

Shadows

di Zak Arntson

Traduzione italiana:
Roberto Grassi

Shadows – Un gioco di ruolo per tutte le età

Introduzione	3
Prefazione.....	3
Materiale	3
Contratto sociale	3
Giocare a Shadows	4
Preparazione.....	4
Come Giocare	4
Il Lancio Ombra.....	4
I Gettoni.....	5
I Moderatori del Gioco	6
Postfazione	7
Note del creatore.....	7
Ringraziamenti:	7
Copyright	7

Introduzione

Prefazione

I miei nipoti volevano un gioco di ruolo ed io, in un impeto di ispirazione folle, ho creato Shadows. I bambini non sono solo ‘sorrisi’ e ‘gentilezza’, ma anche innocenza e curiosità. E grazie a questa curiosità deriva il loro desiderio di esplorare, di spostare avanti i limiti e, di conseguenza, finire nei guai. Spesso, un bambino crede di essere esente da critiche. Per citare il mio fratello più piccolo: “E’ stata la mia mente che me lo ha fatto fare! Non ne ho colpa!”. Da questi ricordi e dalla presenza dei bambini nella mia vita attuale, il concetto di fondo di Shadows è diventato lampante.

Materiale

Questo gioco è rivolto a persone di qualunque età che sappiano leggere e comparare i numeri. C’è un solo “Game Moderator (GM)” che imposta ed incoraggia la narrazione, fornisce idee ed in generale fa in modo che il gioco vada avanti. Ogni giocatore ha bisogno di due dadi, con lo stesso numero di facce, ma con due colori diversi. Servono inoltre dei gettoni (monete, palline...), tre per ogni giocatore. Infine, vi servono carta e penna.

Contratto sociale

La creazione di un contratto sociale è un modo per mantenere le aspettative dei giocatori sullo stesso livello. Prima che il gioco inizi, il gruppo dovrebbe discutere ciò che è ragionevole possa accadere nel gioco e cosa no. A meno che non lo desiderino i giocatori, il “Game Moderator” non regola ciò che accade nel gioco ed ognuno dei giocatori deve essere incoraggiato ad inventare il proprio modo di risolvere i conflitti (molto spesso, questo può essere ottenuto con un semplice voto).

Se siete un adulto che gioca con i bambini potreste agire con una autorità maggiore, ma bisogna stare attenti a guidare la loro fantasia senza imbrigliarla eccessivamente. Come adulto, il vostro ruolo dovrebbe essere quello di tenere concentrati i bambini sul gioco, anziché quello di dirgli come fingere.

Giocare a Shadows

Preparazione

Nel gioco giocherete voi stessi. Fate un disegno che vi rappresenti.

Ora, disegnate la vostra Ombra. Questa è una persona invisibile o un mostro che vuole sempre mettervi nei guai.

Decidete quale dei dadi che avete sia il “Dado Buono” e quale il “Dado dell’Ombra”. Fate un disegno per ogni dado e scrivete “Buono” accanto al disegno del “Dado Buono” e “Ombra” accanto al disegno del “Dado dell’Ombra”.

Prendete i tre gettoni. Potete anche disegnare sul foglio i tre gettoni, se lo desiderate.

Esempio di gioco

Amber si siede e disegna sé stessa, i suoi dadi e la sua Ombra, una donna fantasma con occhi fiammeggianti.

Estavio si siede e disegna sé stesso, i suoi dadi e la sua Ombra, un mostro spaventoso fatto di fuoco.

Come Giocare

Il gioco inizia sempre con i personaggi che stanno dormendo da qualche parte. All’improvviso sono risvegliati da un suono. Tutto quello che accade dopo dipende dai Giocatori, aiutati dal GM. In alcune punti, il GM interromperà il gioco e chiederà al Giocatore di fare un “Lancio Ombra”. Questo potrebbe non sembrare particolarmente sconveniente, ma in realtà i problemi accadono più spesso di quanto uno vorrebbe.

