI

ovvero: "cosa hai li sotto ? un'ascia insanguinata o sei felice di vedermi?"

Che cos'e' un attributo ? Senza entrare in dettagli metafisici, vi diro' che e' semplicemente un modo di indicare con dei numeri quanto e' "nato pronto" il personaggio.

In questo gioco ci sono 2 attributi: Corpo e mente. I valori vanno da 0 a 3 (normalmente).

Corpo: e' un valore che rappresenta prestanza fisica, agilita', resistenza fisica, scatto, destrezza, ecc...

Mente: e' l'abilita' di pensare, ragionare, dedurre, intuire, ecc...ecc...

I valori contraddistinguono le possibilita' dell'individuo.

0: totale inettitudine mentale o fisica dell'individuo. Mosse azzardate potrebbero causarne una fine prematura.

1: valori base. Indica possibilita' nella norma.

2: valori eccezionali. prestazioni fisiche da olimpiade. Prestazioni mentali degne di un astrofisico.

3: valori semi-divini. Einstein o Ercole.

Il raggiungimento del valore 3 e' un evento **raro**, solitamente coincide con fatti molto particolari. Un valore di 3 in corpo consente di avere una facolta' legata al corpo a scelta. Idem nel caso del valore 3 in mente, pero' (ovviamente) la facolta' e' legata alla mente.

VALORE INIZIALE: Normalmente un personaggio medio ha un valore di 1 in corpo e mente.

I vostri personaggi, in quanto protagonisti sono sopra la media, per cui potete scegliere di mettere 2 al corpo **Oppure** alla mente. Dopo aver effettuato questa difficile :) scelta, trascrivete i valori sulla scheda del personaggio.

Il vostro narratore potrebbe anche decidere di fare personaggi piu' potenti del solito, e potrebbe anche darvi la possibilita' di mettere due o addirittura TRE punti !!

FACOLTA'

ovvero: "anche i protagonisti vanno all'Universita'?"

No, non si tratta di Atenei :). Si tratta invece di capacita' fuori dal comune. Piu' avanti ci sara' una lista di facolta' tra cui scegliere. Sono una categoria molto varia, che spazia dal normale al supereroistico. Se decidete di fare una serie di avventure ambientate nel mondo dei fumetti, sicuramente penserete parecchio alle facolta' da dare ai vostri personaggi. Se invece si prospetta una serie di avventure di investigazione alla Sherlock Holmes, probabilmente questa sezione avra' poca importanza.

Anche le facolta' vanno da 0 a 3, come gli attributi, ma con una differenza di base. Una facolta' a livello 0 si dice LATENTE, ovvero e' presente, ma non e' pienamente formata o dev'essere sviluppata col tempo.

Questa differenza e' importante, perche' facolta' a livello 0 possono essere sviluppate gradualmente dai personaggi con le avventure e l'esperienza, mentre impararle richiede eventi particolari. (interventi chirurgici, letture di testi antichi, cibo avariato, ecc...)

es:

facolta' **POTERI MENTALI**

0: ogni tanto fai dei sogni strani.

1: riesci a fare giochetti come indovinare la donna nel gioco delle tre carte

2: riesci a sollevare oggetti modesti, far scattare serrature o leve, leggere

la mente, trasmettere pensieri a distanza...

3: Avete visto Akira ? Povero mondo...

ABILITA'

ovvero: "lei e' un idiota!" (frase di un immortale a un mortale)

Questa parola comprende tutte le varie abilita' pratiche o meno, che il personaggio conosce come essere senziente. Diversamente da quanto si possa credere, anche un idiota puo' imparare qualcosa, per cui ricade in questa categoria.

Anche le abilita' vanno da 0 a 3. Un'abilita' a livello 0 puo' essere aumentata con l'esperienza o la pratica.

A differenza delle **facolta'** per avere un'abilita' a livello 0 e' sufficiente provare a fare un'azione legata a quell'abilita'. Dopo quella prova (naturalmente fallita), se non vi farete scoraggiare, proverete e riproverete finche' non sarete capaci e a quel punto potrete rimpiazzare lo zero con un bell'uno (che non e' la ridente cittadina nel Nord del Veneto) !

Insomma, sbagliando si impara. Ma non provate a effettuare una lobotomia senza le conoscenze necessarie :-)

es:

abilita': **CUCINARE**

0: un vero disastro ai fornelli. Se invitate qualcuno a pranzo, vi lincia.

