

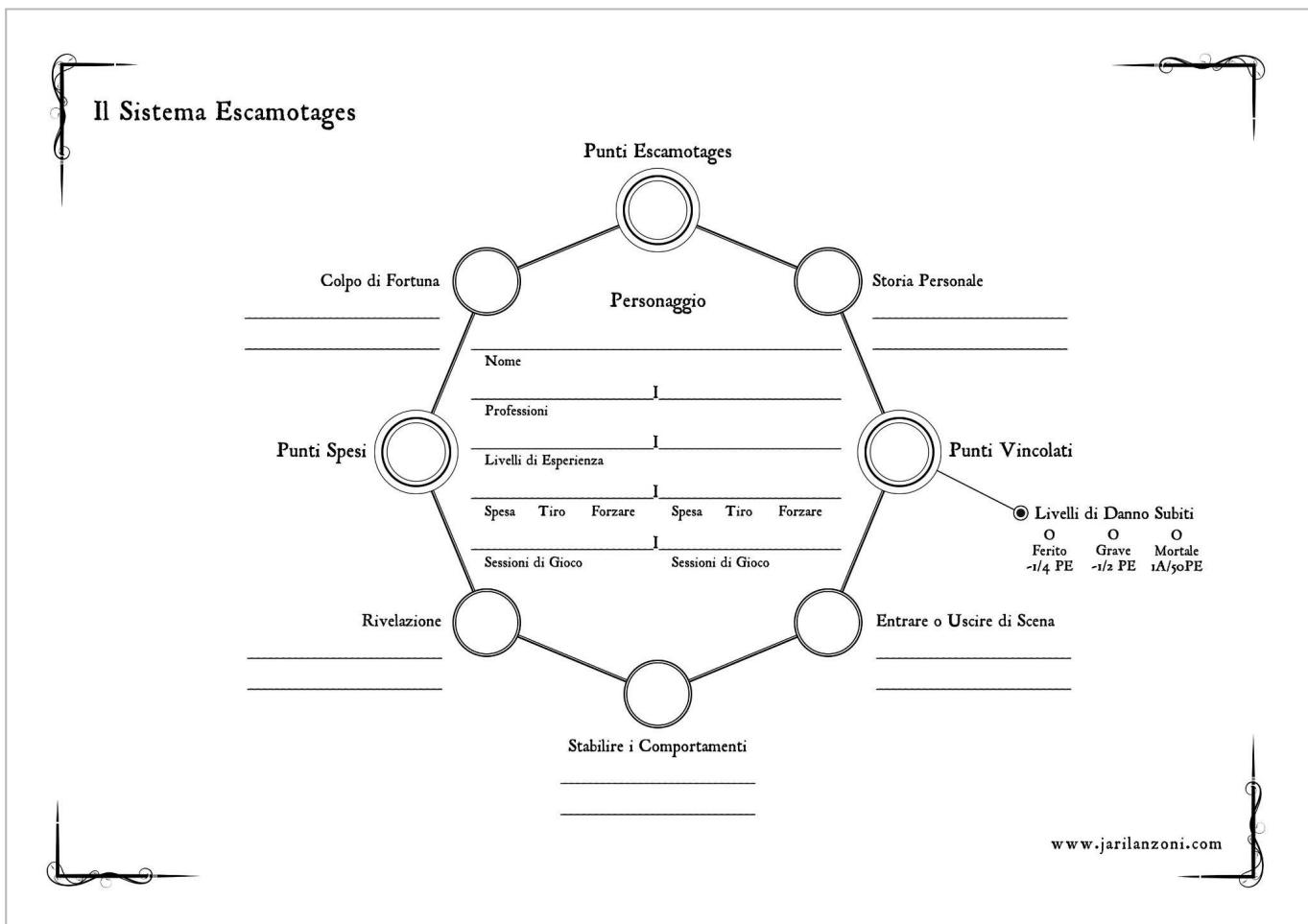
Jari Lanzoni

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**.