Esempio di gioco

Il nostro gioco inizia con i due giocatori addormentati a casa della zia. Uno strano rumore dal piano di sotto li sveglia. Escono dal letto ed iniziano ad investigare senza svegliare la zia e lo zio.

Il Lancio Ombra

Se vi viene richiesto di fare un “Lancio Ombra” dovete:

- Prendere il “Dado Buono” e il “Dado dell’Ombra”.
- Dire al DM cosa voi volete che accada.
- Dire al GM cosa la vostra Ombra vorrebbe che accada. Ricordate che la vostra Ombra cerca sempre di mettervi nei guai.
- Lanciate i dadi. Se il vostro “Dado Buono” ha un valore uguale o superiore al “Dado dell’Ombra” accadrà quello che avete detto. Se il “Dado dell’Ombra” ha un valore superiore al “Dado Buono” allora l’Ombra vince ed accadrà quello che l’Ombra desidera.

Shadows – Un gioco di ruolo per tutte le età

Esempio di gioco

Lo zio scende al piano inferiore in pigiama, per uno spuntino di mezzanotte

Amber è nascosta dietro una panca in cucina e spera che lo zio non la scopra. Il GM annuncia che è giunto il momento di fare un “Lancio Ombra”.

Amber dice al GM che lei vuole che lo zio non si accorga di lei, invece la sua Ombra vuole che la panca cada sul piede dello zio.

Amber lancia i dadi. Il “Dado Buono” ha il valore 5 mentre quello “Ombra” ha il valore 2. Phew! E’ andata bene.

Lo zio apre il frigorifero e prende uno spuntino e del succo di arancia dal frigo e si siede a mangiare.

Se avesse vinto l’Ombra la panca sarebbe caduta sul piede dello zio, facendola scoprire.

I Gettoni

Non dimenticate i vostri gettoni! Dopo che qualcuno lancia i dadi e prima che le cose vengano narrate, potete forzare un giocatore a lanciare di nuovo il “Dado Buono” o il “Dado dell’Ombra” (a vostra scelta). Se lo fate, dovete dare al giocatore uno dei vostri gettoni. I gettoni possono essere dati solo ad altri giocatori. Non potete darli a voi stessi.

Se avete già dato un gettone a qualcuno, e non gradite ancora il risultato del secondo lancio, potete continuare a dargli gettoni e forzare i rilanci quante volte volete (sino a che non finite i gettoni).

Se finite i gettoni, non potete forzare alcun rilancio dei dadi. Potete, tuttavia, implorare, convincere o corrompere un altro giocatore a forzare un vostro rilancio dandovi un suo gettone.

Esempio di gioco

Estavio sta provando ad aprire una porta che i due bambini hanno trovato nel sottoscala. Anziché fargliela semplicemente aprire, il GM chiede a Estasio di fare un lancio. Estavio vuole aprire che la porta si apra senza problemi, la sua Ombra desidera che il la maniglia caschi. Estavio lancia i dadi, il suo “Dado Buono” è 3 e quello dell’Ombra è 4. L’Ombra vince il lancio. Amber, tuttavia vuole sapere cosa c’è dietro la porta, così da a Estavio uno dei sui gettoni e gli dice di rilanciare il “Dado dell’Ombra”. Estavio ripete il lancio ottenendo 2. Poiché il lancio del “Dado Buono” è ora superiore la porta si apre lentamente, scricchiolando...

Dietro la porta, la coppia trova una libreria misteriosa. Un libro, in particolare, sta brillando di una luce intensa, ma si trova sullo scaffale più alto ed è difficile da raggiungere! Amber vorrebbe prenderlo ed il GM le chiede di lanciare il dado. Amber vuole scalare la libreria ed agguantare il libro; la sua Ombra vorrebbe invece che il libro si polverizzasse quando lei lo tocca. Amber lancia i dadi. Quello Buono ha il valore 5, quello Ombra ha il valore 4. Amber vince!

