

Jari Lanzoni

## Il Sistema Escamotages

### La Scheda di Gioco "Easy"

La volontà di affinare continuamente il **Sistema Escamotages**, mutevole per definizione, ha portato allo sviluppo di una struttura semplificata della **Scheda di Gioco**, ispirata a precedenti versioni del regolamento.

Le regole del Sistema Escamotages, descritte dal **Manuale Base**, non cambiano minimamente, viene semplicemente modificata la loro esposizione sulla Scheda di Gioco focalizzandosi sugli elementi propri della **Co-Narrazione**.

Il Sistema Escamotages

**Personaggio**

Nome \_\_\_\_\_

Professioni \_\_\_\_\_

Livelli di Esperienza \_\_\_\_\_

| Spesa | Tiro  | Forzare | Spesa | Tiro  | Forzare |
|-------|-------|---------|-------|-------|---------|
| _____ | _____ | _____   | _____ | _____ | _____   |
| _____ | _____ | _____   | _____ | _____ | _____   |
| _____ | _____ | _____   | _____ | _____ | _____   |

Sessioni di Gioco \_\_\_\_\_ Sessioni di Gioco \_\_\_\_\_

**Punti Escamotages**

**Storia Personale**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Punti Vincolati**

● Livelli di Danno Subiti

| O Ferito | O Grave | O Mortale |
|----------|---------|-----------|
| -1/4 PE  | -1/2 PE | 1Δ/50PE   |

**Punti Spesi**

**Colpo di Fortuna**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Rivelazione**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Entrare o Uscire di Scena**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Stabilire i Comportamenti**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

www.jarilanzoni.com

La Scheda di Gioco è scaricabile dal sito [jarilanzoni.com](http://jarilanzoni.com)

## Esempio di Scheda di Gioco

L'ottagono centrale contiene tutti i Dati del Personaggio: **Nome**, **Professioni**, **Livelli di Esperienza**, **Spesa**, **Tiro**, **Forzare** e **Sessioni di Gioco**.

La Scheda è predisposta perché il Personaggio possa acquisire una **Seconda Professione** durante le Avventure, per cui esiste una seconda colonna che riporta nuovamente le voci **Livelli di Esperienza**, **Spesa**, **Tiro**, **Forzare** e **Sessioni di Gioco**, relativi a questa seconda **Professione**.

Tutto ciò che riguarda **Abilità**, **Conoscenze**, **Capacità Speciali** o **Equipaggiamento** sottintende alla **Regola della Plausibilità** descritta nel Manuale Base.

Le tre voci principali **Punti Escamotages**, **Punti Spesi** e **Punti Vincolati** sono sui vettori esterni dell'ottagono. Queste tre voci indicano la quantità e la situazione dei **Punti Escamotages**.

**Il Sistema Escamotages**

The diagram illustrates the 'Sistema Escamotages' character sheet, which is an octagonal form. At the top vertex is a circle labeled 'Punti Escamotages' with the value '20'. Moving clockwise, the next vertex is a circle labeled '20' with the text 'Storia Personale'. The right side of the octagon features a circle labeled 'Punti Vincolati' with a sub-section for 'Livelli di Danno Subiti' (Levels of Damage Taken) showing three levels: 'Ferito' (1/4 PE), 'Grave' (1/2 PE), and 'Mortale' (1A/50PE). The bottom-right vertex is a circle labeled '15' with the text 'Entrare o Uscire di Scena'. The bottom vertex is a circle labeled '15' with the text 'Stabilire i Comportamenti'. The bottom-left vertex is a circle labeled '25' with the text 'Rivelazione'. The left side of the octagon features a circle labeled 'Punti Spesi'. The top-left vertex is a circle labeled '55' with the text 'Colpo di Fortuna'. The central octagon contains the following fields: 'Personaggio' (top), 'Nome' (Elrich Dayfall), 'Professioni' (Mercenario), 'Livelli di Esperienza' (Addestrato), 'Spesa' (2), 'Tiro' (1-4), 'Forzare' (4), and 'Sessioni di Gioco' (2). A legend on the right side of the octagon explains the damage levels: 'Ferito' (1/4 PE), 'Grave' (1/2 PE), and 'Mortale' (1A/50PE). The website 'www.jarilanzoni.com' is printed at the bottom right.