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

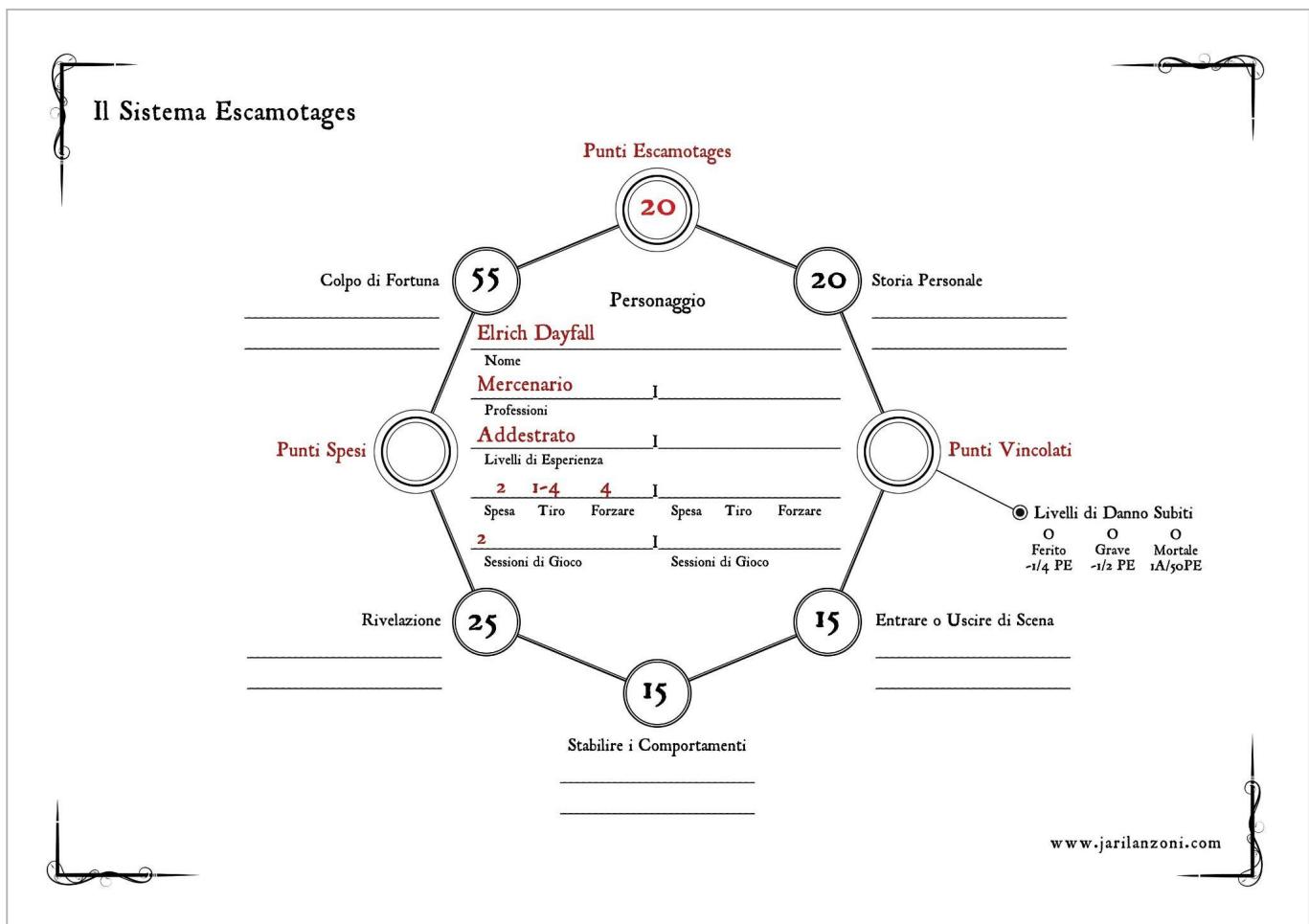
Esempio di Scheda di Gioco

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**.



