

OBIETTIVI

- Fare sembrare reale il Mondo dell'Apocalisse.
- Rendere le vite dei personaggi non noiose.
- Giocare per scoprire cosa succede.

DI-SEMPRE

- quello che i principi richiedono (come segue).
- quello che le regole richiedono.
- quello che la tua preparazione richiede.
- quello che la correttezza richiede.

I-PRINCIPI

- Apocalizza.
- Rivolgiti ai personaggi, non ai giocatori.
- Fai la tua mossa, ma nascondila.
- Fai la tua mossa, ma non pronunciare mai il suo nome.
- Guarda attraverso un mirino.
- Dai un nome a tutti. Rendi tutti umani.
- Fai domande provocatorie e costruisci sulle risposte.
- Rispondi con porcate e ricompense intermittenti.
- Sii un fan dei personaggi dei giocatori.
- Pensa anche al fuori scena.
- A volte, rifiuta di prendere decisioni.

LE-TUE-MOSSE

- Separali.
- Cattura qualcuno.
- Metti qualcuno all'angolo.
- Scambia danno per danno (come stabilito).
- Annuncia cose brutte fuori scena.
- Annuncia cose brutte a venire.
- Infliggi danno (come stabilito).
- Prendigli le loro cose.
- Costringili a comprare.
- Attiva i lati negativi delle cose.
- Digli le possibili conseguenze e chiedi.
- Offri un'opportunità, con o senza un costo.
- Rigidagli contro la loro mossa.
- Fai una mossa di minaccia (da uno dei tuoi fronti).
- Dopo ogni mossa: "cosa fai?"

DOPO OGNI-MOSSA:—"COSA-FAI?"

Scegli sempre una mossa che può conseguire logicamente da quanto sta avvenendo nella fiction del gioco. Non deve essere l'unica, o la più probabile, ma deve avere almeno un minimo di senso.

In linea di massima, limitati a mosse che a) ti predispongono a una mossa più cattiva in futuro, e b) danno ai personaggi dei giocatori qualche opportunità di agire e reagire. Un inizio di azione, non la sua conclusione.

Però, quando il personaggio di un giocatore ti offre l'occasione perfetta su un piatto d'argento, fai una mossa dura e diretta quanto vuoi. **Non è** che più cattivo è meglio è, anche se cattivo spesso va benissimo. La cosa migliore è: **rendila irrevocabile.**

Quando il personaggio di un giocatore fa una mossa e il giocatore fallisce il tiro, quello è l'esempio più pulito e chiaro di un'opportunità su un piatto d'argento. Quando hai preparato qualcosa e si realizza senza interferenze, anche quello conta come un'opportunità perfetta.

Di nuovo, a meno che il personaggio di un giocatore ti abbia offerto un'opportunità, limitati a una mossa che porti a mosse future, le tue e quelle dei personaggi dei giocatori.

Ricorda: un tiro fallito - seguito dalla mossa dura dell'MC - **non è la fine** dell'azione. Il Mondo dell'Apocalisse non è un gioco da "una botta e via". Di' "cosa fai?" e vai avanti.

La mossa più importante e la più versatile di tutti è **annunciare cose brutte a venire**. Se non hai un'altra mossa sotto mano, annuncia cose brutte a venire:

"C'è qualcuno qui dentro, lo senti muoversi. Cosa fai?"

"Oh, a proposito Keeler, Costolette ti sta cercando. Cosa fai?"

"Lei sta per capire dove ti trovi. Cosa fai?"

"Amico, hai una frazione di secondo prima che quel coso ti piantì i denti nel braccio. Cosa fai?"

"Ehi capo, è molto fico, ma non credo che siano tutti felici. Ci sono più scontri giù nei bordelli, credo che qualcuno stia cercando di subentrare negli affari di qualcun'altro. Cosa fai?"

"Senti un cane fuori, che annusa e guaisce. 'Hai trovato qualcosa, bello?'. Cosa fai?"

IL MONDO DELL' APOCALISSE

IL MAESTRO DI CERIMONIE MOSSE & C.

