

Favole



Favole

QWEIN@HOTMAIL.IT

STORIA

Le favole sono state edulcorate nei secoli, un tempo erano moniti, avvertimenti, preposti a avvedere del pericolo. I giocatori saranno persone che dal sonno, saranno proiettati in un mondo onirico dove le azioni non rispecchiano il tempo nel mondo reale, pochi secondi equivalgono a magari settimane, mesi o anni. Per sfuggire a questo mondo alternativo, da cui sono state tratte famose fiabe, dovranno individuare il malvagio responsabile del loro trasporto etereo, prima che il corpo nel mondo reale, paralizzato da una forma malevola di coma, deperisca e muoia. In questi mondi tutto potrebbe essere soverchiato da malvagi così descritti che sono invece i buoni e viceversa. Non sarà un'impresa facile. Considerato che il loro alter ego, in cui si imporporeranno, potrebbe riservare una sorpresa. Dal nobile principe, al villico con forcone, all'orco o anche un animale parlante (Orso, Rana, Cane, Gatto ecc ecc). Un mondo di inganni, dove ogni cosa potrebbe non essere esattamente come le favole che ci hanno raccontato da bambini.

Ogni ambientazione, fino alla risoluzione, avrà un'aura cupa, nuvole nere, o notturna, mai il sole, foschie perenni, paesaggi spogli, Png (personaggi non giocanti incontrati nei mondi, umani o animali) apatici, spenti e grigi come il paesaggio, suoni ovattati e odori di marcescenza. Cappuccetto Rosso e la Nonna, potrebbero essere streghe, che mutano in lupi coloro che capitano loro a tiro attraverso una maledizione. Nella Bella Addormentata, un mondo deserto, senza cibo, dove animali e uomini sono simili a statue, bloccati in un punto indefinito del tempo, dove le cose stanno deteriorandosi. Il Narratore dando libero sfogo alla sua fantasia, renderà difficile individuare il malvagio magari, la sua forma, non necessariamente deve essere un umano.



FAVOLA O FIABA IL PERSONAGGIO

Le favole, comprendono sempre umani, o animali intesi come tali, mentre nelle fiabe, possiamo vedere animali parlanti, o antropomorfi, con fattezze semi umane oppure mostri di varia natura. Quindi presupposto che ogni volta che usciranno e entreranno nuovamente nel mondo onirico, cambierà la storia e l'ambientazione, cambieranno anche la tipologia degli alter ego in cui si incarnaeranno i giocatori.

TIPOLOGIA

(Il Narratore ha piena libertà di introdurre altre variabili)

1-2 Animale (1 Gatto, 2 Topo, 3 Corvo, 4 Rana, 5 Maiale, 6 Cane)

3-4 Umano (1 Cavaliere, 2 Dotto, 3 Principe, 4 Contadino, 5 Mendicante, 6 Guerriero)

5-6 Mostro (1 Trol, 2 Folletto, 3 Fatina, 4 Orco, 5 Strega, 6 Goblin)

ABILITÀ SPECIALI

Ogni personaggio possiede qualcosa di speciale, sarà il Narratore a sancire cosa. E per quell'abilità avrà +1 al dado Verifica. Es. Vista Acuta, Udito Fino, Olfatto, Arrampicare ecc ecc.

COME GIOCARE

Questo gioco volutamente condensato nelle regole, si pote in forma sperimentale, fuori dagli schemi, non dando la classica scheda al giocatore. Prevede da tre a cinque partecipanti oltre al Narratore, colui che applica le regole e inventa la storia, fa incontrare personaggi non giocanti (Png) e pone i giocatori di fronte a scelte e azioni da compiere. Quindi esisteranno due tempi di gioco, quello narrativo, ovvero il racconto e le scelte che non prevedono azioni, e quello d'azione o combattimento, che esula dal tempo reale e potremmo considerare in turni pari a 5 secondi (puramente indicativi). Serve procurarsi matite, gomme e qualche dado comune a sei facce (D6). Scelta una favola da parte del Narratore e stabilito grossomodo chi saranno i veri cattivi, e come si nasconderà il reale malvagio, non resta che cominciare. C'era una volta . . .

LE PROVE - AZIONE E COMBATTIMENTO

Il Narratore se nel gioco si prevede effettuare una prova verificare se un'azione riesce o meno, ferma la narrazione, entriamo quindi nel tempo diverso. Per facilitare il gioco narrativo i giocatori non avranno differenze, caratteristiche o abilità che li distingueranno. Tutto viene ridotto sia per l'azione che per il Combattimento alla successiva tabella di Verifica. Il giocatore o il Narratore per un Png, lanciano 1D6 e ne confrontano il risultato. In base al risultato prosegue nella descrizione degli eventi e può riprendere la narrazione della storia o passare alla prova successiva se siamo in combattimento e questi non si è risolto. Nelle azioni ordinarie (aprire una porta chiusa, calarsi da un balcone) tutti possono contribuire, per un massimo di tre tentativi. Per i combattimenti o azioni straordinarie solo un tentativo.

