

Will

un gioco di ruolo - versione alpha

"..you can be anything you want to be,
just turn yourself into anything
you think that you could ever be,
be free with your tempo,
surrender your ego to yourself.."
Queen, Innuendo

Sommario

parte 0 - Intro	1
parte 1 - Conoscere il Rue	1
1.1 pochi semplici Passi	1
1.2 le Vie della volontà	2
1.3 le Parti dominanti	2
1.4 il Carattere	3
parte 2 - come Giocare	3
2.1 Shock	3
2.2 Prove e Sfide di volontà	3
2.3 lo scorrere del Tempo	3
2.4 altri Aspetti della vita di un Rue	3
2.5 gli Avversari	3
2.5 le Vie perdute	3
parte 3 - le Conoscenze	4
3.1 Assegnare Conoscenze ai rues	4
parte 4 - l' Ambientazione	4
4.1 il Will	4
4.2 i Rues	4
4.3 le Popolazioni	4
parte 5 - ah, l' Avventura!	5
parte 6 - confronto con Fuori dal Tempo	5
parte 7 - Contatti e Credits	5



parte 0 - Intro

Questo è un gioco di ruolo. Se non sapete cosa sia un gioco di ruolo, informatevi. Benvenuti in Will!

Il gioco è ambientato in un futuro del nostro mondo. Il Will è una zona dalle particolari proprietà, al centro di quello che oggi è chiamato il sud-est asiatico.

Nel corso dei secoli, sulla Terra si sono perse le tracce della razza umana; il pianeta è dominato dal popolo dei Rues. Nonostante la loro parentela con la razza umana, è forse più semplice immaginare i rues come angeli o fantasmi: il loro corpo esiste ma loro ne hanno solamente una percezione vaga, come qualcosa di sfocato.

I rues seguono le vie della volontà per superare i limiti imposti dalla propria fisicità. I rues non hanno età, forse l'hanno avuta un tempo, ma hanno smesso di pensarci.

Sono esseri di pura volontà, limitati solamente dalla propria fisicità terrena. Fatti di una volontà non minata da vizi e difetti d'animo, una volontà totale. In virtù di questo, sentono più forti le limitazioni terrene, loro unica ossessione e tortura.

Come in ogni gioco di ruolo, un giocatore fa il master e tutti gli altri formeranno un gruppo di rues. In questo momento il gioco è poco più di un'idea, un work in progress; di conseguenza nelle regole si troveranno svariati buchi. Il lavoro ancora da fare è segnato tra parentesi quadre. Chiunque voglia partecipare alla stesura delle regole può contattarmi (v. parte 7).

Nel corso del testo vengono utilizzati alcuni simboli:



La **maschera** presenta consigli utili per l'interpretazione del personaggio, come capire e seguire il suo comportamento e come viverlo nel gioco.



Il **birillo** sottintende le regole considerate opzionali. Tali regole possono essere utilizzate per aumentare il realismo della rappresentazione, ma aumentano in parallelo la complessità del gioco.

parte 1 - Conoscere il Rue

1.1 pochi semplici Passi

All'inizio del gioco, ogni giocatore (a parte il master) deve imparare a conoscere il proprio rue. Durante questa fase, che dura meno di 10 minuti, il giocatore sceglie tutte le caratteristiche dell'anima che andrà ad interpretare e vi si avvicina, iniziando a conoscerlo

gradualmente. Il *rue* è la *pelle* del giocatore, gli si innesta nell'animo e si lascia interpretare. Nell'ultima pagina del documento è allegata la Scheda del *Rue*, che va riempita in questa fase e verrà utilizzata nel gioco per tenere nota della situazione e della crescita del nostro alter ego.

Il *rue* viene generato in pochi semplici passi:

1. Si sceglie un bel nome;
2. Si sceglie l'ordinamento tra le *vie* della volontà;
3. Per ogni *via*, si sceglie la *parte dominante*;
4. A questo punto, se il giocatore vuole, può delineare il carattere del *rue*.