1: un rambo dei fornelli che sopravvive a ogni pasto.

2: sicuramente c'e' un posto per voi in quel ristorante famoso

3: La nouvelle Cuisine ha trovato un nuovo Messia! HALLELUJA!

RAZZA O ORIGINI (opzionale)

L'appartenenza a una razza potrebbe dare delle abilita' specifiche o addirittura delle facolta'. Naturalmente quando parlo di razza non intendo semplicemente dire "indiano d'america" o "aborigeno". Lo intendo nel senso piu' globale possibile e dentro ci puo' essere qualsiasi cosa: Orsi parlanti, alieni dallo sguardo saggio, computer intelligenti, suocere, ecc. Insomma ogni razza si porta dietro un bagaglio di cultura che incide sulle conoscenze del personaggio.

Origini particolari o bizzarre potrebbero produrre dei personaggi gia' pronti all'uso (o piuttosto degli stereotipi).

es: razza Elfica della terra di mezzo

corpo=2

mente=2

facolta': Immortalita' a 1 (nessun invecchiamento)

abilita': usare archi 2

usare spade 1

conoscenza erbe 2

conoscenza foreste 2

Punti restanti da distribuire: 5

VANTAGGI E SVANTAGGI (Opzionale)

Questa sezione e' una novita' di questa release. E' dedicata soprattutto ai veterani di questo hobby, ma chiunque ne puo' far ricorso.

Vantaggi e svantaggi sono due elementi che concorrono a rendere piu' "reale" il personaggio. Sono peculiarita' del personaggio che influiscono sul modo in cui viene giocato il personaggio.

Come si usano ? Semplicemente per **ogni vantaggio** che il personaggio possiede, devo scegliere **uno svantaggio**.

In Alternativa:

- **Ogni vantaggio mi costa (1) punto nella creazione del personaggio**
- **Ogni svantaggio mi frutta (1) punto nella creazione del personaggio.**

Attenzione: un personaggio non puo' avere piu' di 3 vantaggi e 3 svantaggi.

Cosa comporta questo meccanismo ?

I giocatori di ruolo "esperti" sono in grado di interpretare personaggi di ogni tipo! In genere e' facile interpretare personaggi sicuri, forti e vincenti. E' una cosa che riesce abbastanza naturale. Interpretare un personaggio "diverso", "malato" o anche peggio e' invece una cosa non facile.

In pratica gli esperti scambiano un po' della liberta' di azione, per avere qualche possibilita' in piu' in alcuni casi.

Pensate a un pistolero molto abile, ma con una malattia ai polmoni che lo portera' alla tomba. O un guerriero che e' rimasto orfano, ma e' stato allevato da un eroe che gli ha insegnato tutti i trucchi del mestiere.

Si tratta in pratica, di dettagli che rendono il vostro personaggio piu' "umano" e vi danno maggiori spunti per interpretarlo.

Anche qua esamineremo una lista commentata di vantaggi e svantaggi piu' avanti.

Ripagarsi gli svantaggi (opzionale) : Se il narratore lo permette, il personaggio puo' "ricomparsi" gli svantaggi acquisiti all'inizio. Ogni punto che uno svantaggio offre, costa 20 punti competenza. Ovviamente solo questo non e' sufficiente: occorre anche un corrispondente evento nell'ambito del gioco.

Es: Una jella enorme potrebbe essere superata con il ritrovamento di un talismano. (piu' il pagamento dei punti competenza).

CAPITOLO 2

ovvero: ma quando si inizia ?

Adesso! Continuare a leggere prego!

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ovvero: "papa' perche' mi chiamo profilattico bucato?"

La creazione del personaggio e' semplicissima. D'altronde se volete personaggi piu' corposi ci sono tantissimi giochi piu' famosi e blasonati. Per pura invidia, non ne cito neanche uno.

Passo 0) Stampate o rifate la scheda del personaggio a vostro piacere.

Passo 1) Si parte con gli attributi: ogni personaggio ha 1 di corpo e 1 di mente, piu' un punto da distribuire. In teoria l'avete gia' fatto prima se avete letto con attenzione, percio' passiamo oltre.