TABELLA DI VERIFICA

1 FALLIMENTO GRAVE	Non riesce subisce un inconveniente (irripetibile)
2 FALLIMENTO	Azione non riuscita (irripetibile).
3 NULLA	Non va a buon fine (ripetibile dopo tempo).
4 QUASI RIUSCITO	Azione riuscita ma con qualche complicazione.
5 SUCCESSO	Azione riuscita.
6 SUCCESSONE	Riuscito con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

P.N.G. PERSONAGGI NON GIOCANTI

Il Narratore porrà contro i giocatori dei nemici o animali o forme di vita potenzialmente pericolose, essendo in una favola o fiaba anche cose potenzialmente assurde, animali parlanti, o esseri giganteschi o piccolissimi. Essi si distingueranno per modificatori al dado per la Tabella di Verifica. Da +2 (Per i personaggi forti) a -2 (Per i personaggi deboli). Avranno vita da 1 a 10 a scelta Narratore

FORZA VITALE

In questo gioco non ci sono punti vita intesi come tali, di fatto il nostro corpo si trova altrove, si parla di energia vitale, si parte al punto zero in una scala che va da +10 a -10, dove raggiungere il massimo positivo nel corso delle avventure, significa non cadere più preda del mondo onirico e sfuggirvi, mentre oltrepassare il limite minimo equivale a restarvi prigionieri per sempre. Subire danni da ferite o incidenti farà volgere verso la negatività, così come uccidere Png innocenti per errore da 1 a 3 punti negativi. Commettere azioni eroiche, salvare innocenti porteranno alla positività da 1 a 3 punti positivi. Questi andranno semplicemente segnati su un foglio di carta con il nome del giocatore. Esisteranno cure mirabolanti, pozioni per recuperare al massimo 1 punto energia vitale.





IL CATTIVO

Si tratta di un puro spirito preguo di malvagità, odio e rancore. Egli avrà premonizione dell'arrivo dei giocatori nel mondo onirico, ma non saprà in quali panni. Comincerà subito la sua caccia. Lo scopo del malvagio, oltre a celarsi per impedire al gruppo di essere riconosciuto, è quello di sottrarre punti energia ai giocatori, ponendo loro tranelli e o facendoli attaccare da Png di varia natura, da mostri, giganti, soffici coniglietti rabbiosi, fatine pungenti, contadini in rivolta. Il Narratore dovrà scrivere su un foglio tutti i dati della sua natura, compresa l'abilità speciale, da quel momento non potrà più cambiarla, serve a prova. Potrà anche giocare come il gatto con il topo, fingendosi loro amico, una vittima, un compagno, ma sempre pronto a dividerli e a tradirli o porli in condizioni di essere facilmente uccisi.

IL COLORE ROSSO

Il mondo onirico viene palesemente influenzato da questo colore, assente in ogni dove tranne per le tracce e o le apparizioni dei malvagi, seguire il colore rosso quando appare anche come un fiore, e sinonimo di un malvagio nelle vicinanze, un segnale, o una pista.

ARMI

Non faranno veri danni ma saranno la rappresentazione onirica, e caleranno l'energia vitale. Non importa quale arma, dimensione o potenza, se arrivano a colpire calano sempre 1 punto forza vitale. Un attacco a tradimento, un veleno, un masso causeranno da 1 a 10 danni.

INCONTRI PNG SPECIALI

Questo mondo popolato di esseri fantastici da fiaba (il Narratore potrà lanciare i dadi come per creare un nuovo personaggio segnandosi i risultati, potrà lasciare spazio anche a come sono caratterialmente questi personaggi incontrati, che sono al comando diretto dal cattivo. Lancia 1D6.

1 Farà di tutto per tradire e uccidere uno o più giocatori.

2 Cercherà in ogni modo di far accadere incidenti ai giocatori.

3 Farà in modo di accusare i giocatori, con finte prove.

4 Dirà sempre mezze verità rendendo difficile capire il vero

5 Darà indicazioni preziose, per capire la forma del malvagio

6 Aiuterà i giocatori o anche a rischio della vita.

EQUIPAGGIAMENTO E PESI

Siamo in un mondo di fantasia, troveremo quello che il posto offre, non avendo nulla di basilico se non quello con cui si raggiunge il mondo onirico, ovviamente un guerriero sarà armato, la rana no. Non tutti potranno trasportare pesi, insomma al Narratore decidere cosa potranno trovare, portare con se e come di volta in volta.