Come in ogni relazione, si può scegliere un personaggio o essere scelto da lui, cioè si può creare un *rue* secondo la propria volontà oppure si può lasciare che il caso scelga per noi. La prima alternativa è quella già presentata, detta *Normale*. La seconda è il cosiddetto modo *Casuale*, seguendo il quale l'unica differenza è che l'ordinamento tra le vie della volontà viene determinato casualmente. [spiega come]. Chi sceglie il modo *Casuale* può utilizzare per tutta la vita del *rue* un punto in più di Shock.

Dopo aver chiarito i concetti di *via* e *parte dominante* della volontà, dedicheremo un paragrafo ad ogni passo della conoscenza del *rue*.

1.2 Le Vie della volontà

Ogni *rue* viene descritto nel gioco con un insieme vie e parti dominanti della volontà. Le vie rappresentano la predisposizione della volontà verso i poteri del corpo, della mente e dello spirito e sono:

1. via dell'**Agilità**: rappresenta la scioltezza del *rue* in tutte le situazioni in cui è necessario schivare un oggetto o una persona, cadere bene, ed in generale utilizzare appieno le capacità atletiche della parte alta (dal torace in su) del proprio corpo; include la coordinazione nei movimenti, la manualità e la velocità in corsa;
2. via del **Carisma**: è la capacità di convincere gli altri, facendo leva sulla propria superiorità oppure adulandoli e, in certo grado, sottomettendosi a loro; vale anche nei casi in cui, all'occorrenza, si utilizza il proprio corpo come arma di seduzione;
3. via del **Combattimento**: è la capacità di combattere in mischia o in duello, utilizzando armi da corpo a corpo o da lancio; c'è da tenere presente che l'evoluzione dei *rues* li ha portati a sopprimere l'istinto ad uccidere; per i *rues* la vita è il valore fondamentale, quindi i loro scontri sono mirati unicamente a tramortire l'avversario;
4. via della **Costituzione**: rappresenta lo stato di salute fisica del *rue*, il grado di protezione dalle malattie e la resistenza alle ferite subite;
5. via della **Forza**: è proprio la forza fisica del *rue*, si utilizza per sollevare pesi, sfondare porte, ecc.;

- include la capacità di combattere a mani nude, a pugni e calci;
6. via della **Furtività**: rappresenta la capacità di nascondere la propria presenza e di muoversi silenziosamente;
 7. via dell'**Intelletto**: è la capacità di ragionare tramite deduzioni logiche ed utilizzando tutto l'insieme di cognizioni del mondo circostante proprie del *rue*, la conoscenza dei luoghi, della lingua comune, della storia, della politica;
 8. via della **Percezione**: è la capacità di usare i propri sensi per cogliere piccoli particolari;
 9. via della **Psiche**: è l'attitudine alla spiritualità e rappresenta il senso del sacro e la capacità di resistere ad attacchi mentali; include la capacità di mantenere la calma in situazioni di forte stress o shockanti.

Come primo passo della creazione del *rue*, il giocatore deve scegliere un ordinamento decrescente tra queste vie, a partire dalla più importante. L'ordinamento va segnato sulla scheda ed una volta scelto, sarà immutabile per tutta la vita del *rue*. Le vie della volontà non sono rappresentate da un numero, ciò che conta è solo il loro ordinamento. Quando nel seguito si parlerà di *valore*, si intenderà il numero ordinale nell'ordinamento delle vie. Ad esempio, per indicare un *rue* con Intelletto al secondo posto si dirà che ha Intelletto 2.



Le vie della volontà non rappresentano solamente ciò che il *rue* sa fare, ma anche ciò più gli interessa: sono le sue ossessioni.

1.3 Le Parti dominanti

Ogni *via* indica una direzione generica per esprimere la propria volontà. Le parti dominanti si utilizzano per specificare meglio in quale diramazione sia più forte questa volontà.

Via	Parti dominanti
Agilità	Schivare, Equilibrisimo, Velocità
Carisma	Autorità, Fascino
Combattimento	Armi da mischia, Mira
Costituzione	Immunità, Resistenza
Forza	Forza fisica, Mani nude
Furtività	Nascondersi, Muoversi silenziosamente
Intelletto	Cultura, Deduzione
Percezione	Vista, Udito, Tatto, Olfatto, Gusto
Psiche	Spirito, Freddezza

Il giocatore deve scegliere la parte dominante di ogni via, e segnare sulla scheda.

