

Jari Lanzoni

Il Sistema Escamotages

Sintesi del Regolamento

Il Sistema Escamotages è un regolamento **Semi-Diceless** per giochi di ruolo con un regolamento basato sulla **Co-Narrazione**. Alla sua base ci sono, è lapalissiano, i **Punti Escamotages**.

I Punti Escamotages

I Punti Escamotages abbreviati in **PE**, sono l'energia che permette di Personaggi di eseguire qualsiasi **Azione di Gioco** e consente ai Giocatori di **Influire sulla Storia** tramite gli **Escamotages Narrativi**. All'inizio del Gioco si possiedono 20 PE, tuttavia i Personaggi con una Professione che prevede preponderanti Svantaggi Sociali e Decisionali iniziano il gioco con 25 PE, in alcuni casi il valore può essere anche maggiore.

Spendere i PE: quando si eseguono Azioni di Gioco si può dover **Spendere i PE**, spostandoli nell'omonima Area della Scheda di Gioco. I Punti Spesi torneranno disponibili se il Personaggio avrà modo di riposarsi.

Vincolare i PE: quando si subiscono Livelli di Danno, si Apprendono nuove Professioni o si usano determinate arti sovrannaturali si può dover **Vincolare i PE**, spostandoli nell'omonima Area della Scheda di Gioco. I Punti **Vincolati** torneranno disponibili quando il Personaggio sarà guarito dalle ferite o avrà smesso di alimentare un incantesimo.

Bruciare i PE: bruciare i PE significa eliminarli definitivamente per ottenere 5 PE Temporanei per ogni punto bruciato. I **PE Temporanei** non utilizzati vengono eliminati alla fine della Sessione di Gioco. Durante il Gioco è possibile acquisire determinati vantaggi Bruciando i relativi PE.

Al termine di ogni Sessione di Gioco il Narratore ricompensa i Giocatori aumentando il loro valore di PE.

Le Professioni

La prima scelta da compiere nella fase di Creazione del Personaggio è la sua **Professione** rispetto a quelle disponibili. La Professione di un Personaggio stabilisce, letteralmente, il Mestiere che il Personaggio esercita e per cui è comunemente

riconosciuto, gli scopi che si prefigge e di quali abilità è dotato. Inoltre definisce anche lo stile di vita, la disponibilità economica e il percorso di studi fatto prima dell'inizio del gioco. La Professione determina il punteggio iniziale di **Punti Escamotages** e il **Ruolo Narrativo** del Personaggio.

Le Abilità, alle Conoscenze e le Competenze connesse alla Professione obbediscono alla **Regola della Plausibilità**. Durante le varie sessioni di gioco un Personaggio potrà acquisire ulteriori Professioni, oltre a quella iniziale.

La Professione è determinante per riuscire a compiere le **Azioni di Gioco** (nascondersi, combattere, indagare, convincere, etc etc) durante l'avventura.

Tutti i Personaggi iniziano con il Livello di Esperienza **Addestrato** per quanto concerne eseguire delle **Azioni di Gioco** collegate alla sua Professione (Es. un Cerusico che deve guarire un paziente), mentre affronterà tutte le altre con il Livello di Esperienza **Inesperto** (Es. Un Cerusico che deve brandire una spada a due mani). Durante il gioco sarà possibile guadagnare nuovi Livelli di Esperienza quali **Esperto** e **Veterano**, oppure ottenere il Livello di Esperienza Addestrato in una seconda Professione che si è scelto di intraprendere.

Le Azioni di Gioco

Per eseguire con successo una qualsiasi Azione di Gioco occorre **Spendere PE oppure Tirare un Dado**, la scelta è lasciata al Giocatore.

Spendere PE. Se l'Azione concerne la Professione scelta si ottiene un Successo Automatico Spendendo 2 PE. Se l'Azione NON concerne la Professione scelta si ottiene un Successo Automatico Spendendo 4 PE.

Tirare il Dado. Se l'Azione concerne la Professione scelta si ottiene un successo automatico con i seguenti risultati del tiro: 1-4. Se il Tiro Fallisce si può **Forzare il Risultato** Spendendo 4 PE. Se l'Azione NON concerne la Professione scelta si ottiene un successo automatico con i seguenti risultati del tiro: 1-2. Se il Tiro Fallisce si può Forzare il Risultato Spendendo 8 PE.

I Livelli di Esperienza

Durante il gioco il Personaggio aumenta le proprie capacità e quindi passa dal Livello di Esperienza **Addestrato** a quello **Esperto**, sino a diventare **Veterano**.

L'evoluzione del Personaggio corrisponde al numero di **Sessioni di Gioco** a cui partecipa. Questi miglioramenti si riflettono sull'ammontare di PE che si andranno a Spendere nelle Azioni di Gioco, sui risultati del Tiro da ottenere e i punteggi necessari a Forzare i risultati.

