

CONFLITTI DENTRO LE SCENE

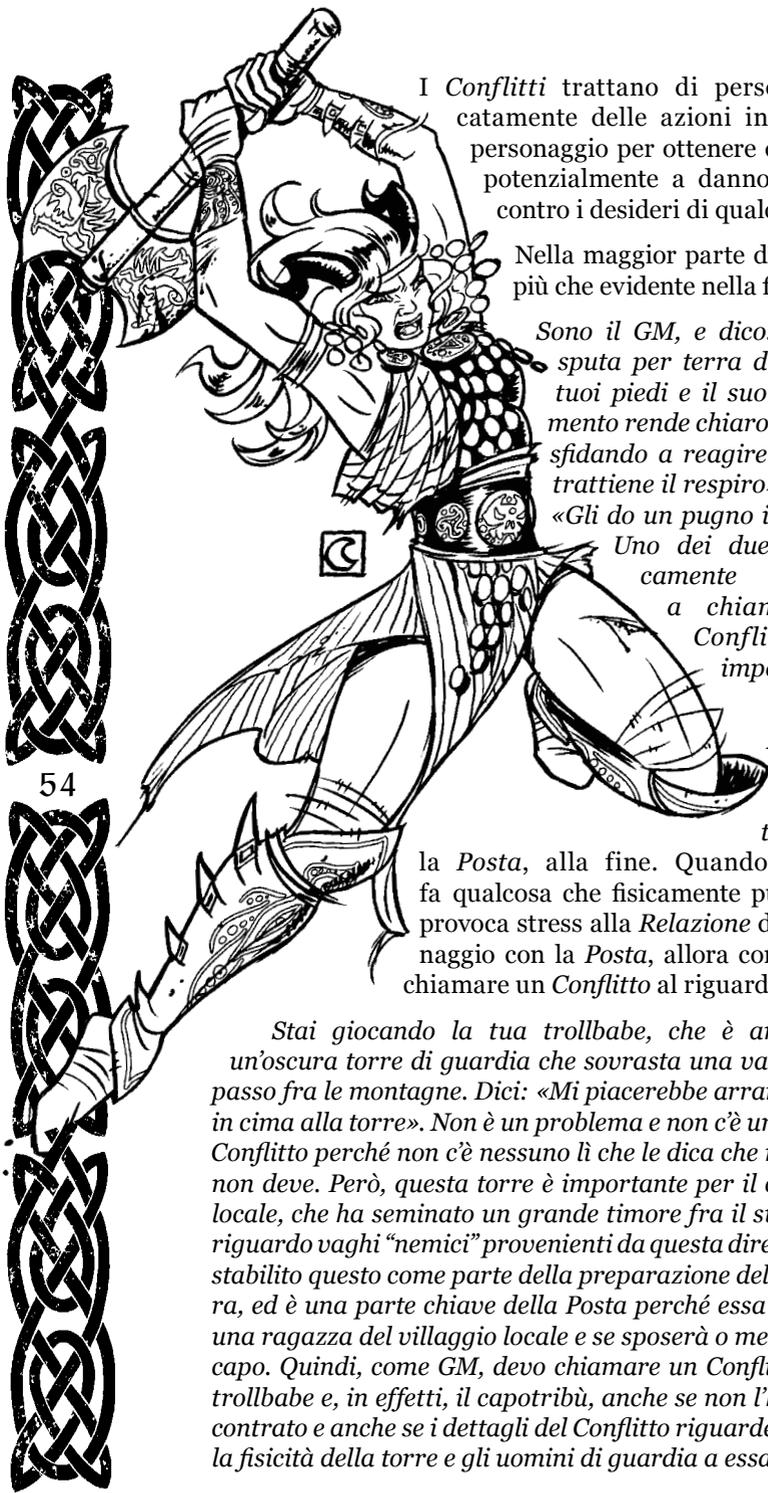
I *Conflitti* sono il cuore pulsante di **Trollbabe**. Sorgono quando nascono gravi disaccordi e/o compaiono pericoli fra i personaggi. È una cosa differente dal risolvere specifiche azioni o compiti. Non si tirano dadi “per colpire”, “per lanciare un incantesimo” o “per percepire”. Quando i dadi rotolano sul tavolo, un *Conflitto* fra persone sarà risolto nella fiction. Si può decidere se un nemico verrà sconfitto o meno, se un argomento avrà il supporto popolare o meno, oppure se una tempesta magica distruggerà una città o la risparmierà. È la versione più estrema di un “evento” dentro una *Scena*. Una volta imboccata questa via tramite le regole sul *Conflitto*, non puoi tornare indietro nella stessa *Scena*.



Conflitti con chi?

I *Conflitti* non riguardano la difficoltà di un'azione. La difficoltà di un'azione non è mai un problema per le trollbabe: se è concepibile che un umano possa riuscirci, o quasi, allora per una trollbabe è facile farlo. Qualsiasi azione più difficile di così, non può farla. Devi mettere da parte gli standard tipici del role-playing tradizionale su cos'è certo o incerto sull'esito di una situazione. Quasi tutte le situazioni incerte nel role-playing tradizionale che non coinvolgono altri personaggi (per esempio, se la trollbabe può o non può saltare una staccionata, può o non può sfondare una porta) non comportano incertezze in **Trollbabe**. La trollbabe può o non può, e se non può vuol dire che si tratta di una staccionata o una porta davvero eccezionale, ben al di là delle capacità di qualunque personaggio immaginabile.