Estavio, invece, è più interessato ad una vetrina con un uccello mummificato e non vuole essere distratto dal libro. Prende un gettone e lo consegna ad Amber, chiedendole di lanciare di nuovo il “Dado Buono”. Il nuovo lancio di Amber è 1 ed il risultato è che ora è

Shadows – Un gioco di ruolo per tutte le età

coperta da una polvere luminescente. Infatti, l'ombra ha vinto ed il libro è andato in polvere.

I Moderatori del Gioco

Come Moderatore, il vostro ruolo è quello di portare avanti la storia ed invocare i lanci del dado quando volete far crescere la tensione. Questo non va limitato solo ai conflitti tipici, come il combattimento o gli ostacoli. Quando annunciate un Lancio, state consegnando la storia ai giocatori e state chiedendo a loro di annunciare due esiti possibili. Dove piazzate i Lanci Ombra va al di là di questo gioco. Se chiede di lanciare in momenti inattesi sorprenderà i giocatori e li obbligherà ad improvvisare situazioni interessanti. D'altra parte, se fate lanciare spesso, ad esempio ogni volta che stanno disubbidendo, fornirà un'aspettativa di eccitazione, come quelle che si trovano nelle storie ben conosciute.

Potete aiutare i giocatori nel definire gli esiti del "Bene" e dell'"Ombra", specialmente se sono troppo simili. Cercate di non aiutarli troppo, perché il vostro scopo è incoraggiare la creatività e l'esplorazione dei possibili esiti. Forzare i giocatori a seguire le direzioni che voi volete vi farà ottenere il risultato di avere giocatori passivi che potrebbero leggere un libro o guardare un film con lo stesso grado di partecipazione.

Esempio di gioco

I giocatori si trovano in una stanza in cui un libro è posato su un piedistallo, protetto da una forza invisibile. Estavio vorrebbe prenderlo ed il Moderatore chiede un "Lancio Ombra". Estavio spiega che il risultato "Buono" sarebbe quello che lui trovi un interruttore per disattivare la forza e che il risultato "Ombra" sarebbe quello di provocargli una forte scossa che possa disattivare la forza.

Il Moderatore dice ad Estavio che i due esiti avrebbero lo stesso risultato, e forse, invece, l'Ombra vuole che la forte scossa attivi un allarme. Estavio pensa un attimo e poi cambia l'esito Ombra: "Lui prende la scossa ed il guardiano del libro si manifesta". Egli non descrive il guardiano ed invece suggerisce che, se il guardiano dovesse apparire, Amber farà un "Lancio Ombra" per descriverlo.

Shadows – Un gioco di ruolo per tutte le età

Postfazione

Note del creatore

Shadows è un gioco semplice con regole semplici. Dimostra che un gioco di ruolo non richiede secchiate di dadi o un manuale voluminoso. Attualmente, molti giochi di ruolo sono progettati in modo da emulare, in alcune parti, i giochi di ruolo commerciali esistenti e questo ha come conseguenza il fatto che molte buone idee siano scartate o nemmeno considerate. Come designer, testo tutte le buone idee che mi vengono in mente, ed i risultati rientrano sempre nello spettro compreso tra davvero terribile ed abbastanza buono. Mi piace pensare che Shadows rientri nel secondo tipo di risultato.

Ringraziamenti:

[Ron Edwards](#): Per aver reso il contratto sociale un'idea concreta e consentirmi di pensare profondamente sugli aspetti del gioco.

[Jared Sorensen](#): Un grosso ringraziamento per avermi dato la spinta a scrivere questo gioco ed avermi aiutato a comprendere meglio il senso della regola dei “token”.

[The Forge](#): Il punto di riferimento del “gioco di ruolo” indie, che offre incoraggiamento e critiche al sottoscritto e ad altri disegnatori indie.

Copyright

L'intero documento ed il suo contenuto sono Copyright © 2002, di Zak Arntson. Il testo seguente attribuisce questo lavoro alla Creative Commons License 2.5:

Shadows, un gioco di ruolo per tutte le età, di Zak Arntson.



Questo lavoro è sotto la licenza “[Creative Commons Attribution 2.5 License](#).”