Gli Escamotages Narrativi

Il Sistema Escamotages permette ai Giocatori di intervenire nelle vicende in cui i loro Personaggi sono coinvolti, tramite 5 diversi Escamotages Narrativi. Ogni qualvolta si impiega un Escamotage vengono **Spesi** i relativi PE.

Colpo di Fortuna: il Giocatore può inserire un avvenimento straordinario che cambia l'esito infausto di un'azione, salvando la vita al Personaggio o fornendogli un aiuto miracoloso.

Entrare o Uscire di Scena: il Giocatore ha la facoltà di far "entrare in scena" Personaggi e Comparse la cui presenza è plausibile in quel momento e in quel contesto. Il Giocatore impiega lo stesso Escamotage per far "Uscire di Scena" istantaneamente il proprio Personaggio dalla narrazione corrente.

Rivelazione: il Giocatore può inserire la descrizione di un'azione antecedente che ha "compiuto in segreto", il cui esito viene rivelato solo ora. Può essere utilizzata per sporchi trucchi in combattimento, come asso nella manica, come "plot twist" per ribaltare una situazione o per bluffare durante un interrogatorio.

Stabilire i comportamenti: basandosi su quanto conosce di un determinato individuo o gruppo di persone, il Giocatore può stabilire come questi soggetti si comporteranno rispetto a una specifica situazione.

Storia Personale: il Giocatore ha la possibilità di inserire o modificare elementi del passato del proprio Personaggio, come la conoscenza di individui, l'appartenenza a specifici gruppi o esperienze che hanno ampliato le sue abilità, se ciò non entra in netta contraddizione con quanto già si conosce di lui.

Il Ruolo Narrativo

La Professione assegna al Personaggio un determinato **Ruolo Narrativo**. Ogni Personaggio ha una sua funzione all'interno della Storia,

rappresentato dal Ruolo con cui inizia il Gioco, che determinano il valore di **Spesa** degli **Escamotages Narrativi**. Apprendendo nuove Professioni, un Personaggio potrà acquisire ulteriori Ruoli.

I Ruoli Narrativi sono cinque:

Combattente: si tratta di un Personaggio che ama agire e rimuove gli ostacoli con l'uso della forza.

Costruttore: è un inventore, creatore o ripristinatore di manufatti.

Indagatore: questo tipo di Personaggio risolve le situazioni usando i sensi e l'intelligenza.

Mistico: questo Ruolo si addice a quanti utilizzano abilità paranormali.

Negoziatore: si tratta di una figura mediatrice, empatica, con grandi capacità diplomatiche.

A ogni Professione è assegnato uno o più ruoli narrativi, che permettono l'uso di specifici **Escamotages di Ruolo**.

Gli Escamotages di Ruolo

I Ruoli Narrativi permettono di utilizzare specifici **Escamotages di Ruolo** durante la storia, modificandola in maniera unica. Il costo in PE degli Escamotages di Ruolo dipende dall'Escamotage principale a cui è collegato (Es. Una Lama nella Schiena dei Ruoli Combattenti corrisponde alla stessa Spesa dell'Escamotage Entrare o Uscire di Scena).

Escamotages di Ruolo del Combattente: Dominare il Campo di Battaglia, Una Lama nella Schiena, "Non posso arrendermi ora!" (One-Shot).

Escamotages di Ruolo del Costruttore: Colpo di Genio, Trompe l'oeil, "Consideralo già fatto".

Escamotages di Ruolo dell'Indagatore: Indizio Rivelatore, "Non è così grave come sembra" (One-Shot), Serendipità.

Escamotages di Ruolo del Mistico: Negazione (One-Shot), Fuga Impossibile, Potere Sovrannaturale.

Escamotages di Ruolo del Negoziatore: Trasformare Avversari in Alleati, "Abbiamo raggiunto un Accordo", "Non è così grave come sembra" (One-Shot)

Le Personalizzazioni

Il Giocatore ha la possibilità di caratterizzare meglio il proprio Personaggio scegliendo tra una serie di particolarità che possono procurargli vantaggi o svantaggi dal punto di vista fisico, mentale o sociale.

Il fatto che un Giocatore scelga quello che appare chiaramente come uno svantaggio serve in realtà a ridurre la Spesa di PE, senza mai scendere sotto il valore di 1, nell'uso degli Escamotages, oltre a conferirgli un tratto caratterizzante. Ogni ambientazione ha il proprio Set di Personalizzazioni.

Il Combattimento

Il Combattimento non è altro che una sequenza di Azioni di Gioco, ognuna delle quali si effettua Spendendo PE o Tirando il Dado, eventualmente Forzando il risultato del Tiro. Agire per Primi, Attaccare, Parare o Schivare sono tutte Azioni di Gioco che seguono la medesima regola.

