

Registro dell'MC

Agenda

Tutte le persone sedute al tavolo condividono queste quattro parti dell'AGENDA:

- ◇ Fa' sì che la vita di ciascun PERSONAGGIO PRINCIPALE non sia noiosa;
- ◇ Mantieni la storia selvaggia;
- ◇ Di' ciò che è richiesto dalle regole;
- ◇ Di' ciò che è richiesto dall'onestà.

Fai in modo che l'AGENDA sia chiara per tutti.



Principi

- ◇ Abbraccia il melodramma;
- ◇ Rivolgiti ai personaggi, mai ai giocatori;
- ◇ Fai sembrare i mostri umani, e mostruosi gli umani;
- ◇ Fai sì che le etichette contino;
- ◇ Rendi incasinata la vita di ciascuno;
- ◇ Trova l'inghippo;
- ◇ Fai domande provocatorie e costruisci sulle risposte;
- ◇ Sii un fan dei PERSONAGGI PRINCIPALI;
- ◇ Tratta i PERSONAGGI SECONDARI come auto rubate;
- ◇ Dai ai PERSONAGGI SECONDARI motivazioni semplici e controverse;
- ◇ A volte, rifiuta di prendere decisioni.



Reazioni

- ◇ Mettiti insieme;
- ◇ Separali;
- ◇ Infiggi DANNO (come stabilito);
- ◇ Metti in atto misure drastiche;
- ◇ Ritorcigli contro le loro MOSSE;
- ◇ Salta alla peggior conclusione possibile;
- ◇ Esponi un segreto pericoloso alla persona sbagliata;
- ◇ Prendi un FILO su qualcuno;
- ◇ Annuncia l'Abisso;
- ◇ Innesca il SÉ OSCURO;
- ◇ Dopo ogni REAZIONE: "Cosa fai?".

Prepararsi a Giocare

Come MC, insegnare il gioco spesso ricade sulle tue spalle. Questo è un promemoria per come insegnare il gioco, con le referenze di pagina per aiutarti a trovare qualunque cosa che ti possa guidare. Sentiti libero di modificare questo processo e di insegnare in qualunque maniera funzioni meglio secondo te.

◇ Preparare i Materiali.....	65
◇ Illustrare la Premessa e i Ruoli.....	66
◇ Presentare gli Strumenti.....	67
◇ Opzionale: PICCOLE CITTÀ.....	67
◇ Scegliere le PELLI.....	68
◇ Scegliere le IDENTITÀ.....	69
◇ Stabilire l'Ambientazione.....	69
◇ Parlare del Giocare di Ruolo.....	71
◇ Parlare di MOSSE e FILI.....	72
◇ Scegliere CARATTERISTICHE e MOSSE.....	73
◇ Spiegare in Modo Reattivo.....	74
◇ Stabilire il PASSATO.....	75
◇ Preparare la MAPPA DELLA CLASSE.....	76
◇ Iniziare a Giocare.....	77



La Prima Scena

Inizia la prima scena in classe, e usa i tuoi PRINCIPI per aiutarti a svelare le tensioni.

Se sei ansioso di vedere la storia ingranare, eccoti tre opzioni su cui fare affidamento:

- ◇ Inscena una sparizione;
- ◇ Pianifica una festa;
- ◇ Spingi per uno scontro.

Fili dei Personaggi Secondari

Puoi spendere un FILO di un PERSONAGGIO SECONDARIO su un PERSONAGGIO PRINCIPALE in quattro modi:

- ◇ Offri loro un PUNTO ESPERIENZA per fare quel che vuoi tu;
- ◇ Dai loro una CONDIZIONE;
- ◇ Aggiungi 1 al DANNO che stai infliggendo loro;
- ◇ Tendi loro un agguato con una REAZIONE, getta le basi e demolisci in un colpo solo.



Antagonisti

Se un antagonista diventa coinvolto in modo significativo nella storia, puoi fare queste due cose per darti un po' di struttura e ispirazione in più per giocarli:

- ◇ Scrivi un PRINCIPIO personalizzato per giocare l'antagonista;
- ◇ Scrivi una REAZIONE personalizzata per l'antagonista.