Qualsiasi Informazione, Personalizzazione, Equipaggiamento, Indizio o sconcezza 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

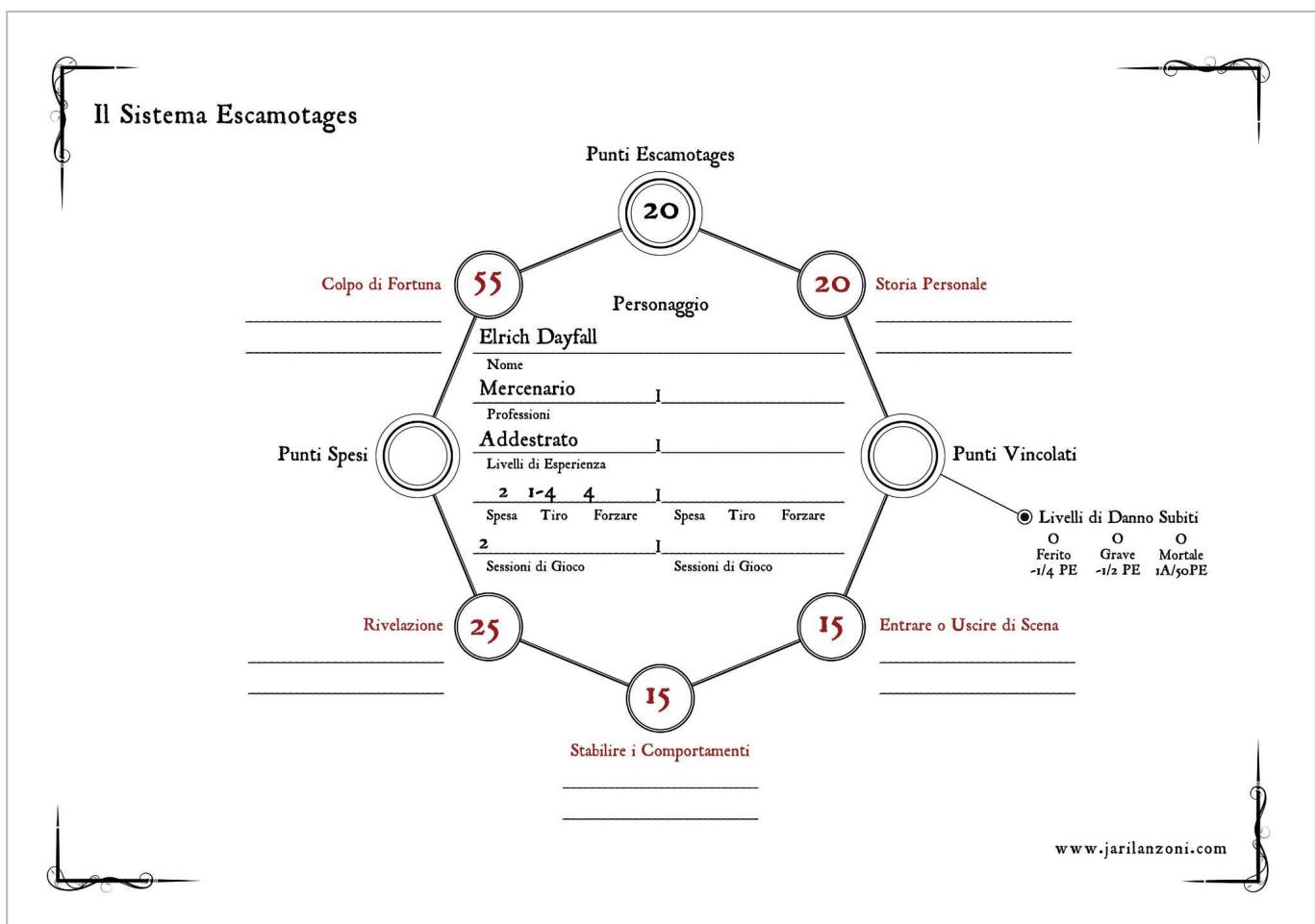
La particolarità del Sistema Escamotage risiede nella **Co-Narrazione**. Tutti i Giocatori possono intervenire nell'Avventura del Narratore tramite cinque **Escamotages Narrativi**: **Colpo di Fortuna**, **Entrare o Uscire di Scena**, **Rivelazione**, **Stabilire i Comportamenti**, **Storia Personale**.