Passo 2) FACOLTA' e ABILITA': Avete 15 punti da distribuire in queste 2 categorie. Tenete conto che :

regola a) Spendete 1 punto per ogni punto abilita'. Non e' possibile avere all'inizio un'abilita' a livello 3, salvo che il narratore non dia il permesso.

regola b) Facolta': ogni punto di facolta' costa 5 punti e non e' possibile andare oltre i 2. (e il narratore non dovrebbe dare il permesso, amenoche' non sia completamente conscio bla bla bla, per cui non mi assumo responsabilita')

Passo 3) Sentite cosa ne pensa il Narratore ed eventualmente cambiate qualcosa.

Passo 4) Infine Segnate 3 punti risorsa sulla scheda. (piu' avanti sara' spiegato cosa sono e come si usano).

Per facilitare la creazione seguono alcuni esempi di personaggio.

ESEMPI PRATICI

Tyago Rex Giovane Barbaro delle pianure	Mrmnrm Androide da combattimento
Attributi Corpo: 2 [1 punto assegnato al corpo] Mente: 1	Attributi Corpo: 2 [1 punto assegnato al corpo] Mente: 1
Facolta': Destrezza incredibile: 0 [5 punti]	Facolta': Robotico: 0 [5 punti]
Abilita': Cacciare: 2 [2 punti] Combattimento a mani nude: 2 [2 punti] Usare arco: 2 [2 punti] Cavalcare: 1 [1 punto] Conoscenza leggende barbare: 1 [1 punto] Acrobazie : 2 [2 punti]	Abilita': Usare armi da fuoco ed energia: 2 [2 punti] Combattimento a mani nude: 2 [2 punti] Acrobazie: 2 [2 punti] Uso degli esplosivi: 1 [1 punto] XenoPsicologia: 1 [1 punto] Autoriparazione: 2 [2 punti] Intrusione informatica: 1 [1 punto] Decifrazione codici: 1 [1 punto]
Vantaggi/Svantaggi: nessuno	Vantaggi/Svantaggi: Condizionamento (Uccidere il nemico) : +2 punti
Punti Risorsa: 3	Punti Risorsa: 3
Descrizione: Tyago Rex e' un giovane barbaro delle pianure. Fin dall'infanzia e' stato addestrato per diventare un cacciatore, e le sue doti naturali lo hanno favorito in questo. Rapido e scattante come pochi, Tyago e' sicuramente uno dei pochi uomini che possa lottare alla pari con un orso delle pianure. Tyago non sa leggere, scrivere o fare conti, ma nelle pianure questo non serve.	Descrizione: Mrmnrm e' un prototipo di androide da guerriglia. Le sue finalita' consistono nell'assalto delle postazioni Krell e nella distruzione del nemico. Anche se e' stato studiato per scontri diretti, il Mrmnrm e' in grado di svolgere funzioni di infiltrazione e spionaggio. Sebbene sia in grado di fare scelte complesse, e' stato condizionato per seguire e distruggere il nemico.

Cogito Ergosum

Filosofo di corte

Attributi

Corpo: 1

Mente: 2 [1 punto assegnato alla mente]

Facolta':

Nessuna

Abilita':

Oratoria: 2 [2 punti]

Cultura Latina/Greca: 2 [2 punti]

Cultura Sassone: 1 [1 punto]

Educazione cortigiana: 2 [2 punti]

Astronomia: 1 [1 punto]

Metodo Scientifico: 2 [2 punti]

Conoscenza erbe: 1 [1 punto]

Cucina : 1 [1 punto]

Vantaggi/Svantaggi:

Pratico in tutto [-2 punti]

Buona reputazione [-1 punto]

Punti Risorsa: 3

Descrizione: Cogito Ergosum e' uno dei tanti artisti patrocinati da Ferdinando III, detto Il Re Colto. Dotto ed educato, e' stato benvoluto da subito per il suo carattere amichevole e aperto. I suoi studi riguardano vari argomenti, dalla natura umana, alle stelle e non per ultima la cucina, il suo hobby.

Tonnzilla

Mostro degli abissi [fuori regole]

Attributi

Corpo: 3 [accordato dal narratore]

Mente: 0

Facolta':

Muscolatura possente: 3

Alitosi aggravata: 1

Abilita':

Devastare citta': 2

Far sentire la propria fame al mondo: 2

Calpestare con precisione: 2

Evitare Reti a strascico: 1

Respirare fuori dall'acqua: 2

Alitare: 1

Vantaggi/Svantaggi:

Perennemente arrabbiato

Fama (Cinema)

Punti Risorsa: 3

Descrizione: Tonnzilla e' un tonno mostruosamente alterato dagli scarichi tossici di un asilo della citta' di Springfield. Gli scarichi lo hanno fatto crescere di 30 metri e gli hanno dato la possibilita' di ruttare facendo sciogliere qualsiasi metallo (tranne lo stagno e l'ottone). Tonnzilla ha deciso di decimare tutta l'industria del pesce in scatola.