© 2k+10 D. Vincent Baker

Italian Edition: © 2011 Shadow di Michele Gelli

www.narrattiva.it/download

Questa pagina è liberamente fotocopiabile per uso privato

UN ALTRO PO'-DI-COSE-DA-FARE

- Fai mappe a manetta.
- Ritorci le domande verso chi le fa o il gruppo nel suo complesso
- Occasionalmente, divaga
- Elidi l'azione di tanto in tanto e zooma su uno dei suoi dettagli in altre occasioni
- Dai a ognuno il suo tempo in scena.
- Prenditi delle pause secondo necessità. Prenditi i tuoi tempi.

NOMI

Tum Tum, Nodoso, Vello, Bianco, Lala, Bill, Crine, Mercer, Preen, Agghinda, Ik, Shan, Isola, Ula, Ragazza di Joe, Dremmer, Palle, Amy, Rufe, Jackabacka, Ba, Topo, Testa di Cane, Hugo, Roark, Monk, Pierre, Norvell, H, Omie Wise, Corbett, Jeannette, Rum, Pepato, Cervello, Matilda, Rothschild, Wisher, Partridge, Brace Win, Bar, Krin, Parcher, Milioni, Grome, Foster, Mulino, Dustwhich, Newton, Tao, Mancato, III, Princy, East Harro, Bollitore, Putrido, Ultimo, Due volte, Clarionl, Abondo, Mimi, Fianelly, Pellet, LI, Harridan, Riso, Do, Lumachina, Miccia, Viso, Abbastanza da mangiare, Barker, Imam, Bowdy, Ludo, Uscita, Mento, Sguardo, Shazza, Fauna, Sole, Chack, Ricarra, Preciso.

Prendi anche i nomi inutilizzati dai libretti dei personaggi.

SIGNORI-DELLA-GUERRA

Una minaccia signore della guerra consiste nel signore della guerra stesso più la banda e il resto della gente sotto il suo controllo. Scegli quale tipo di signore:

- Schiavista (impulso: possedere e vendere gente)
- Ape regina (impulso: consumare e sciamare)
- Profeta (impulso: denunciare e rovesciare)
- Dittatore (impulso: controllare)
- Collezionista (impulso: possedere)
- Lupo alfa (impulso: cacciare e dominare)

Mosse dell'MC per i signori della guerra:

- Aggira qualcuno, metti qualcuno all'angolo, circonda qualcuno.
- Attacca qualcuno improvvisamente, direttamente, e molto duramente.
- Attacca qualcuno cautamente, tenendoti delle riserve.
- Prendi qualcuno o qualcosa, per ottenere potere contrattuale o informazioni.
- Fai una dimostrazione di forza.
- Fai una dimostrazione di disciplina.
- Offri di negoziare. Esigi concessioni o obbedienza.
- Reclama un territorio: trasferiscitici, assediato, assaltalo.
- Compra gli alleati di qualcuno.
- Studia accuratamente qualcuno e attaccalo nel suo punto debole.

I signori della guerra agiscono principalmente attraverso la loro gente, agendo in prima persona solo quando si trovano messi all'angolo o sorpresi allo scoperto.

BRUTI

Una minaccia bruto è un gruppo di persone, con o senza un capo, che agisce, seppur rozzamente, magari provvisoriamente, di concerto. Scegli quale tipo di bruti:

- Branco in caccia (impulso: vittimizzare qualcuno di vulnerabile)
- Sibariti (impulso: consumare le risorse di qualcuno)
- Braccia armate (impulso: vittimizzare chiunque si faccia notare)
- Culto (impulso: vittimizzare & includere persone)
- Folla (impulso: insorgere, bruciare, uccidere capri espiatori)
- Famiglia (impulso: serrare i ranghi, proteggere i propri componenti)

Mosse dell'MC per i bruti:

- Scoppia in una violenza scoordinata e priva di obiettivo.
- Compi un attacco coordinato con un obiettivo coerente.
- Racconta storie (verità, menzogne, allegorie, omelie).
- Domanda considerazione o indulgenza.
- Segui rigidamente o sfida l'autorità.
- Aggrappati o sfida la ragione.
- Fai una dimostrazione di solidarietà e potenza.
- Chiedi aiuto o chiedi la partecipazione di qualcuno.