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'Escamotage di Ruolo **Indizio Rivelatore**, mentre un Negoziatore possiede l'Escamotage 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.



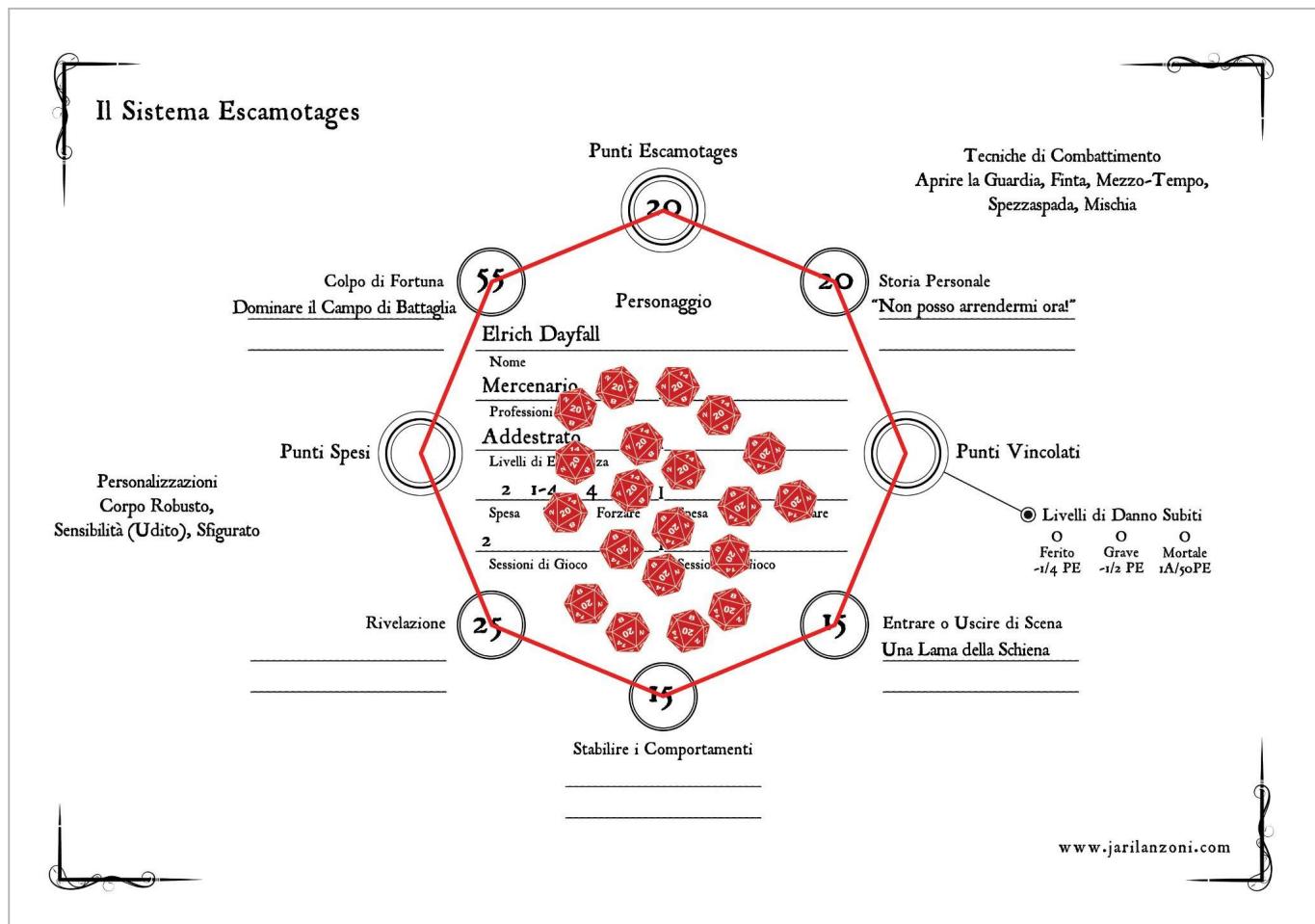
Le Aree

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**.