(NB:personaggio fuori dalle righe)

ESPERIENZA E AVANZAMENTO

ovvero: "l'iterazione non e' una forma di punizione"

In questo gioco non esistono "livelli di esperienza" precisi, quanto una specie di competenza generica che aumenta gradatamente. La competenza viene misurata in PUNTI COMPETENZA, e ne ottenete **uno per ogni abilita' impiegata con successo**. I punti competenza vanno segnati vicino all'abilita' o facolta' in questione perche' sono relativi a essa.

Aumentare le abilita' costa 10 punti competenza per ogni punto di abilita'.

Aumentare le facolta' costa 15 punti competenza per ogni punto di facolta'.

Raggiunto il livello 2 non si impara piu' nulla di nuovo dall'esperienza diretta o dalla pratica, per cui il conteggio della competenza relativa non serve piu' per l'avanzamento. Ma non smettete di segnare la competenza! Nel caso vi scontriate con un avversario che e' al vostro livello di abilita', il punteggio di competenza puo' essere usato dal narratore come riferimento per decidere l'esito di un confronto!

Ottenete un tot di punti competenza per aver concluso l'avventura con successo e per interpretazioni particolarmente brillanti. Questi punti rappresentano una conoscenza globale e possono essere distribuiti un po' dove volete. Nota bene : un valore di 3 in una abilita' o facolta' possono essere raggiunti solamente con mezzi speciali... es: intercessioni divine, particolari congiunzioni astrali, macchinari alieni ecc...ecc... si tratta di concessioni del narratore, oppure di un piano diabolicamente astuto per mettere nei guai il vostro personaggio!

CAPITOLO 3

ovvero: ma come si gioca ?

REGOLE

ovvero: "i'm not a number! I'm a roleplayer!"

Le regole sono molto MOLTO semplici. In genere attributi/facolta'/abilita' vanno da 0 a 3.

come linea guida ricordate questo:

0: possibilita' nulle.

1: possibilita' nella norma

2: possibilita' eccezionali

3: impossibile ? come si scrive ?

Se volete usare una facolta' o un'abilita' dite al Narratore cosa fate. Ovviamente spettera' al Narratore giudicare se potete o meno fare una certa azione, quindi cercate di essere molto descrittivi in modo che egli possa valutare in pieno la sequenza degli eventi (e le conseguenze).

Cercate di essere coerenti ! volete fare un salto di 8 metri e di corpo avete 1! Il narratore vi dira' che non potete farlo, o potrebbe dirvi "provaci" e farvi fare una fine indegna (sempreche' non abbiate un asso nella manica).

Come si fa a valutare se il personaggio ha almeno una speranza di farcela ? Dovete forzare il destino! In pratica dovete dire al Narratore perche' il personaggio DEVE farcela. Iniziate a descrivere lo stato d'animo del personaggio, i suoi obbiettivi a breve termine, il suo temperamento, il suo carattere, l'odio per un particolare avversario, il suo senso dell'onore, insomma date una GIUSTIFICAZIONE al narratore per dare almeno una possibilita' al personaggio.

Ma come valutare le possibilita' ?

Ci sono due metodi:

1) valutazione umana: la possibilita' migliore. Generalmente la piu' incline al perdono.

2) simulazione casuale:tirate il dado a 10 facce. Ottenere "1" col dado equivale a un successo eccezionale, che comporta effetti secondari stabiliti dal narratore.

Se state cercando di superare un ostacolo passivo: Sommate l'attributo e l'eventuale abilita' di competenza (solo una), e cercate di ottenere col dado **MENO** della somma dei due valori.

es: saltare tra due palazzi, passare un muro di fiamme, ingoiare tre BigMac contemporaneamente.

Se state cercando di superare un ostacolo attivo: Sommate l'attributo e l'eventuale abilita' di competenza (solo una), sottraete l'attributo e l'abilita' dell'ostacolo, e cercate di ottenere col dado **MENO** del valore risultante. Se la possibilita' di successo fosse zero, c'e' sempre almeno **UNA possibilita'** di farcela. (facendo 1 col tiro di dado)

es: lottare a mani nude contro un robot da assalto planetario, ottenere un aumento della paghetta dai genitori.