I *Conflitti* trattano di personaggi. Specificatamente delle azioni intraprese da un personaggio per ottenere quello che vuole, potenzialmente a danno di qualcuno o contro i desideri di qualcun altro.

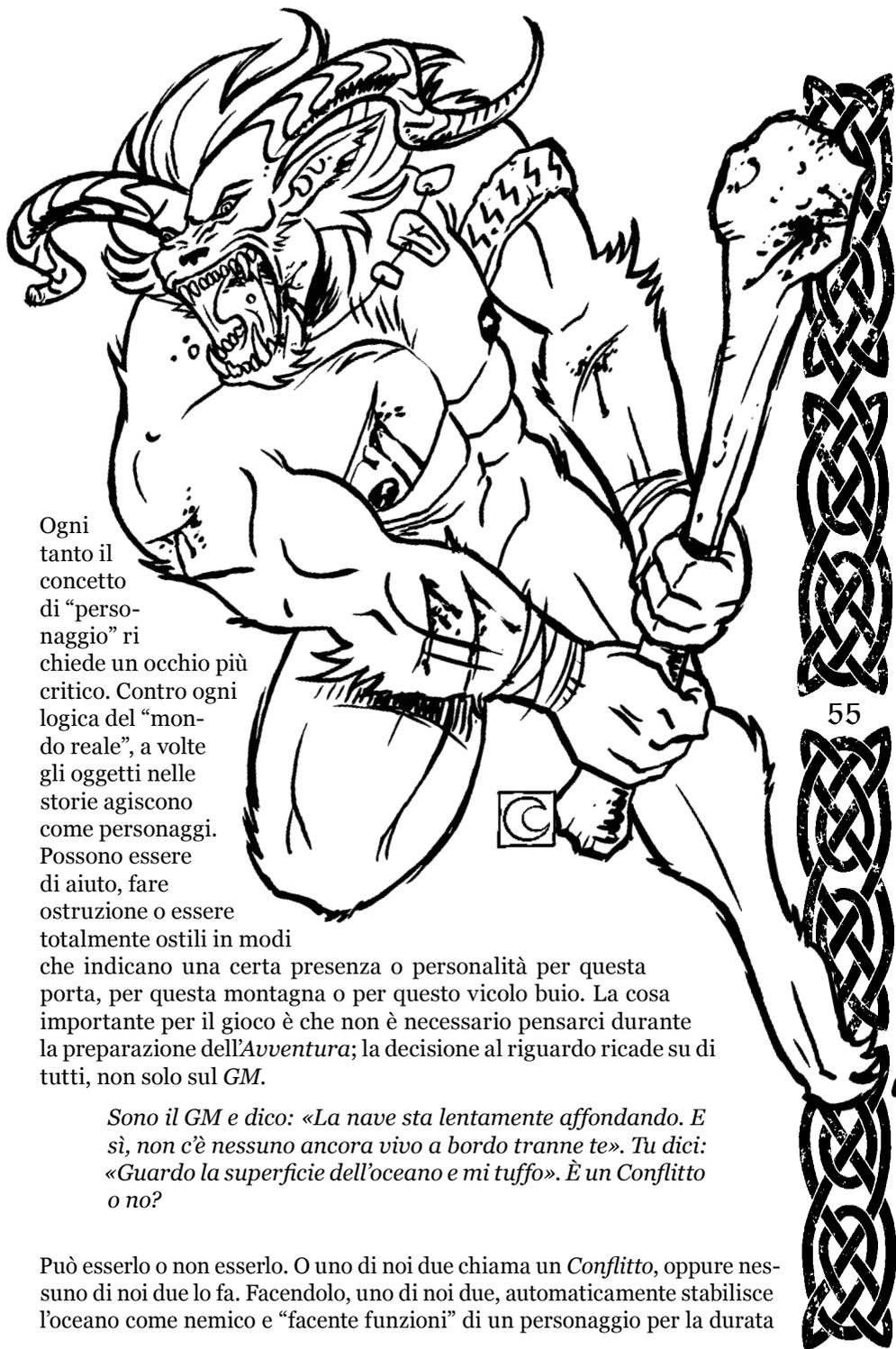
Nella maggior parte dei casi, questo è più che evidente nella fiction.

Sono il GM, e dico: «Hogar sputa per terra davanti ai tuoi piedi e il suo atteggiamento rende chiaro che ti sta sfidando a reagire. La folla trattiene il respiro». Tu dici: «Gli do un pugno in faccia». Uno dei due è praticamente obbligato a chiamare un *Conflitto*, non importa chi.

A volte, la cosa è meno evidente. Tutte le *Avventure* riguardano

la *Posta*, alla fine. Quando una trollbabe fa qualcosa che fisicamente può fare, ma che provoca stress alla *Relazione* di un altro personaggio con la *Posta*, allora come GM dovresti chiamare un *Conflitto* al riguardo.