FORTUNA SFORTUNA

Se capiteranno momenti particolari, come un cambio turno di una sentinella, l'arrivo inaspettato di qualcuno, il Narratore lancia 1D6 dichiarando fortuna o sfortuna. 1-2-3 capiterà una sventura, 4-5-6 qualcosa di fortunato.

PREPARARE UN AVVENTURA

Come ogni favola che si rispetti, dato che i giocatori non potranno sapere in quale preciso ambito sono finiti, il Narratore avrà il compito di preparare una breve introduzione, sempre con C'ERA UNA VOLTA ... cui segue qualche breve indicazione, per aiutare i giocatori a capire in quale mondo magico sono finiti. Poche righe di una trama imbastita saranno più che sufficienti. Tocca al narratore creare il cattivo le sue caratteristiche, la sua specializzazione, le eventuali armi o magie, quali png egli potrà controllare, dal singolo contadino a un reggimento di topi spadaccini. Luoghi, città, villaggi, monti, mare, ovunque la fantasia o l'elaborazione di una fiaba (animali parlanti) o una favola, ci voglia portare. Dovranno sussistere alcuni fattori di base.

LUOGO – INCONTRO – OBIETTIVO – VITTIME – CARNEFICI – ENIGMA – INDIZIO – MALVAGIO

INCONTRI PNG	LUOGO	INDIZI
3 UN SIMPATICO E BATUFFOLOSO CONIGLIETTO	3 UN LABIRINTO SOTTERRANEO	3 DELLA PAGLIA SPARPAGLIATA
4 UN NANETTO IROSO	4 FIUME IMPETUOSO CON UN PONTE PARLANTE	4 CHE PROFUMO INVITANTE DI CAMELLO E DOLCI
5 UN LUPO DAGLI OCCHI LANGUIDI	5 QUELLA E' LA TERRA? STRANA CASA DI METALLO	5 UN LIBRO CHIUSO DA UN LUCCHETTO INAPRIBILE
6 UNA FATINA DISPETTOSA	6 BUCOLICO VILLAGGIO TUTTI FELICI E SORRIDENTI	6 UN DENTE DI CHI SARA'
7 UN VECCHIO ALBERO TROOL SMEMORATO	7 UN CASTELLO INCANTATO ABBANDONATO	7 UN BASTONCINO O UNA BACCHETTA MAGICA?
8 VERDURE CON DENTI AGUZZI	8 UN VILLAGGIO LE PERSONE NON PARLANO	8 MA QUELLA NON E' UNA CORONA?
9 GNOMO PAUROSISSIMO	9 PIANA CON CAMPI COLTIVATI E PAESINI	9 UNA MONETA D'ORO
10 UN RANOCCHIO CHE NON SMETTE DI GRACIDARE	10 UN INTRICATA OSCURA FORESTA	10 UNA PIUMA D'OCA BIANCA
11 UN GATTO VESTITO DI TUTTO PUNTO	11 CIME DEGLI ALBERI MONDO FATATO	11 UNA PERGAMENA SIGILLATA
12 UN TOPOLINO BIANCO PARLANTE	12 UN ISOLA CIRCONDATA DA UN MARE SEMPRE IRATO	12 GRANDI IMPRONTE DI LUPO
13 UN TENERA VECCHINA VENDE MELE	13 UN IMMENSO CIMITERO PIENO DI STATUE E LAPIDI	13 UNA CHIAVE TUTTA D'ORO ANCHE PESANTE
14 UNA FURBA E SCALTRA VOLPE PARLANTE	14 MONTAGNE ALBERATE CON TANTE GROTTI	14 DELLE MOLLICHELLE DI PANE
15 UNO GNOMO CALZOLAIO SIBILA MENTRE PARLA	15 UN IMMENSA PIANA ERBOSA	15 LUCCIOLE STRANE
16 UN VELOCISSIMO LEPROTTO PORTA ORDINI	16 SU UNA NAVE DI PIRATI IN MEZZO AL MARE	16 UNO STRANO CAPPELLO CONICO PIENO DI STELLE
17 UN CORVO SEGUE SILENTE I GIOCATORI	17 FULIGGINE VULCANI, ODORE DI ZOLFO PIETRE	17 TORSOLI DI MELA SGRANOCCHIATI
18 UNA ZUCCA CHE COMITA SEMENTI	18 VILLAGGIO DI GNOMI CASSETTE E PICCOLI OGGETTI	18 UN LENZUOLO CON DUE BUCHINI IN MEZZO

LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!