Diciamo che con un po' di buon senso non avrete problemi a decidere di comune accordo col narratore cosa potete e non potete fare. Questo per le abilita', ma per le facolta' ?

L'utilizzo delle facolta' e' TOTALMENTE lasciato alla fantasia dei giocatori e

alla discrezione del narratore.

La discrezione non e' sempre facile da ottenere, per cui cercheremo di dare degli esempi quando vi proponiamo le facolta'.

Cercate di essere piu' COERENTI possibile !

Considerazioni sul tiro di dado: Il dado a 10 facce, consente di ottenere una serie di risultati che sono quasi sicuramente fallimenti. Per una ambientazione "comica" questo e' normale, anzi e' un vantaggio, ma se decidete di giocare con un atteggiamento piu' serio, consiglio di provare l'utilizzo del dado a 6 facce o a 8 facce. Il gioco otterra' un maggior coefficiente di realismo.

SE NON POSSIEDO LA FACOLTA'/ABILITA' ?

ovvero: ma chi me l'ha fatto fare ?

Qui sono guai... state precipitando da un palazzo di cinque piani e non avete facolta' che vi permettano di volare... a questo punto potete contare solo sulle vostre forze... potreste cercare di aggrapparvi alla prima sporgenza che vi capita sotto mano per esempio (corpo a 2) oppure potreste semplicemente cercare di attutire il piu' possibile l'impatto (corpo a 1) ma soltanto il narratore sa' cosa potrebbe capitarvi. Ovviamente se avete corpo a zero, potreste scrivere il vostro testamento durante la caduta. Se siete veloci.

In generale usate l'attributo e l'abilita' piu' consoni alla situazione.

A questo punto si potrebbe pensare che si potrebbe cercare di sviluppare corpo e mente, mentre si possono tralasciare facolta' e abilita'. Su questo ho i miei dubbi in quanto:

- 1) ci sono situazioni che richiedono una conoscenza o competenza in materia.
- 2) il narratore potrebbe negare l'azione in base al punto 1.

per esempio potrebbero darvi una graticola Zimbaliana dicendovi di usarla con precauzione. Secondo voi Einstein cosa farebbe di una graticola Zimbaliana ? Probabilmente ne studierebbe la conformazione atomica, e cercherebbe di capire come mai vi e' un reattore a fusione nucleare all'interno... ma non ci farebbe un tubo.

Difatti per usarla a dovere ci vogliono delle bistecche Zimbaliane. Sono buone mi chiedete ? Non saprei... vi sembro Zimbaliano ? E poi solitamente le smerciano dal produttore al consumatore. E il Raptor Zimbaliano non e' sempre felice di diventare bistecche...

opzionale: un'ambientazione demenzial-umoristica potrebbe consentire ai giocatori azioni assurde dovute a valori bassi.

es.: durante la caduta di cui sopra il PG (avendo solo 1 di mente) si dimentica della forza di gravita' percio' smette di precipitare.

PUNTI RISORSA

ovvero: in caso difficolta' telefonate al 113

I punti risorsa equivalgono ai punti ferita degli altri giochi di ruolo. Ma sono estremamente piu' versatili.

Ogni personaggio parte con 3 punti risorsa. Questi punti consentono di ottenere 3 possibilita'aggiuntive di sopravvivere alla sfig... alle azioni di gioco. In realta' assomigliano di piu' alle "vite" di un videogioco ma non sottiliziamo: sono tre occasioni per il personaggio di salvarsi da guai sicuri.

Per usare un punto risorsa un personaggio deve spiegare come si e' salvato.

es: il PG di cui sopra, non riuscendo a trovare appigli di nessun tipo, crolla rovinosamente a terra. Pero' "il personaggio cade in un bidone pieno di cartoni del latte" (spiegazione del giocatore) e si salva. Il giocatore toglie un punto risorsa.

Improvvisamente un personaggio spunta dal tetto del palazzo e dice "Ma quanto tempo ci hai messo a cadere ?..."

Se durante una partita il vostro personaggio arriva a 0 punti risorsa perde i sensi e se e' possibile viene trasportato all'ospedale. Altrimenti viene gettato in mare/vuoto spaziale/fabbrica per il riciclaggio/verme di Dune/ospizio per invalidi di guerra in tempo di pace.