Stai giocando la tua trollbabe, che è arrivata a un'oscura torre di guardia che sovrasta una vallata e un passo fra le montagne. Dici: «Mi piacerebbe arrampicarmi in cima alla torre». Non è un problema e non c'è un evidente Conflitto perché non c'è nessuno lì che le dica che non può o non deve. Però, questa torre è importante per il capotribù locale, che ha seminato un grande timore fra il suo popolo riguardo vaghi "nemici" provenienti da questa direzione. Ho stabilito questo come parte della preparazione dell'Avventura, ed è una parte chiave della Posta perché essa riguarda una ragazza del villaggio locale e se sposerà o meno questo capo. Quindi, come GM, devo chiamare un Conflitto fra la trollbabe e, in effetti, il capotribù, anche se non l'ha mai incontrato e anche se i dettagli del Conflitto riguarderanno lei, la fisicità della torre e gli uomini di guardia a essa.



Ogni tanto il concetto di “personaggio” ri chiede un occhio più critico. Contro ogni logica del “mondo reale”, a volte gli oggetti nelle storie agiscono come personaggi. Possono essere di aiuto, fare ostruzione o essere totalmente ostili in modi che indicano una certa presenza o personalità per questa porta, per questa montagna o per questo vicolo buio. La cosa importante per il gioco è che non è necessario pensarci durante la preparazione dell'*Avventura*; la decisione al riguardo ricade su di tutti, non solo sul *GM*.

Sono il GM e dico: «La nave sta lentamente affondando. E sì, non c'è nessuno ancora vivo a bordo tranne te». Tu dici: «Guardo la superficie dell'oceano e mi tuffo». È un Conflitto o no?

Può esserlo o non esserlo. O uno di noi due chiama un *Conflitto*, oppure nessuno di noi due lo fa. Facendolo, uno di noi due, automaticamente stabilisce l'oceano come nemico e “facente funzioni” di un personaggio per la durata



di questa *Scena*. Pensa alla cosa in questa maniera: stabilisci l'oceano come un nemico chiamando un *Conflitto*, non decidendo prima se l'oceano è o non è un personaggio e quindi se può o non può esserci un *Conflitto*.

L'unica maniera che hai di scoprire se l'oceano è un personaggio o no (e questo secondo caso comporterebbe solo una lunga e faticosa – ma non problematica – nuotata per la trollbabe), è di vedere se qualcuno chiama un *Conflitto* al riguardo, in quella *Scena* e in quel momento.

Il miglior consiglio che posso dare a riguardo è di non chiamare un *Conflitto* perché «Beh, farsi a nuoto metà del mare è davvero difficile», ma solo se in questo momento a te, personalmente, piace l'idea dell'oceano come presenza minacciosa per la trollbabe e pericolosa come potrebbe esserlo un qualunque personaggio. In caso contrario, non farlo.

Nel dubbio, ci sono due utili indizi.

Primo, la “cosa” in questione ha un nome nella storia? In questo caso, chiamare un *Conflitto* può dare maggiore presenza alle qualità romantiche o sinistre di quel nome.

Secondo, pensa se il potenziale *Conflitto* può avere un qualsiasi immaginabile effetto sulla *Posta*, come nel caso della torre. Questo è un ottimo indicatore per i *Conflitti* in generale.

La questione inoltre ha una risposta centrale basata su precisi principi. Il sistema di gioco si occupa di *Conflitti* di interesse fra personaggi in *Scena*, senza tener conto di ogni singola azione immaginaria che avviene nel mondo di gioco. Se si arriva a tirare dadi per raccogliere una mela da un albero, vuol dire che la trollbabe sta affrontando una situazione di crisi di qualche tipo a riguardo, che sia combattere qualcuno, interagire con un contesto magico diretto o indiretto, oppure affrontare una complicazione sociale. Tutti questi *Conflitti* comportano la possibilità di fallire e l'assunzione di un rischio. “Assunzione” nel senso di “assumere su di sé”. Se non siamo in questo caso, allora la trollbabe sale facilmente sull'albero, mangia la mela e non c'è *Conflitto*.

Come giocatore è facile perché semplicemente dici quello che vuoi. Come *GM*, è possibile confondersi. Tu “vuoi” che la trollbabe passi attraverso il portale? Stai “cercando di fermarla” se chiami un *Conflitto* al riguardo?

Domande come questa possono essere risolte velocemente, o meglio, negate, ricordando che il portale di questa fortezza non è un problema perché è un oggetto, ma piuttosto perché è rilevante per la *Posta* e quindi per i desideri di uno dei tuoi personaggi. E se non lo è, non c'è *Conflitto*.

Perciò, hai sempre una linea guida per chiamare un *Conflitto*: a uno dei tuoi personaggi (un *PNG*) importa il suo esito? Potresti anche far entrare quel personaggio, o una sua qualche manifestazione, nel dialogo di gioco durante il *Conflitto*, o potresti lasciare che avvenga in un *Conflitto* successivo.

Iniziare i Conflitti

Dato che il gioco in **Trollbabe** è completamente composto da *Scena* e dal loro contenuto, i *Conflitti* avvengono unicamente nel contesto di ciò che accade in una *Scena*. Ecco perché è una buona idea stabilire la *Scena* e permettere un po' di role-playing, prima di chiamare un *Conflitto* eventualmente presente.