**Punti Escamotages**

**20**

**20** Storia Personale

**Punti Vincolati**

● Livelli di Danno Subiti

O Ferito O Grave O Mortale

-1/4 PE -1/2 PE 1A/50PE

**15** Entrare o Uscire di Scena

**15** Stabilire i Comportamenti

**25** Rivelazione

**Punti Spesi**

**55** Colpo di Fortuna

**Personaggio**

**Elrich Dayfall**

Nome

**Mercenario**

Professioni

**Addestrato**

Livelli di Esperienza

**2** **1-4** **4**

Spesa Tiro Forzare Spesa Tiro Forzare

**2**

Sessioni di Gioco Sessioni di Gioco

[www.jarilanzoni.com](http://www.jarilanzoni.com)

Qualsiasi Informazione, Personalizzazione, Equipaggiamento, Indizio o sconnessione si può scrivere/disegnare a mano libera attorno all'ottagono principale, come una qualsiasi tovaglietta di carta sul tavolo di un pub.

## Gli Escamotages Narrativi

La particolarità del Sistema Escamotage risiede nella **Co-Narrazione**. Tutti i Giocatori possono intervenire nell'Avventura del Narratore tramite cinque **Escamotages Narrativi**: **Colpo di Fortuna**, **Entrare o Uscire di Scena**, **Rivelazione**, **Stabilire i Comportamenti**, **Storia Personale**.

I cinque **Escamotages** sono disposti lungo il bordo dell'ottagono.

I **valori dei PE** degli Escamotages sono da scrivere sui relativi campi circolari e dipendono dalla scelta di **Professione** e **Personalizzazioni**.

A seconda della **Professione** scelta si avranno altri tipi di Escamotages, detti **Escamotages di Ruolo**, che permettono di modificare la vicenda a seconda della propria tipologia di Personaggio. Ad esempio, un Indagatore possiede l'Escamotages di Ruolo **Indizio Rivelatore**, mentre un Negoziatore possiede l'Escamotages di Ruolo **"Abbiamo trovato un Accordo"**.

Ogni **Escamotages di Ruolo** è collegato a uno dei cinque Escamotages iniziali, viene indicato nelle righe sotto detto Escamotages e ne condivide il costo di Spesa.

**Il Sistema Escamotages**

The diagram shows an octagon with five narrative points (Escamotages) at its vertices, each with a circular field for points (PE). The central area is a character sheet for 'Elrich Dayfall'.

**Punti Escamotages**

- Top: 20
- Top-Left: 55 (Colpo di Fortuna)
- Top-Right: 20 (Storia Personale)
- Bottom-Right: 15 (Entrare o Uscire di Scena)
- Bottom: 15 (Stabilire i Comportamenti)
- Bottom-Left: 25 (Rivelazione)

**Personaggio**

Nome: Elrich Dayfall

Professioni: Mercenario

Addestrato: I

Livelli di Esperienza: 2 1-4 4 I

Spesa: 2 Tiro: I Forzare: I

Sessioni di Gioco: I

**Punti Vincolati**

● Livelli di Danno Subiti

| O Ferito | O Grave | O Mortale |
|----------|---------|-----------|
| -1/4 PE  | -1/2 PE | 1A/50PE   |

**Punti Spesi**

[www.jarilanzoni.com](http://www.jarilanzoni.com)