Insomma ne perdete il controllo.... potrebbe sopravvivere, ma sara' sicuramente un invalido **SENZA FACOLTA'** e con eventuali abilita' in meno (per es. se diventa paralitico non possiedera' piu' l'abilita' "centometrista"). Ad ogni modo la creazione di altri personaggi e' rapida in Gasp. E' come cambiare una maschera!

Sappiamo che ci sono giocatori che hanno iniziato a giocare con i giochi che forniscono marea di tabelle e vogliamo accontentare pure loro:

TIRATE UNA MONETA
Testa: il PG muore
Croce: Il PG non muore, ma diventa un PNG, insomma un fardello per la popolazione attiva che contribuisce ad aumentare le ritenute salariali. Potrebbe anche diventare un personaggio per trarre spunto per altre avventure.

I PUNTI RISORSA vengono completamente recuperati alla fine di un'avventura. Strumenti, poteri o interventi divini possono consentire di recuperare un (1) punto risorsa durante un'avventura. I PUNTI RISORSA non possono mai essere piu' di 3.

NB: una notte di riposo non basta a recuperare punti risorsa. ci vuole almeno una settimana di ferie :-)

ATTEGGIAMENTO (facoltativo)

ovvero: "che cavolo pensi di fare oggi?"

Ogni persona cambia in continuazione il proprio atteggiamento. (ognuno nel suo piccolo e' psicopatico). Per simulare questo ogni personaggio tirate un dado a 10 facce e fate riferimento alla tabella sottostante per la "condotta di gioco". Ovvero il personaggio si dovra' comportare in quella determinata maniera per un tot di tempo.

Solitamente l'atteggiamento va tirato a ogni inizio di sessione. [Si tratta di un esercizio di bravura per il giocatore che deve variare di volta in volta lo stile di gioco. Il narratore puo' premiarlo con dei punti competenza.] Ovviamente eventuali situazioni di gioco potrebbero limitare o annullare questa regola (per es: un personaggio che sta inseguendo gli assassini della sua famiglia che improvvisamente diventa altruista e non li vuole piu' impiombare... una situazione del genere non e' fattibile, oppure il giocatore deve far capire al master che ha veramente perdonato gli assassini e perche' ha preso questa decisione.)

lista degli atteggiamenti:

- 1) altruista
- 2) Coraggioso
- 3) Pazzo suicida
- 4) Vigliacco
- 5) Poetico (avete mai visto un cyborg che parla in versi?)
- 6) razionale
- 7) Pragmatico
- 8) Inerte
- 9) Sfiduciato
- 10) Crudele (ma non perverso)

eventualmente il narratore e' libero di cambiare la lista o di aggiungere altri atteggiamenti.

CAPITOLO 4

ovvero: tutto questo e' bellissimo ma... ?

ok, ok, ecco un elenco di facolta'. Per quanto riguarda le abilita' mettevi d'accordo col narratore.

ELENCO FACOLTA'

ovvero: "il cielo come limite"

MAGIA

e' possibile lanciare 1 incantesimo per tipo per ogni punto in MENTE.

es: 1 di mente: puo' lanciare 1 incantesimo differente per tipo AL GIORNO. E' bene tenere nota degli incantesimi lanciati, in modo da fare una specie di grimoire.

Il lancio degli incantesimi e' istantaneo, non richiede concentrazione ne memorizzazione ed e' (solitamente) molto coreografico.

E' essenziale descrivere l'esecuzione della magia. La creativita' in teoria non ha confini, ma se il narratore non e' convinto che un incantesimo di "palla di fuoco" e "sfera rotolante di fuoco" siano abbastanza diversi, li considerera' alla stregua dello stesso incantesimo ripetuto due volte.

NB:Ogni "tipo" di magia e' da apprendere a parte.

Magia Bianca:

0: percezione della magia bianca in azione

1: semplici guarigioni e protezioni dal male

2: Benedizioni, assoluzioni, resurrezioni, purificazioni,ecc..ecc...

3: Il mago viene rivestito saltuariamente di poteri semi-divini

Magia Nera:

0: percezione della magia nera in azione

1: piccoli incantesimi di attacco e portaiella vari

2: maledizioni, creazione di veleni, diti della morte, evocazioni varie ecc..