Ogni Personaggio, indipendentemente dalla Professione o dal Ruolo Narrativo, può eseguire le seguenti Azioni:

Attacco. E' la forma più semplice di azione offensiva, che sia un colpo di pistola, di balestra, un calcio o maneggiare una spada per sferrare un taglio.

Parata. Utilizzando un'arma secondaria, uno scudo o un'oggetto, si va a bloccare fisicamente l'Attacco dell'Avversario.

Schivata. Questa Azione si esegue con uno scarto laterale, un improvviso movimento che va a sottrarre il colpo del Personaggio dal percorso del colpo del nemico rendendolo vado.

Le Professioni addestrate a combattere possono usare le Tecniche di Combattimento.

Le Tecniche di Combattimento

A seconda dell'Ambientazione, i Personaggi possono accedere a particolari Set di **Azioni di Combattimento Avanzato**, suddivise per Livello di Esperienza. Utilizzare una Tecnica di Combattimento segue le medesime regole delle Azioni di Gioco, con l'eccezione che basta una singola Spesa o Tiro di Dado per ottenere gli effetti previsti dalla Tecnica.

Chi Attacca per primo?

A meno che non abbiano tesò un agguato agli avversari, i Personaggi NON attaccano mai per primi. Questo implica che, automaticamente, sono gli Avversari a iniziare una lotta.

Se desiderano anticipare strategicamente i loro nemici, i Personaggi possono eseguire l'Azione di Gioco **Agire per Primi** e attaccare nel Turno 1 dell'Assalto. Se i Personaggi scelgono di non Agire per Primi, il combattimento inizia nel Turno 2 dell'Assalto, quando gli Avversari attaccano e i Personaggi si Difendono.

Un caso a parte sono i Personaggi con armi da tiro già pronte, un arco con freccia incoccata, una

balestra, un archibugio, una pistola o un fucile puntati sui bersagli. Questi attaccano precedendo anche i personaggi che usano Agire per Primi, d'altronde devono solo muovere un dito per far partire il proiettile. A loro è interamente dedicato il Turno 0. Per le armi da lancio non vale lo stesso discorso in quanto il movimento necessario è più ampio.

Assalti e Turni di Combattimento

Ogni volta che Personaggi e Avversari si affrontano avviene un Assalto, ogni Assalto è composta da Quattro Turni di Combattimento.

Turno 0. Tutti coloro che hanno Armi da Tiro già cariche fanno partire il colpo, i loro nemici possono Schivare, Parare o usare Tecniche di Combattimento.

Turno 1. Tutti i Personaggi che impiegano Agire per Primi eseguono il loro Attacco contro gli Avversari. Gli Avversari possono difendersi Schivando, Parando o usando Tecniche di Combattimento.

Turno 2. Gli Avversari attaccano i Personaggi e questi possono difendersi Schivando, Parando o usando Tecniche di Combattimento.

Turno 3. Tutti i Personaggi che non hanno usato Agire per Primi, attaccano ora i propri Avversari e questi possono difendersi Schivando, Parando o usando Tecniche di Combattimento.

Al termine del Terzo Turno l'Assalto è finito e, se necessario, ne inizia uno nuovo.

Armi e Attacchi

A seconda del tipo di arma che si usa, che sia un semplice calcio o un'Azza d'Arme, questa si caratterizza per il **Livello di Danno** che causa al nemico quando riesce a colpirlo, e per il Numero di Attacchi che permette di sferrare in un Turno di gioco.

Le Armi a Due Mani infliggono **Livelli di Danno Mortale**, ma per peso e lunghezza possono essere impiegate per un singolo colpo, mentre il pugnale è agile e veloce, infligge un **Livello di Danno Ferito** ma può essere usato anche 3 volte per Turno.

Ferire o essere Feriti

Quando un Personaggio, per un qualsiasi motivo, non riesce a Parare o Schivare un attacco o altra fonte di ferita, allora viene **Colpito** e subisce il relativo **Livello di Danno**. I Livelli di Danno sono di tre tipi: **Ferito**, **Grave**, **Mortale**. Il Livello di Danno dipende dal Tipo di Arma con cui si colpisce o con

cui si è stati colpiti, alcune causano direttamente il Livello Grave, altre direttamente quello Mortale.

Subire 1 Livello di Danno Ferito causa il Vincolo di 1/4 dei PE Disponibili.

Subire 1 Livello di Danno Grave causa il Vincolo di metà dei PE Disponibili.

Subire 1 Livello di Danno Mortale significa che il Personaggio è in fin di vita. Sopravviverà 1 ulteriore Assalto per ogni 25 PE che potrà ancora Spendere.