La domanda è: come facciamo a sapere quando usare le regole per i *Conflitti*?

La regola è: tutti quelli che hanno un personaggio nella *Scena* possono dichiarare che è sorto un *Conflitto*; nessun altro nel gruppo può annullare quella dichiarazione. Una volta chiamato, il *Conflitto* sarà risolto usando i dadi. Questo è il grosso troll peloso nelle meccaniche di gioco.

Fortunatamente, chiamare un *Conflitto* ha senso quasi sempre. Data una *Scena* in svolgimento, la tua trollbabe incontrerà necessariamente altri personaggi nell'*Avventura*. Molto spesso lei sta andando in cerca di guai, o loro stanno andando in cerca di guai, o entrambe le cose. E anche quando non è così, come *GM* dovresti ricordare che la *Posta* è sempre molto presente nella mente dei tuoi personaggi. Così, in ogni caso, anche l'interazione più cortese e piacevole in una *Scena* di **Trollbabe** è "pregna".

Ecco alcune indicazioni che puoi applicare tranquillamente a ogni *Scena* in svolgimento:

- Chiunque può diventare cattivo, se spinto troppo oltre;
- la maggior parte della gente può essere rispettabile se trattata equamente (di solito);
- tutti pensano di meritarsi significativamente di meglio dalla vita;
- una trollbabe non è mai percepita come neutrale;
- legami di famiglia o sentimentali spingono ad azioni estreme.

Così, c'è la tua trollbabe che sta sorseggiando un tè e chiacchierando con una gentile famiglia. Anche se nulla provoca scintille fra questi particolari personaggi, quando qualcun altro scoprirà che quella famiglia è tanto amichevole con quella forestiera dall'aspetto pericoloso... beh, quel qualcuno non lo accetterà tanto facilmente. Può non esserci un *Conflitto* in quella *Scena*, ma proprio questo prepara un *Conflitto* esplosivo nella successiva.

Nel caso più estremo, forse non sta avvenendo niente di particolare e io dico: «*Conflitto!*». Questo è ufficiale come in un qualunque altro momento, ma sono anche obbligato a dire cosa avviene dopo (cosa viene fatto alla trollbabe se sono il *GM*, o dalla mia trollbabe se non lo sono), perché questo abbia senso. Potrei quindi dire: «Perché lo prendo a pugni!».





Ecco una linea guida utile: se sta per essere inflitto danno fisico, allora dev'essere un *Conflitto*. Viceversa (più sottilmente), se viene chiamato un *Conflitto*, anche se sembra che non avvenga nulla di importante, allora potrebbe essere inflitto un danno fisico.

I *Conflitti* non dovrebbero essere discussi o ponderati prima di essere annunciati. Come *GM*, non devi dire: «Va bene, in questa *Scena* avremo un *Conflitto* fra Retta e il capotribù» e poi entrare in un qualche tipo di negoziazione al riguardo. E neppure come giocatore devi dire: «Posso avere un *Conflitto* con il capotribù in questa *Scena*?». Questo tipo di discorsi è da cestinare completamente. Invece, nel corso stesso del gioco, scopri i *Conflitti* al momento, nel calderone delle azioni e delle parole dei personaggi. Sperimentalmente, li riconosci quando avvengono.

Dato che chiunque può chiamare un *Conflitto*, ci sono molte maniere in cui possono essere riconosciuti.

- Lo colpisco e dico che è un *Conflitto*;
- lo colpisco, e tu dici che è un *Conflitto*;
- non faccio niente, ma tu dici che mi colpisci e dici che è un *Conflitto*;
- non faccio niente, ma tu dici che mi colpisci, e io dico che è un *Conflitto*.

La scelta delle parole e l'annuncio di un'azione possono variare notevolmente. A volte dirò: «Gli do un pugno», e questo lascia la porta aperta affinché tu o io possiamo chiamare formalmente il *Conflitto* (qualcuno deve farlo, in circostanze come questa). O, come descritto prima, posso dire: «*Conflitto!*» in una situazione in cui non sia ovvio che debba farlo; in questo caso allora devo proseguire dichiarando azioni consistenti con un *Conflitto* in corso.

È importante **CHI** chiama il *Conflitto*, perché sarà chi identificherà il *Tipo di Azione*. Insieme all'*Obiettivo* della trollbabe, è ciò che definisce il *Conflitto* in termini di gioco.



Tipi di Azione

La persona che inizia il *Conflitto* dichiara anche il *Tipo di Azione* del *Conflitto* stesso¹⁴. Di solito questa scelta è ovvia in gioco, ma può comportare alcune sottigliezze. Ci sono tre *Tipi di Azione* fra cui scegliere: *Combattimento*, *Magia* e *Sociale*¹⁵. E differiscono drasticamente nel loro contenuto.