3: il mago ha a disposizione un'orda di creature dell'oscurita', e puo diventare un semi-demone ... (forma da definire)

Magia del fuoco:

0: percezione della magia e del fuoco naturale

1: creare piccoli fuochi, riscaldare materiali

2: palle di fuoco, incendi, evocare elementali del fuoco

3: creare vulcani, piogge di meteore, evocare una salamandra solare

Magia dell'aria:

0: percezione della magia dell'aria.

1: controllare venti deboli, creare aria

2: evocare tempeste, chiamare fulmini, evocare trombe d'aria

3: concentrare la forza dell'Uragano nelle proprie mani.

Magia della terra:

0: percezione della magia della terra e dei sismi

1: modificare la densita' dei materiali

2: ev. elementali di pietra, causare cedimenti strutturali

3: evocare terremoti, aprire spaccature nel terreno lunghe 100 m e larghe 20

Magia delle forze:

0: visione su tutta la banda luminosa

1: controllare onde magnetiche

2: controllare onde elettromagnetiche e inerzia

3: controllare forze atomiche e gravita'

FACOLTA' LEGATE AL CORPO

Se ne puo' ottenere una a livello zero se il valore di corpo arriva a 3, senza costi aggiuntivi.

MUSCOLATURA POSSENTE:

0: bisogna fare molta palestra, ma insistendo...

1: si puo' sollevare un carico di 2 persone da solo

2: Si puo' alzare un'automobile senza problemi

3: come fai a tenere quell'elefante sulla punta della mano ?

DESTREZZA INCREDIBILE:

0: un po' di artrite ?

1: agile !

2: un fulmine !

3: Eh ? Cos'e' stato ?

ARTE MARZIALE METAFISICA: (da definire col narratore)

0: un vero brocco

1: colpi assassini

2: colpi a distanza

3: AURA DISTRUTTIVA!

MUTAFORMA:

0: Siamo quello che siamo

1: una forma aggiuntiva (scegliere)

2: Una forma qualsiasi vista in precedenza

3: Qualsiasi forma esistente o meno, anche solo descritta a grandi linee.

INNESTI CIBERNETICI:

0: hai una protesi acustica

1: arto cibernetico

2: piu' del 50% del corpo e' macchina

3: Cyborg 009. Un mix letale di uomo e macchina.

Robotico (caratteristiche da definire col narratore)

0: poco piu' di un frullatore senziente

1: un raro esempio di cibernetica ben studiata

2: il frutto di decine di anni di studio. Quasi perfetto e autosufficiente.

3: Deus Ex Machina.

FACOLTA' LEGATE ALLA MENTE

Se ne puo' ottenere una a livello zero se il valore di mente arriva a 3, senza costi aggiuntivi.

CALCOLO:

0: $2*2=$ circa 4

1: equazioni di 3^{\wedge} grado a memoria

2: calcolo rapidissimo

3: Mister Cray

POTERI MENTALI:

0: ogni tanto fai dei sogni strani.

1: riesci a fare giochetti come indovinare la donna nel gioco delle tre carte

2: riesci a sollevare oggetti modesti, far scattare serrature o leve, leggere la mente, trasmettere pensieri a distanza...

3: Avete visto Akira ? Povero mondo...

DOMINAZIONE PSICHICA:

0: scusi c'ero prima io !

1: nessuno si azzarda mai a risponderti per le rime

2: puoi ottenere un appuntamento con Claudia Schiffer, senza consultare la madre.

3: si padrone !!

CREAZIONE DI GIOCHI DI RUOLO:

0:Gasp

1: Rolemaster, Harnmaster, Gurps

2: IL WORLD OF DARKNESS

3: d&d prima edizione.

VANTAGGI E SVANTAGGI (Opzionale)

Ecco un breve elenco di vantaggi e svantaggi.

Ribadisco che i Vantaggi costano punti, mentre gli Svantaggi fanno ottenere punti.