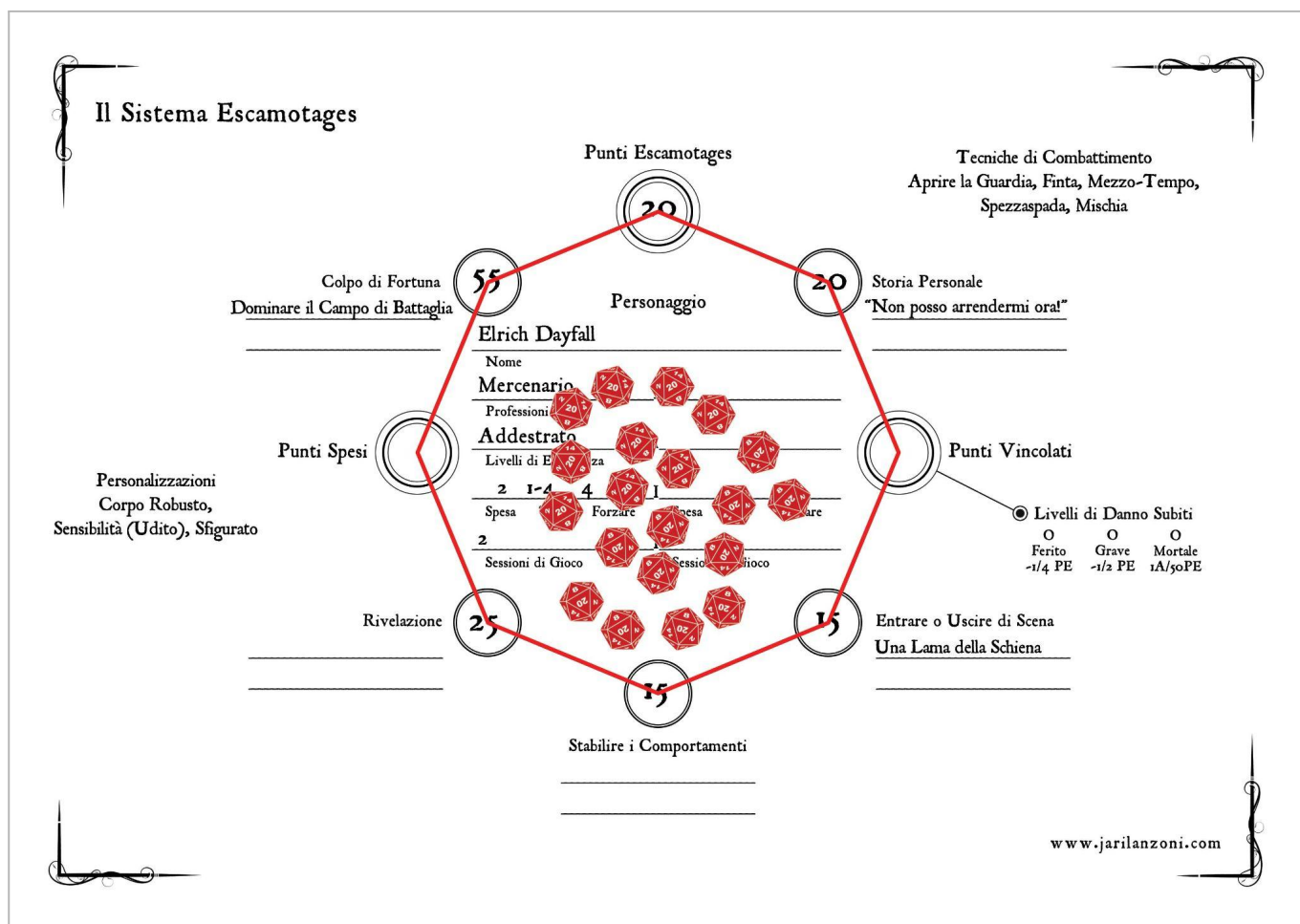
## Le Aree

Il Sistema Escamotages è stato concepito per la **Materializzazione dei Punti Escamotages**, abbreviati in **PE**. Questi Punti possono e devono (per maggior godimento del gioco) essere materializzati in monete, dadi, fiches, fagioli secchi o altro, in quanto vengono “spostati” fisicamente sulla Scheda di Gioco durante le vicende in cui il Personaggio è coinvolto.