1.4 il Carattere

Conoscere il rue significa soprattutto capire il suo carattere. Dopo avere delineato il rue tramite le scelte di vie e parti dominanti, il giocatore può scegliere se vincolarsi subito ad un carattere oppure se rimandare la scelta. Nel primo caso, deve scegliere un massimo di tre aggettivi e segnarli sulla scheda; in caso contrario sarà il master ad assegnare il carattere al rue, al termine della prima o seconda sessione di gioco, in base al comportamento che ha osservato. In entrambi i casi il rue avrà un carattere delineato, al più entro un paio di serate. D'ora in poi il giocatore sarà tenuto ad escludere la propria testa e seguire il carattere del rue, cercando in ogni occasione di reagire come lui farebbe.

parte 2 - come Giocare

2.1 Shock

Il rue nelle sue avventure vivrà situazioni di ogni tipo, a volte compirà degli sforzi estremi o si troverà in condizioni fisiche e mentali devastate. Per tenere conto di questi aspetti si utilizza il valore di *shock*. Lo shock ha un grado che va da zero a tre; in situazioni normali il rue si trova a shock 0, quando arriva a shock 3 perde temporaneamente i sensi; in questo caso il giocatore non può più intervenire nel gioco finché il rue non avrà riassorbito almeno un punto di shock, cosa che avverrà dopo 5 minuti (reali).

Lo shock viene assegnato dal master: un rue *subisce* punti di shock ogni volta che prende un forte spavento, si affatica o viene ferito gravemente. Un rue è molto sensibile alle situazioni stressanti e può rischiare una paralisi temporanea (nel caso raggiunga shock 3).

2.2 Prove e Sfide di volontà

A differenza dei comuni giochi di ruolo, in cui il caso è spesso determinante, in Will il caso gioca un ruolo minore ed il risultato delle azioni è raramente incerto. In Will l'esito di un'azione è determinato unicamente dalla volontà di compierla: per questo le azioni vengono chiamate anche Prove di volontà.

Ad esempio, per spostare un oggetto inanimato (che sarà definito da un valore di volontà residua) è necessario possedere un valore di Forza inferiore alla volontà residua dell'oggetto. Se la Forza è maggiore, l'oggetto risulterà inamovibile.

Quando due personaggi si sfidano (Sfida di volontà), si sceglie la via della volontà più appropriata, dando ragione al contendente col valore più significativo. Le situazioni di combattimento vanno interpretate come semplici sfide di volontà.

2.3 lo scorrere del Tempo

La percezione del tempo dei rues è più sfocata della nostra; per questo non ha senso parlare di turni o round; le azioni non hanno una durata definita. [...]

2.4 altri Aspetti della vita di un Rue

I rues hanno un rapporto col sonno e con la nutrizione del tutto diverso dal nostro. Per loro la stanchezza è qualcosa che si sente solo col passare dei giorni: una lunga nottata di sonno ristoratore è necessaria solamente una volta a settimana. Il loro rapporto col cibo è analogo: i rues hanno necessità di un pasto completo ogni due giorni.

L'essere in buona salute, ristorati e riposati, influisce comunque sul modo di subire e recuperare gli Shock: un rue stanco o affamato recupera un punto di Shock nel doppio del tempo ed è più sensibile a subirne.

Il movimento è coordinato dalla volontà di Agilità. Una posizione alta dell'agilità permette al rue di correre senza stancarsi a 30 km/h.

I rue, in virtù del corpo in cui sono calati, sono soggetti a crisi di panico, in parte indipendenti dalla propria volontà. Le vie che si oppongono a questa debolezza del corpo sono la via della Psiche e del Carisma.



La Freddezza delinea il modo di reagire del rue in situazioni precarie. In questo senso, l'importanza data alla Freddezza (nella via della Psiche) può dare un'indicazione su come interpretare il rue. Una posizione bassa indica un buon autocontrollo; una posizione media indica un rue timoroso nelle situazioni di rischio; una posizione alta indica invece la temerarietà, lo sprezzo di ogni pericolo.