Il *Tipo di Azione Combattimento* è estremamente lineare. In esso, la trollbabe deve cercare di sopraffare, neutralizzare o uccidere qualcuno. Anche nel caso più positivo, in cui si usi questo *Tipo di Azione* per fuggire o soccorrere qualcuno, questo risultato dev'essere ottenuto comunque facendo del male a chi rappresenta la minaccia. Scegliendo questo *Tipo di Azione*, stai dicendo che in questo *Conflitto* le finezze e il dialogo non sono rilevanti.

Un *Conflitto* non è automaticamente di *Tipo Combattimento* solo perché comporta una rissa o violenze anche più gravi. Se qualcuno corre verso la tua trollbabe urlando: «Ti ucciderò!», e, avendo chiamato il *Conflitto*, vuoi “disinnescare” la situazione (vuoi che la trollbabe lo tenga a bada per un po' o lo getti nel fiume per farlo sbollire), devi scegliere il *Tipo di Azione Sociale*. Scegliere il *Tipo di Azione Combattimento* significa che devi ferirlo, ucciderlo o sopraffarlo in maniera così dura che potresti comunque ferirlo.

Questo punto dovrebbe illustrare quanto importante sia sapere chi è che ha chiamato il *Conflitto*. Identificando il *Tipo di Azione*, quella persona sta in realtà dichiarando i parametri per le tattiche e gli obiettivi utilizzabili.

Il *Tipo di Azione Magia* è quasi completamente l'opposto: flessibile invece che limitato, con tempi lunghi piuttosto che immediato. Sebbene possa essere usato per uccidere o stordire qualcuno, può anche servire a raccogliere informazioni, fornire un mezzo di trasporto per raggiungere un luogo, mandare o ricevere oggetti, salvare o soccorrere qualcuno, controllare il comportamento altrui, alterare le caratteristiche fisiche di una situazione o comunicare con qualcuno.

Questo *Tipo di Azione* richiede tempo; non è materiale da “scena d'azione”. Identificando il *Tipo di Azione* di un *Conflitto* come *Magia*, per

14 A beneficio della scorrevolezza del testo italiano, utilizzeremo la dicitura “*Conflitto di Tipo Sociale*” o “*Conflitto Sociale*” come abbreviazione di “*Conflitto* in cui è stato scelto il *Tipo di Azione Sociale*”. Lo stesso dicasi per *Magia* e *Combattimento* (quest'ultimo in particolare potrebbe anche essere ulteriormente abbreviato semplicemente come *Combattimento*). Allo stesso scopo, utilizzeremo anche la dicitura “*Tipo del Conflitto*” per indicare “il *Tipo di Azione* scelto per un *Conflitto*”.

15 Notate che i nomi sono gli stessi assegnati ai tre modi di leggere il tiro del dado, visti nel capitolo “Il Numero, in breve” (pag. 19). La cosa non è casuale: si tratta di concetti intimamente collegati. Spiegazioni dettagliate verranno fornite in questo capitolo.

definizione stai dicendo che la trollbabe ha un sacco di tempo per prepararsi indisturbata. A volte, questo non avrà senso, e se è così, beh, non scegliere *Magia* come *Tipo* del *Conflitto* (a proposito: la magia “istantanea”, veloce, è possibile in **Trollbabe**, ma la ottieni in maniera diversa).

Il *Tipo di Azione Sociale* è spesso quello che si vuole realmente, ed è importante non scegliere *Combattimento* o *Magia* per errore. Questo *Tipo di Azione* è usato per ispirare, guidare, convincere, contrattare vantaggiosamente, rassicurare, spaventare, attrarre, intimidire, stabilire un impegno, o ottenere informazioni. La sua caratteristica chiave è che cambia il comportamento attivo degli altri. Colpire una persona usando *Combattimento* non può farlo; può solo servire a fargli male.

Il *Tipo Sociale* è inoltre flessibile riguardo al tipo di cambiamento nel comportamento. Per esempio, può essere usato per convincere qualcuno della verità, per mentirgli o per svelare bugie di alcuni ad altri.

Una volta scelto, il *Tipo di Azione* è fisso per tutto il resto del *Conflitto*, per chiunque sia coinvolto. Questo è molto rilevante quando più di una trollbabe è coinvolta, ma ne parleremo più tardi.

Un'ultima cosa: una volta scelto il *Tipo di Azione*, nessuna nuova informazione può essere fatta saltare fuori a sorpresa dal *GM*. Se hai piazzato un gruppo di sicari in agguato nella foresta in attesa della trollbabe, ma io ti ho interrotto chiamando un *Conflitto* fra la mia trollbabe e un tizio con cui stava parlando, devi svelare la presenza dei sicari in agguato prima che dichiari il *Tipo di Azione*, se vuoi che possano intervenire nel *Conflitto*. Altrimenti, ne sono esclusi e li stai formalmente riservando per il dopo. Questo per permettermi di prendere una decisione informata sulla situazione e quindi su quale *Tipo* sia più appropriato.



Obiettivi

Stai giocando una trollbabe e sei al momento in cui, relativamente al *Conflitto* che sta iniziando, devi spiegare “riguardo a cosa”. C'è un termine di gioco per questo. Devi dichiarare il suo *Obiettivo*, che è essenzialmente il risultato che lei desidera dal suo punto di vista in quel momento, come personaggio immaginario.