GROTTESCHI

Un grottesco è una persona – ricorda: fondamentalmente una persona, umana, non un mostro – la cui umanità è stata tuttavia in un qualche modo menomata. Scegli quale tipo di grottesco:

- Cannibale (impulso: brama sazietà e abbondanza)
- Mutante (impulso: brama riparazione, risarcimento)
- Dipendente dal dolore (impulso: brama dolore, suo o di altri)
- Vettore di malattia (impulso: brama contatto, intimo e/o anonimo)
- Manipolatore (impulso: brama controllo)
- Perversione di nascita (impulso: brama rovesciamento, caos, la rovina di tutti)

Mosse dell'MC per i grotteschi:

- Mostra la natura del mondo che abita.
- Mostra cosa ha nel cuore.
- Attacca qualcuno alle spalle o di nascosto.
- Attacca qualcuno apertamente, ma senza minaccia o avvertimento.
- Insulta, oltraggia, offendi o provoca qualcuno.
- Offri qualcosa a qualcuno, o fai qualcosa per qualcuno, con una contropartita.
- Mettilo sulla strada di qualcuno, parte della giornata o della vita di qualcuno.
- Minaccia qualcuno, direttamente o implicitamente.
- Ruba qualcosa a qualcuno.
- Prendi e detieni qualcuno.
- Rovina qualcosa. Insozzalo, fallo marcire, profanalo, corrompilo, adulteralo.

PAESAGGI

Una minaccia paesaggio può essere naturale o costruita, e di qualsiasi dimensione tu abbia bisogno. L'arsopiano, le rovine di Las Zios, un canale avvelenato, il vivace mercato della tenuta, i meandri nelle profondità del rifugio di un grottesco. Scegli quale tipo di paesaggio:

- Prigione (impulso: contenere, negare l'uscita)
- Fossa brulicante (impulso: generare cose brutte)
- Fornace (impulso: consumare cose)
- Miraggio (impulso: sedurre o tradire persone)
- Labirinto (impulso: intrappolare, ostacolare il passaggio)
- Fortezza (impulso: negare l'accesso)

Mosse dell'MC per i paesaggi:

- Rivela qualcosa a qualcuno.
- Mostra qualcosa agli occhi di tutti.
- Nascondi qualcosa.
- Sbarra la via.
- Apri la via.
- Fornisci un'altra via.
- Cambia, sposta, ridisponi.
- Offri una guida.
- Presenta un guardiano.
- Vomita fuori qualcosa.
- Porta via qualcosa: perso, consumato, distrutto.

IL MONDO DELLA APOCALISSE IL MAESTRO DI CERIMONIE MINACCE

AFFLIZIONI

Una minaccia afflizione non è una persona, è qualcosa di minaccioso che delle persone stanno facendo, o che sta succedendo, o che è venuto in essere. Scegli quale tipo di afflizione:

- Malattia (impulso: saturare una popolazione)
- Condizione (impulso: esporre le persone al pericolo)
- Usanza (impulso: promuovere e giustificare la violenza)
- Illusione (impulso: dominare le scelte e le azioni delle persone)
- Sacrificio (impulso: privare di qualcosa le persone)
- Barriera (impulso: impoverire le persone)

Una condizione è una qualsiasi circostanza pratica negativa. Il filtraggio dell'acqua della tenuta si rompe? L'esplosione di una bomba indebolisce le fondamenta dell'infermeria? Non c'è abbastanza cibo per superare la stagione secca? Condizioni.

Mosse dell'MC per le afflizioni:

- Qualcuno trascura doveri, responsabilità, impegni.
- Qualcuno si infuria.
- Qualcuno compie azioni auto-distruttive, inutili, o senza speranza.
- Qualcuno si avvicina, in cerca di aiuto.
- Qualcuno si avvicina, in cerca di conforto.
- Qualcuno si ritira e cerca isolamento.
- Qualcuno proclama che l'afflizione è una giusta punizione.
- Qualcuno proclama che l'afflizione è, in realtà, una benedizione.
- Qualcuno rifiuta o non riesce ad adattarsi alle nuove circostanze.
- Qualcuno porta con sé amici o persone amate.
- "Qualcuno" in queste mosse sarà solitamente un PNG afflitto.