Nel corso della loro evoluzione i rues hanno sviluppato tecniche mediche così avanzate da eliminare il problema della degenerazione degli organi e degli apparati; inoltre la struttura alterata della loro mente [XXXX]

2.5 gli Avversari

In questo gioco per Avversario si intende ogni essere vivente che non siano i personaggi, quindi animali normali e giganti, creature fantastiche, androidi senzienti e soprattutto persone, umani, elfi ed umanoidi di ogni razza. Tutti gli Avversari sono impersonati dal Master, hanno una loro personalità, cultura e stile di vita più o meno inquadrabili. In Will non c'è bisogno di tabelle per segnare i dati relativi agli avversari, vengono solamente segnati alcuni attributi nella scala di volontà, per le vie più forti (quelle nelle prime posizioni).

2.5 le Vie perdute

Ogni tanto qualcuno si "perde". I rues hanno molta cura delle Vie perdute e tendono a conservare le loro frasi, i

loro pensieri, per provare a cogliere il motivo e il modo della loro scomparsa. Alcuni pensano alle Vie perse come a una fuga dalla propria realtà, un ripiegamento interiore (un'implosione?), altri intuiscono vagamente il nostro concetto di morte.



parte 3 - Le Conoscenze

Nel corso della sua vita, il rue cresce ed acquisisce esperienza in ogni sua avventura; le Conoscenze non sono altro che il modo per tenere traccia. Le Conoscenze tornano utili quando ci si trova a fronteggiare un avversario di pari volontà. In questo caso, una conoscenza appropriata consente di vincere la Sfida di volontà.

Ad esempio, un rue con volontà di forza a livello 2 può trovarsi bloccato da una trave fatta col legno del libano, con volontà di stasi di livello 2. Se il rue ha una conoscenza relativa al libano, vince automaticamente la sfida e riesce a smuovere la trave.

3.1 Assegnare Conoscenze ai rues

Il Master può assegnare Conoscenze ai personaggi in diversi modi:

- al termine di un *combattimento* impegnativo, può assegnare ai vincitori una Conoscenza relativa all'avversario sconfitto;
- passare molto tempo con qualcuno;
- passare molto tempo in un luogo;
- leggere un libro;
- per contatto con qualcuno (anche altri rues) che, per qualsiasi ragione (economica, di amicizia, di gratitudine), intenda insegnarle. In genere il rue deve passare un certo periodo di pratica con essi (in alcuni casi l'insegnamento deve avvenire fuori dal tempo dell'avventura), trascorso il quale il giocatore ottiene la Conoscenza;
- a seguito di un comportamento particolare da parte di un rue, il Master può assegnare Conoscenze stravaganti a sua discrezione.

parte 4 - l' Ambientazione

4.1 il Will

In Will tutto possiede una propria volontà. Animali, piante, rocce. Nel caso degli oggetti inanimati si parla di volontà residua. Ad esempio un tavolo di legno possiede una volontà residua accumulata nei tempi in cui era parte di un albero; anche un corpo morto conserva la volontà. La volontà residua si esaurisce, in pratica, nella volontà di stasi: l'oggetto tende a rimanere al proprio posto. Le porte sono senza maniglie. In Will i personaggi sono detti *rues* (vie, dal francese).

4.2 i Rues

La corporeità dei rues è limitata e difficile da comprendere; ciononostante non si deve pensare che siano degli spiriti. Per fare un esempio, quando seguiamo la freccia del mouse sullo schermo non guardiamo la mano che muove lo strumento, ma ciò non ci occorre, ci basta seguire l'effetto della nostra azione; analogamente, i rues convivono con un corpo da cui ricevono sensazioni blande, ma di cui conoscono bene la struttura perché seguono gli effetti delle proprie azioni. Nessun rue ha difficoltà ad utilizzare una chiave inglese! Semplicemente, ha imparato a scollegare la propria volontà dalla propria muscolatura, collegandola direttamente al mondo circostante.

Il rapporto col proprio corpo ha portato i rues ad eliminare gli specchi e la maggior parte degli oggetti con superfici riflettenti. Anche le arti raramente si concentrano sui corpi, mentre affondano l'attenzione sulla Natura.

4.3 Le Popolazioni

Nella loro lunga storia, i rues che seguivano la stessa via si sono lentamente aggregati, fino a formare nove diverse popolazioni.

Gli **Etariani** hanno scelto di seguire la via dell'Agilità. I loro luoghi sacri sono protetti da baratri larghi e profondi che possono solamente essere saltati.