Puoi farlo in due maniere: enunciandolo letteralmente in termini colloquiali alle altre persone al tavolo, o facendolo dire alla trollbabe alla sua maniera. Infatti, scoprirai che questo secondo metodo è un ottimo modo per essere colui che inizia un *Conflitto*; puoi benissimo giocare in modo da infilarti nel mezzo di un *Conflitto* per poi “chiamarlo” su te stesso.

L'*Obiettivo* non corrisponde all'azione dichiarata che dà inizio al *Conflitto*, o con qualunque altra singola azione. Non è il pugno o la frase che la trollbabe sta per usare. È un esito, dichiarato in forma molto generica, come la trollbabe lo desidera in quel momento.

Esempio 1: «La nave sta lentamente affondando. E sì, non c'è nessuno ancora vivo a bordo tranne te».

«Credo che userò la magia... sì! *Conflitto, Magia! Arriverà sulla terraferma!*».

Questo è abbastanza semplice. Il dialogo avrebbe potuto essere più botta e risposta, per esempio tu avresti potuto dire: «Credo che userò la magia» e io avrei potuto dire: «*Conflitto! Tipo di Azione Magia!*» e tu avresti poi dichiarato l'*Obiettivo*.

Esempio 2: «Ti guarda con un sorriso di scherno».

«Ah sì? [parlando come trollbabe] Sir Lord Duca Sindaco dei miei stivali, sto per battervi come un tappeto...» [pausa] «*Conflitto! Combattimento! Vado a suonarglie!*».

È abbastanza chiaro capire, in base a quello che è successo nella Scena, che la tua trollbabe sta per picchiare il Sindaco, ma è meglio comunque dichiararlo. Non penso che nessuno in una situazione reale di gioco abbia il minimo problema a identificare un *Obiettivo* come questo, ma è sempre meglio essere assolutamente chiari.

Lo so che sembra un disco rotto, ma senza un *Obiettivo* ben compreso, non c'è nessun *Conflitto*. Le azioni annunciate potrebbero bastare da sole, ma potrebbero anche non essere sufficienti. È molto importante, e se non sai definire l'*Obiettivo* in una frase come quella evidenziata in grassetto nell'esempio 2, allora qualcuno deve chiedertelo.

Ehi, *GM*: quando giochi **Trollbabe** per la prima volta, fai sapere ai giocatori quando stai per iniziare un *Conflitto*, così che possano far pratica nel farlo da soli.

Un *Obiettivo* è sempre **UN RISULTATO TANGIBILE, ESPRESSO IN MANIERA ATTIVA E IN FORMA TRANSITIVA.**

Cattivi esempi:

Troppo passivi: «Voglio sopravvivere al suo attacco». Gli Obiettivi non possono essere puramente difensivi, perché le ferite e i danni subiti dalla trollbabe sono determinati dopo, durante i tiri di dado. Un Obiettivo deve influire su qualcuno. Una buona revisione sarebbe: «Lo calmo», perché questo significa annullare il pericolo fisico cambiando la situazione.

Non in forma transitiva: «Resto calma». Le emozioni e i processi mentali delle trollbabe non sono soggette ai tiri di dado; se vuoi che rimanga calma, basta che lo dici. L'Obiettivo si capisce meglio ragionando sul perché vuoi che lo rimanga. Per esempio, potrebbe darsi che una maniera migliore di enunciare il suo Obiettivo sia: «Resto calma, così gli astanti capiscono che è un idiota farneticante». Ora l'Obiettivo riguarda l'influenzare gli altri, ed è accettabile.

C'è dell'altro: i *PNG* non hanno *Obiettivi* dichiarati formalmente. Oh, certo, ci sono cose che desiderano ottenere e compiranno azioni per riuscirci, incluso occasionalmente cercare di uccidere la trollbabe; ma questi non sono *Obiettivi* in termini di meccaniche di gioco e non sono direttamente risolti dai dadi, come quelli delle trollbabe.