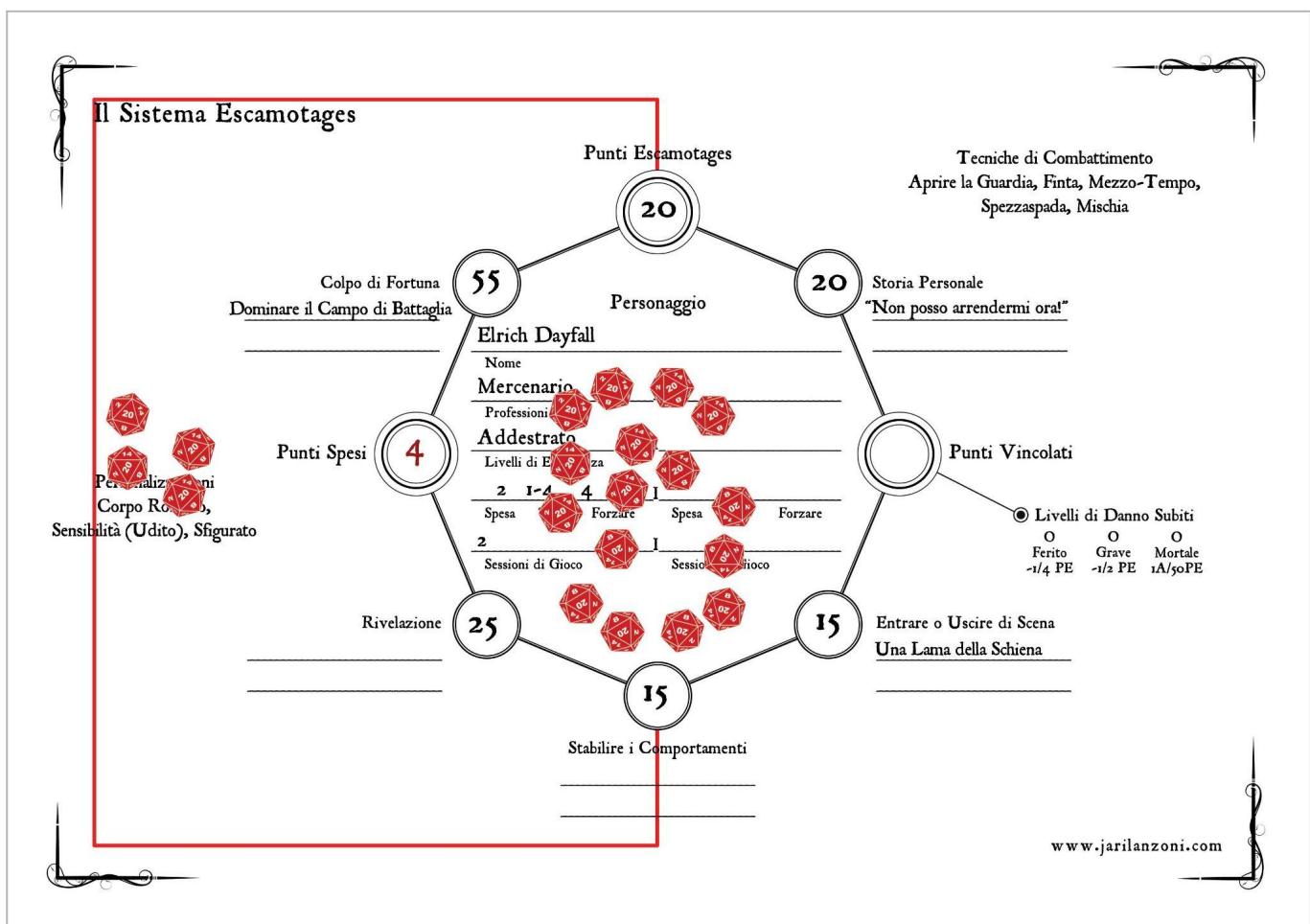
Se si decide di **Spendere PE** il successo dell'Azione è automatico, ma i punti Spesi non torneranno disponibili nell'Area Punti Escamotages fino a quando il Personaggio non si riposerà.