Svantaggi (aumento tra parentesi)	Vantaggi (costo tra parentesi)
<p>Condizionamento (specifico): Il personaggio e' stato condizionato da qualcuno a qualcosa a compiere un determinato compito. Piu' l'ordine e' perentorio e pericoloso, piu' il punteggio che si ottiene e' elevato. Il non poter ubbidire al condizionamento causa un grave turbamento emotivo (che va evidenziato nell'interpretazione del ruolo).</p> <p>es: uccidere una tal persona a vista e' un comando piuttosto diretto, per cui il punteggio che si ottiene e' 2.</p> <p>es2: farsi un bagno ogni mattina prima di colazione, e' un comando piuttosto blando, per cui il narratore assegna solo un punto.</p>	<p>Pratico in tutto (2): Il personaggio che ha questo vantaggio, sembra che sia in grado di fare un po' di tutto, purché richieda solo pratica e fortuna. Anche se non possiede l'abilità specifica, con questo vantaggio si considera che abbia 1 in tutte le abilità.</p> <p>ES: aggiustare un motore</p> <p>Es negativo: operare al cervello (vantaggio inutile)</p>
<p>Perennemente arrabbiato (2): il personaggio ha un bruttissimo carattere. Odia tutti, e anche quelli che non odia, li trova insopportabili per lungo tempo.</p>	<p>Buona Reputazione (1) : tutti sanno che sei bravo, buono, onesto, affidabile.</p>

<p>Fama (specifico): a seconda del raggio d'azione della fama, aumenta il punteggio. Il campione locale di scacchi potrebbe avere fama 1, mentre Elvis Presley avrebbe fama 3.</p> <p>Se la fama e' un aspetto positivo per il personaggio, questo diventa un vantaggio, per cui i punti sono negativi (e' quindi un costo nella creazione del personaggio).</p>	<p>Ricco (specifico): a quanto pare sei nato con la camicia: o i tuoi hanno fatto molti quattrini o hai vinto una superlotteria. Anche qua il costo cambia in base alla ricchezza:</p> <p>es: piccola vincita al lotto (1)</p> <p>es: miliardario (3)</p>
<p>Allergia (specifico): a seconda della frequenza di apparizione della sostanza allergica, il punteggio varia da 1 a 3.</p> <p>Es: uranio 236 = 3 punto Vino Champagne = 2 punti Plastica = 1 punto.</p>	<p>Sexy (1): risulti irresistibile per l'altro sesso (o anche il tuo stesso sesso, a volonta'), tanto che per sedurre hai un bonus di un punto.</p>
<p>Mutismo (3) : Svantaggio gravissimo. Sia il personaggio che il GIOCATORE, possono esprimersi solo a gesti!</p>	<p>Debabelico (1) : Hai una sorta di predisposizione sovranaturale per le lingue. In pochissimi minuti riesci a comprendere e a parlare qualsiasi altra lingua.</p>
<p>Persecuzione (specifico): il personaggio e' perseguitato da organizzazioni, ma non sa perche'!</p> <p>Ovviamente il narratore lo sa, e usera' questo svantaggio per mettere ripetutamente nei guai il personaggio.</p> <p>es: polizia = 1 punto Il fisco = 2 punti. I piccoli omini verdi =3 punti.</p>	<p>Controfigura (2): una volta per sessione di gioco, la tua controfigura prende il tuo posto nelle scene piu' pericolose, evitandoti rischi inutili del mestiere.</p>

"Considerazioni finali."

Ovvero: scorrono i titoli di coda

A fronte di questa riscrittura di GASP, penso ancora che ci sarebbe molto altro da dire sul sistema, sul lavoro del narratore/regista, sul come devono comportarsi i giocatori e sul gioco di ruolo in genere.

Tuttavia il materiale essenziale per sperimentare la magia del gioco di ruolo c'e', ed e' questo che conta.

E' possibile che in congiunzione di altre persone venga fatta una guida alla conduzione del gioco di ruolo e in tal caso il documento verra' diffuso tramite internet e (se interessate) alle riviste nazionali.

La cosa piu' importante da sottolineare e' che GASP fa parte del progetto Lyceum (<http://gdr.net/Lyceum>), per cui nei prossimi mesi verra' testato approfonditamente da chi vuole iniziare a giocare di ruolo.

In piu', tempo permettendo, cerchero' di fare delle mini-ambientazioni da giocare col Gasp, in modo da dare la possibilita' di sperimentare il gioco di ruolo, senza paranoie.

Dediche

Dedicato al mio gruppo di gioco:

Nanni,Andrea,Arturo,Piero,Massimiliano,Carlo.

Dedicato a Moreno,Paolo,Alessandro, compagni nella tempesta.

Dedicato al Dr. Luca Giuliano, piu' che un uomo, un artista.

Dedicato a tutti quelli che nel corso degli anni mi hanno benvoluto come narratore e amico.

"Vorrei dire che e' la fine... Ma questo e' l'inizio! E' tempo di iniziare a giocare!"