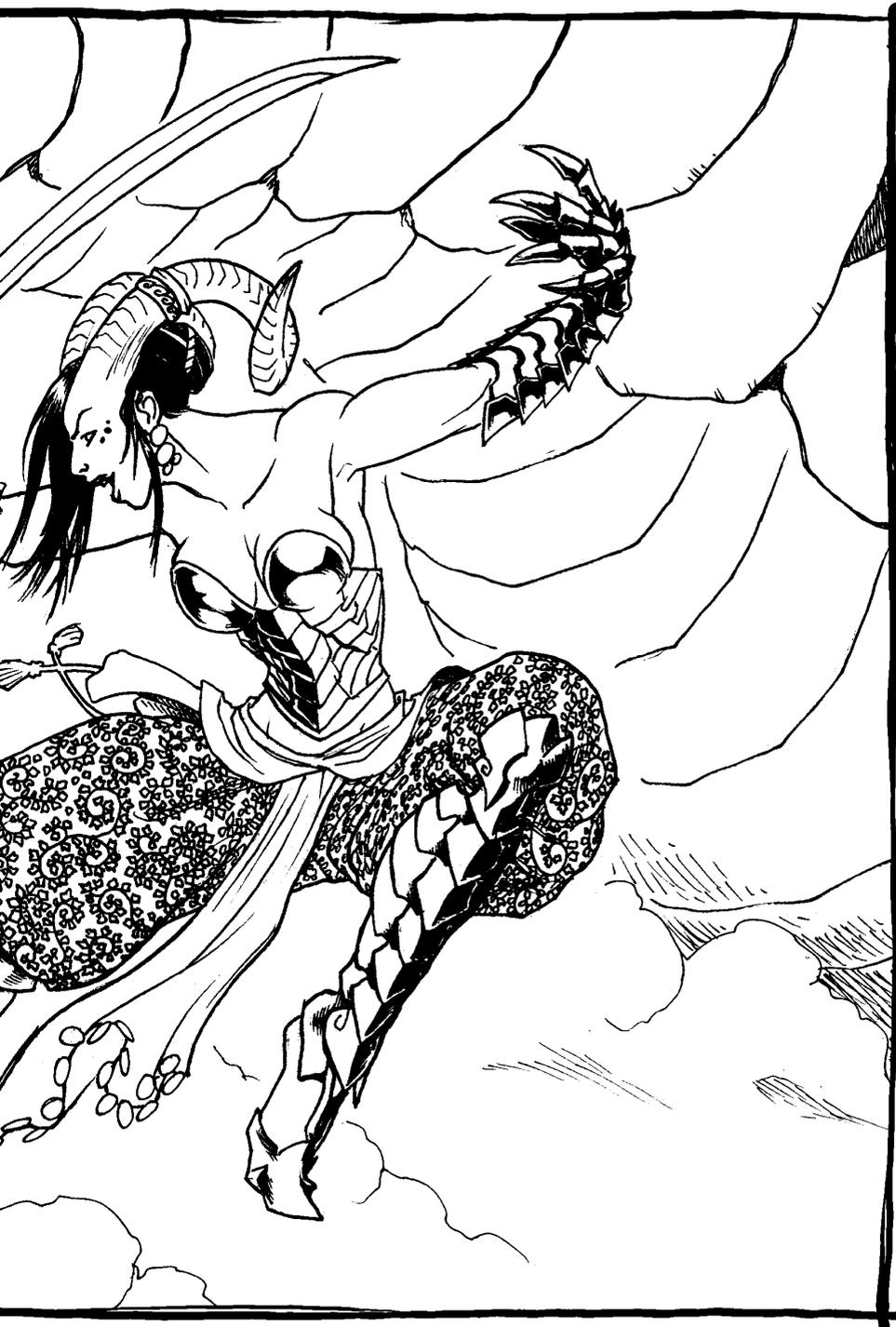
L'*Obiettivo* è solo il risultato specifico che la trollbabe vuole ottenere all'inizio. Perciò non considerarlo una pre-narrazione completa di "quello che succede se vinco". Se hai successo, lei ottiene il suo *Obiettivo*, ma un sacco di altre cose che avvengono saranno determinate solo dalle meccaniche di risoluzione. Non speculare su queste possibilità nella dichiarazione dell'*Obiettivo*: saranno definite solo alla fine.

Continuando con l'esempio della tua trollbabe bloccata sulla nave, hai detto: «Arrivare alla terraferma», ma questo non dice davvero cosa accadrà. E questo è bene! Tutto quel-





[砂]





lo che devi dire è cosa la tua trollbabe sta facendo ora. Se riuscirai nel tiro, i vari elementi delle regole di risoluzione si occuperanno di come ci riesce e di qualunque conseguenza.

Fallire il tiro significa che la trollbabe fallisce nel suo *Obiettivo*. Questo è indipendente dalle conseguenze per la trollbabe, che può essere semplicemente respinta, uccisa, o una qualunque via di mezzo. Inoltre, questo ha molto peso sulla storia: la trollbabe non può più ottenere quel particolare *Obiettivo* in questa *Scena*. Se è ancora in pericolo, deve tentare un nuovo *Conflitto* con un diverso *Obiettivo*.

*Se la tua trollbabe sulla nave ha fallito il tiro, dobbiamo vedere la maniera in cui sono state usate le regole, per scoprire cos'è successo e perché ha fallito. Ma, indipendentemente da questo, lei **NON** è sulla terraferma, perché non ha ottenuto il suo *Obiettivo*.*

Questo è particolarmente rilevante per i combattimenti. Perdere un combattimento significa davvero **PERDERLO**, non importa quanto le regole sul *Conflitto* dicano che la tua trollbabe stia bene e in salute. Non ha sconfitto il suo avversario, punto. E non può semplicemente “attaccarlo di nuovo” nella stessa *Scena*. Un altro combattimento contro lo stesso avversario è però legale in *Scene* successive.

66

Obiettivi e Scala

Ogni sessione di gioco di **Trollbabe** è impostata a una particolare *Scala*, comune a tutte le trollbabe nelle loro diverse *Avventure*. La *Scala* si applica alle *Poste*, ma si applica anche all'estensione di ogni azione che la trollbabe può compiere personalmente. Se la sua *Scala* è “un piccolo gruppo” (2), lei può sconfiggere un piccolo gruppo o un qualunque nemico di *Scala* più bassa, ma non può compiere azioni come combattere, guidare o incantare un'armata, perché sono a una *Scala* più alta.