Gli **Araviani** hanno scelto la via del Carisma. Amano costruire templi grandissimi, che proteggono con sculture enormi e minacciose.

Gli **Noresiani** hanno scelto di seguire la via del Combattimento. I loro luoghi sacri sono protetti da automi combattenti.

Gli **Renaniani** hanno scelto di seguire la via della Costituzione.

Gli **Amesiani** hanno scelto di seguire la via della Forza. I loro luoghi sacri sono sperduti tra le montagne e le loro entrate protette da grandi massi inamovibili.

Gli **Utexiani** hanno scelto di seguire la via della Furtività. I loro luoghi di culto sono templi invisibili e semoventi. L'effetto di vedere in traslucenza un tempio

utexiano è lo stesso del vapore che evapora dalla strada, sfocando il paesaggio.

Gli **Fedosiani** hanno scelto di seguire la via dell'Intelletto.

Gli **Jaseniani** hanno scelto di seguire la via della Psiche.

I loro luoghi sacri sono protetti utilizzando [XX].

i **Mitianiani** hanno scelto di seguire la via della Percezione.

parte 5 – ah, l'Avventura!

Questa parte del documento contiene un'avventura pronta da giocare, di conseguenza deve essere consultata solamente dal master. Voialtri, fate i bravi!

L'avventura è divisa in tre parti: la raccolta di cibo, la preparazione dell'Incùtior e la partenza (o indagine sul relitto).

In questa avventura i rues scopriranno qualcosa in più sul passato del mondo in cui vivono.

Gli uomini scoprivano i loro limiti, capirono che la stabilità del limite si basava sull'equilibrio di nove pulsioni, o tendenze. Artificialmente si poteva "aprire" o sbloccare questo equilibrio. Così nacquero i primi rues. Così compresero una novità inaspettata: la mortalità era solamente il frutto dello stesso equilibrio. D'altra parte, la perdita dell'equilibrio portava con sé uno scempenso psicologico, definito "angoscia del limite".

parte 6 – confronto con Fuori dal Tempo

Fuori dal Tempo è il nostro primo gioco di ruolo e può essere preso come riferimento per capire ciò che avvicina o allontana Will dagli altri giochi di ruolo.

Fuori dal Tempo tratta lo shock in maniera diversa, distinguendo lo shock fisico da quello mentale. Ricordiamo che in Will non esistono i concetti di punti Vita e Mana. Ogni situazione di combattimento viene risolta come Sfida di volontà ed al perdente sono assegnati punti shock in misura dell'entità della sconfitta.

In Will le Conoscenze svolgono parte del ruolo dei PiX di Fuori dal Tempo, in quanto vengono assegnate come premio e sono un segno della crescita del personaggio. Diversamente dai PiX, che hanno un carattere transitorio, vengono mantenute per tutta la vita del personaggio.

parte 7 – Contatti e Credits

Tutto il materiale relativo a Will (regole, mappe, avventure) è scaricabile gratuitamente dal sito

www.formikaio.it

Tutto il materiale può essere stampato e diffuso come meglio si crede, purché non sia rimaneggiato e non si faccia pagare più dei costi di riproduzione.

Per informazioni e commenti, di ogni tipo, scrivete a giu@formikaio.it

Le immagini ritraggono Nick Cave, la cui via merita tutti i nostri elogi.

Ecco qui quattro schede del Rue. Fotocopiate questa pagina e fatene buon uso!

Nome del Rue		Popolo			
Vie della volontà		Parti dominanti			
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
Shock					
<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>					
Conoscenze		Carattere			
		Giocatore			
		© Paranoic Productions 2003			

Nome del Rue		Popolo			
Vie della volontà		Parti dominanti			
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
Shock					
<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>					
Conoscenze		Carattere			
		Giocatore			
		© Paranoic Productions 2003			

Nome del Rue		Popolo			
Vie della volontà		Parti dominanti			
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
Shock					
<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>					
Conoscenze		Carattere			
		Giocatore			
		© Paranoic Productions 2003			

Nome del Rue		Popolo			
Vie della volontà		Parti dominanti			
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
Shock					
<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table>					
Conoscenze		Carattere			
		Giocatore			
		© Paranoic Productions 2003			