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

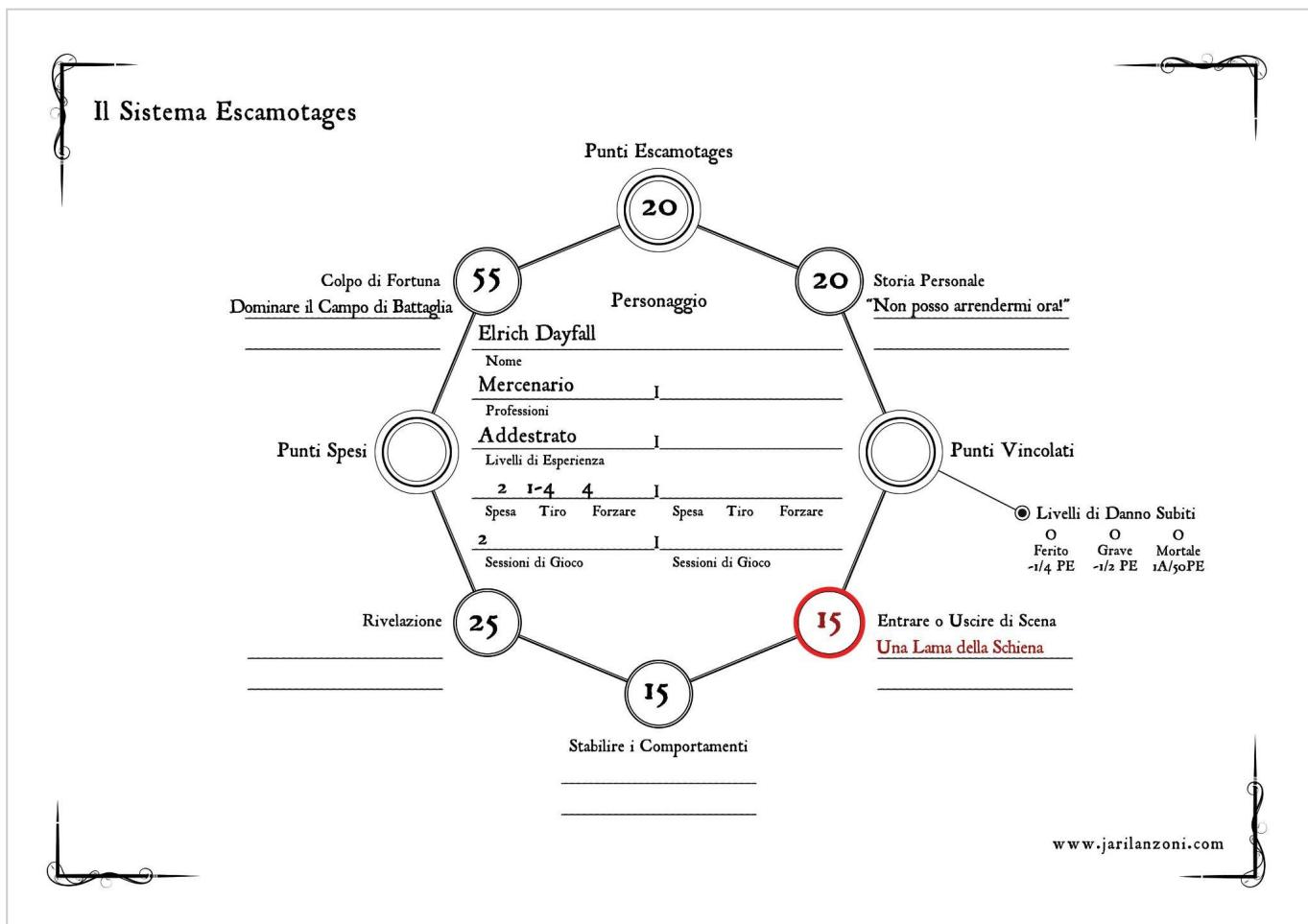
Nell'esempio a seguire, il Personaggio ha Speso 4 PE dei 20 Disponibili inizialmente per superare con successo due **Azioni di Gioco**, spostando i relativi token nella parte sinistra della scheda, ossia l'Area Punti Spesi.



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.



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.