Questo porta a un'interessante dinamica, durante il gioco, perché tu puoi scegliere il suo *Obiettivo* a qualunque *Scala*. Come può funzionare?

Tu, come giocatore, puoi dichiarare l'*Obiettivo* di un dato *Conflitto* a qualsiasi *Scala* desideri! Ma la tua trollbabe conseguirà il successo solo alla sua *Scala* o a una *Scala* più bassa. Supponiamo che la tua trollbabe sia alla sua prima *Avventura*, a *Scala* “una persona” (1). È perfettamente lecito dichiarare come *Obiettivo* il distruggere il portale di ingresso di una fortezza lanciando una pietra.

Come può essere? Rovescia la prospettiva: considera te stesso nel ruolo del *GM*; dato che hai il compito di narrare le azioni della trollbabe che

hanno successo, è parte del tuo lavoro il limitare queste azioni alla *Scala* di gioco appropriata.

Dato che l'*Obiettivo* è stato dichiarato, in termini di *Scala*, totalmente al di sopra di quella della trollbabe, allora tutto quello che può ottenere è "un'ottima performance". Dato che tu, come *GM*, sei responsabile del mantenere i suoi successi alla sua *Scala*, sei obbligato a narrare che quella pietra è stata lanciata in maniera davvero eccezionale, ma il portale rimane in piedi.

Ehi, potrebbe dire un giocatore, lei non passa attraverso il portale? No! L'*Obiettivo* dichiarato era specificatamente il distruggere il portale; peccato! Solo trollbabe di alta *Scala* possono fare cose come queste.

Questo è davvero un buon esempio del perché un *Obiettivo* dichiarato per la trollbabe non è l'esito pre-narrato di un *Conflitto* vinto. È un concetto prezioso.

A me piace annunciare *Obiettivi* di alta *Scala* che permettono comunque successi a *Scala* più bassa. «Passerò attraverso quel portale! Lo distruggerò lanciandogli una pietra contro!». Questo non è né contro le regole né





stupido. Diciamo che il mio tiro abbia successo immediato. Tu (*GM*) narri come la pietra, scagliata in maniera eccellente, colpisce la serratura in maniera tale da aprire il cancello abbastanza perché la mia trollbabe sgusci dentro prima che le guardie riescano a intervenire. O, se sei in vena di spiritosaggini, puoi narrare come la roccia prenda in testa la guardia alla porta che, confusa, apre il portale invece di chiuderlo.

In ogni modo, visto che il tiro ha avuto successo, devi piazzare la mia trollbabe al di là del portale, cioè il livello di successo del mio *Obiettivo* alla *Scala* “una persona” (1), ma devi anche rispettare le restrizioni di *Scala*, che le impediscono di distruggere il portale.

Conflitti dichiarati in questa maniera sono perfetti per un personaggio che sopravvaluti le sue capacità, specialmente considerando il fatto che posso incrementare la *Scala* alla fine di ogni *Avventura*, se lo desidero.

Come *GM*, potrebbe essere utile identificare esplicitamente certe cose che sai essere a *Scala* più alta durante il corso del gioco, per evitare equivoci o delusioni in seguito. Tuttavia valuta con attenzione gli altri giocatori, perché per alcuni potresti dare l'impressione di dettare cosa le loro trollbabe possono o non possono tentare di fare, e questo porta a tediose negoziazioni sugli *Obiettivi*, che sono in testa alla lista delle Cose Non Divertenti Per Nessuno.

Sebbene le *Poste* formali siano limitate dalla *Scala*, questo non significa che altre cose, di *Scala* più alta, non possano avvenire durante l'*Avventura*. Semplicemente non saranno influenzate direttamente dai tiri di dadi della trollbabe e dai suoi *Obiettivi*, e saranno soggette a decisioni del *GM* completamente arbitrarie e a sue interpretazioni nel corso del gioco.

Per fare un esempio estremo, potrei inserire una prima sessione di gioco a **Trollbabe** nel mezzo di un vasto conflitto armato. Villaggi, province e forse intere nazioni stanno venendo conquistate. Ma la *Scala* della *Posta* è solo al primo gradino, “una persona” (1), così le dirette conseguenze delle azioni della trollbabe sono limitate alla sorte di una persona, e anche le conseguenze dirette di ogni azione che possa intraprendere agiranno su una sola persona per volta.

Ora, diciamo che durante il gioco la trollbabe faccia qualcosa che possa influenzare le cose su vasta *Scala*, come per esempio il parlare con uno dei capi delle fazioni in guerra. Può avvenire? Sì, usando la stessa logica usata per l'esempio del portale della fortezza. Anche se il suo *Obiettivo* è “fermare la guerra” e anche se il giocatore ha successo nei tiri, questo non significa che accada. Significa solo che la trollbabe è riuscita a convincere quella singola persona, e il *GM* ha il totale controllo sulle conseguenze che verranno causate da questo fatto.

Molto più avanti nel gioco, se la *Scala* sarà aumentata a sufficienza, la trollbabe potrebbe davvero fallire o riuscire a “fermare la guerra” con un singolo tiro di dado.