La Scheda è composta da tre Aree ben distinte. Da sinistra a destra si individueranno le seguenti Aree: **Punti Spesi**, **Punti Escamotages** e **Punti Vincolati**. Il Sistema Escamotages si basa su assegnazione e spostamenti di Punti che vengono posizionati in queste tre Aree. Negli esempi a seguire i Dadi Rossi sono usati come **Punti Escamotages**.

## Area Punti Escamotages

Il Personaggio Elrich Dayfall inizia il gioco con **20 Punti Escamotages**, posizionati nell'Area **Centrale** della Scheda. Durante le **Sessioni di Gioco**, il Personaggio aumenta il proprio punteggio di PE in base alla sua abilità di gioco e interpretazione.



## Le Azioni di Gioco

All'interno del Sistema Escamotages qualsiasi **Azione di Gioco** (Schivare, Indagare, Combattere, Saltare, Memorizzare, etc etc) viene risolta con una **Spesa** di PE oppure con un **Tiro di Dado**. Questa versatilità del Sistema lo definisce quindi come un **Semi-Diceless**.

Se si decide di **Spendere PE** il successo dell'Azione è automatico, ma i punti Spesi non torneranno disponibili nell'Area Punti Escamotages fino a quando il Personaggio non si riposerà.

Se si decide per il **Tiro di Dado** e questo riesce, l'Azione ha successo senza alcuna Spesa di PE. Se il Tiro fallisce, è possibile **Forzare** il risultato del Dado in modo che l'Azione abbia successo, ma questo necessita una Spesa di PE doppia rispetto a quella iniziale. I PE spesi in Forzare non torneranno disponibili nell'Area Punti Escamotages fino a quando il Personaggio non si riposerà.

I PE da impiegare per Spesa e Forzare, e il risultato da raggiungere con il Tiro di Dado dipendono dal **Livello di Esperienza** del Personaggio.

## Area Punti Spesi

Nell'esempio a seguire, il Personaggio ha Speso 4 PE dei 20 Disponibili inizialmente per superare con successo due **Azioni di Gioco**, spostando i relativi token nella parte sinistra della scheda, ossia l'Area Punti Spesi.

**Il Sistema Escamotages**

Punti Escamotages: 20

Tecniche di Combattimento: Aprire la Guardia, Finta, Mezzo-Tempo, Spezzaspada, Mischia

Storia Personale: "Non posso arrendermi ora!"

Punti Vincolati: Livelli di Danno Subiti  
O Ferito -1/4 PE  
O Grave -1/2 PE  
O Mortale 1A/50PE

Entrare o Uscire di Scena: Una Lama della Schiena

Stabilire i Comportamenti

Personaggio: Elrich Dayfall  
Nome: Mercenario  
Professione: Addestrato  
Livelli di Esperienza: 2 1-4 4  
Spesa: 2 Forzare: 1 Spesa: 2 Forzare: 1  
Sessioni di Gioco: 2 Sessioni di Gioco: 1

Punti Spesi: 4

Colpo di Fortuna: Dominare il Campo di Battaglia

Rivelazione

Personalizzazioni: Corpo Robusto, Sensibilità (Udito), Sfigurato

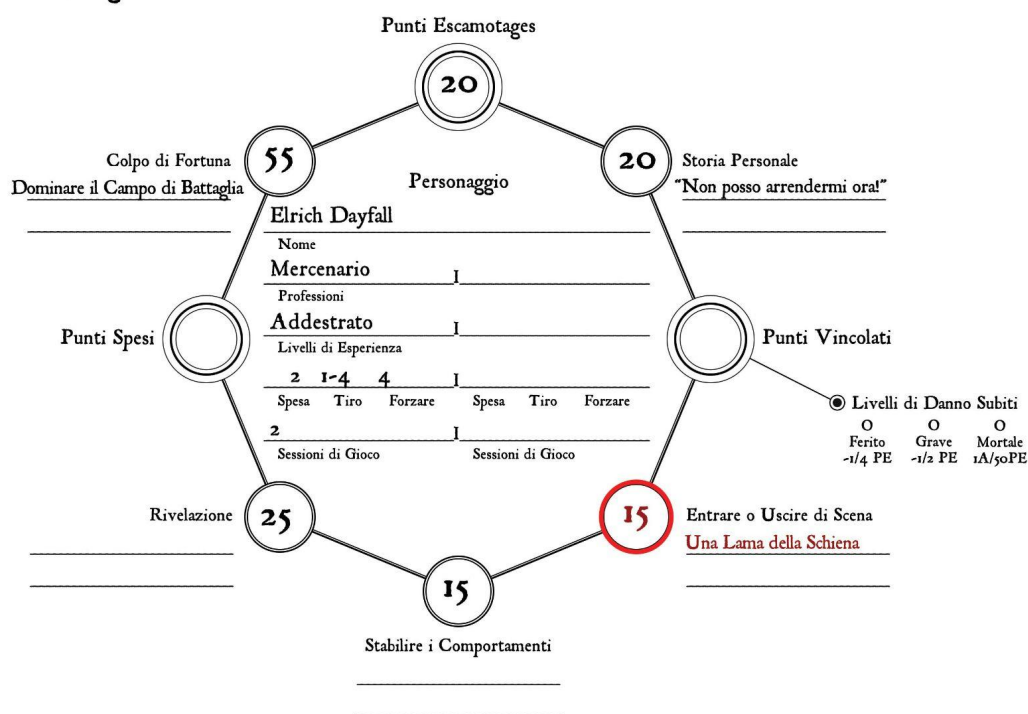
www.jarilanzoni.com

## Punti Spesi ed Escamotages Narrativi

L'uso degli Escamotages, tanto i cinque Escamotages Principali quanto gli Escamotages di ruolo richiede una Spesa in PE come le altre Azioni di Gioco.

Nell'esempio a seguire, il Personaggio ha utilizzato l'Escamotage di Ruolo **Una Lama nella Schiena** per eliminare un pericoloso antagonista. L'Escamotage di Ruolo **Una Lama nella Schiena** è connesso all'Escamotage **Entrare o Uscire di Scena** e ne condivide lo stesso costo in Spesa, quindi la sua attivazione richiede la Spesa di 15 PE.

### Il Sistema Escamotages



www.jarilanzoni.com



## I Livelli di Danno

Anche in un sistema di gioco narrativo i Personaggi rischiano di venire eliminati malamente. Esistono tre **Livelli di Danno** progressivi: **Ferito**, **Grave**, **Morto**. A seconda del Livello di Danno subito a causa di un colpo nemico, i Personaggi perdono un dato numero di PE che finiscono nell'**Area Punti Vincolati**. I PE **Vincolati** torneranno disponibili solo dopo la guarigione del Personaggio.

## Area Punti Vincolati

Nell'esempio a seguire, il Personaggio ha subito un **Livello di Danno Grave** (marcato dai dadi neri) e la ferita gli **Vincola** la metà dei PE disponibili, ossia 8 dei 16 PE rimasti; i Punti Escamotages originari erano 20 ma 4 PE erano stati Spesi in precedenza per superare due Azioni di Gioco. I Dadi Neri usati come token marcano il Livello di Danno raggiunto, coprendo anche il precedente.

Se un Personaggio **rimane senza PE disponibili**, a causa dei Livelli di Danno subiti e consumando i rimanenti in Azioni di Gioco, perde ogni forza e crolla a terra svenuto.

Se un Personaggio raggiunge il **Livello di Danno Mortale**, ma dispone ancora di PE, potrà continuare ad agire normalmente **Spendendo 25 PE** per ogni **Assalto** (una delle unità di tempo del gioco) supplementare. Terminata questa "estensione di tempo" egli crollerà a terra privo di sensi e, se nessuno gli presterà soccorso, morirà alla fine del successivo Assalto.

