Guida del Giocatore

Bentrovati, sventurati avventurieri!

Infine siete giunti nell'unico luogo dove potrete trovare consigli e suggerimenti per sopravvivere alle insidie che Tristerra vi pone sul cammino. Lasciate che sia io, il vostro Capro di quartiere, a guidarvi in questa ardua, se non impossibile, impresa.

In questa appendice, troverete tutto il necessario per comprendere e orientarvi al meglio durante le sessioni di gioco. Anche se questa guida è rivolta ai neofiti, non è detto che un Giocatore più navigato potrebbe trovarla pratica e utile ai fini del gioco. Ricordate, però, che questi sono solo "consigli", non regole o protocolli da seguire in maniera pedissequa! Molto bene, ora costruite la vostra Cricca come meglio e più vi aggrada, ricordandovi che, per far divertire tutti al tavolo di gioco, serve rispettare tempi, momenti e situazioni per ogni Giocatore e condividere sempre le proprie gesta con i propri compagni di avventura.

UN GDR NARRATIVO

Tristerra è un Gioco di Ruolo che pone le sue basi nella narrazione congiunta dei Giocatori al tavolo, incluso il Narratore. Come tale, in maniera inesorabile, il gioco avanza assieme alla narrazione verso il suo inevitabile finale. Questo comporta che le Prove, molto spesso, saranno superate nonostante le Avversità che vi pioveranno addosso, proprio perché il vero divertimento sta nel capire e raccontare come le Cricche riescano, unendo le proprie forze, a superare gli ostacoli e ad affrontare le Avversità che si parano loro davanti. Questo non significa che le cose andranno sempre nel migliore dei modi. Ci saranno occasioni in cui non riuscirete a portare a compimento l'azione che avevate pianificato con tanta cura, ma questo darà comunque adito al racconto di come le Avversità vi abbiano soverchiato, impedendovi di uscirne con onore. In entrambi i casi, inevitabilmente la storia avanza, anche in base a quanto decidete di raccontare e di come lo raccontate.

A Tristerra tutto è consentito – nei limiti della decenza, dico io! – Vi sarà permesso di fare qualsiasi cosa vi giri in quelle testoline vuote, a patto che sia in linea con le competenze dei vostri Personaggi.
Partiamo quindi da un punto focale: *Da grandi poteri derivano grandi responsabilità*. Anche se, da grandi responsabilità derivano grandi occasioni per sbagliare clamorosamente.
Il poter agire in maniera autonoma e del tutto libera potrebbe, tuttavia, darvi alla testa come un Vilvino scadente. Per questo, la piena libertà della narrazione va gestita e ben dosata per non calpestare la libertà degli altri Giocatori.
Arriviamo quindi a un concetto fondamentale: *Il divertimento del gruppo è in mano ai Giocatori stessi*. Il Narratore vi condurrà attraverso il Ducato di Tristerra, creando situazioni dinamiche, enigmi e scontri, ma se perseguirete solo i vostri scopi, facendo solo ed esclusivamente di testa vostra, esponendovi sempre e comunque per dimostrare di essere i più forti, senza confrontarvi con il resto della Marmaglia – le altre Cricche – , allora vi perderete quanto di più bello si nasconde in Tristerra. Non abusate mai del potere narrativo che vi è stato concesso. A togliervelo è un attimo. Parola di Capro!

Come posso usare al meglio questo potere, quindi? Ottima domanda. Umiltà, ecco cosa ci vuole.
Vi faccio dono di quelli che, da questo momento in poi, saranno i vostri unici punti cardine. Un vero e proprio dogma. Niente vi vieta di tatuarveli sulla pelle, condividerli con il vostro gruppo, o ignorarli del tutto. Fate un po' come vi pare. L'importante è che, prima di iniziare a giocare, siate tutti concordi su cosa volete portare al tavolo di gioco:

1) **Narrazione Congiunta:** Ogni volta che raccontate le azioni del vostro Personaggio, lasciate sempre l'opportunità agli altri Giocatori di intervenire e di colorare la vostra scena con sfaccettature e particolari che non vi aspettate. Quando possibile, lasciate dei ganci narrativi aperti, permettendo al Narratore o agli altri Giocatori di potersi inserire e rendere la narrazione corale, così da renderla appartenente a tutto il Gruppo e non esclusiva del singolo.

Esempio:
Gli Alabardieri sono alle prese con Disgraziano, Flagello di Malasorte, furfante tra i furfanti. Dopo innumerevoli sforzi riescono a metterlo alle strette, utilizzando le loro lunghe alabarde. Ma Disgraziano non è certo tipo da farsi mettere nel sacco da quei bifolchi della Milizia.

Il Giocatore che ha raccontato questa scena, avrebbe potuto decidere, in virtù del successo della sua Prova, di chiudere subito la questione Disgraziano, senza coinvolgere le altre Cricche. Invece, ha lasciato un buon gancio per far sì che qualcun altro al tavolo, Narratore o Giocatore, possa inserirsi. Difatti...

Vedendo i loro compari in difficoltà, il Sergente e il veterano si intromettono, avvinghiandosi all'energumeno, incuranti della scarsa igiene del Flagello di Malasorte. Quando si dice ardimento e abnegazione, nevvero?

Un altro Giocatore, a questo punto, coglie il suggerimento e si inserisce nella scena, e così via. Nessuno vi vieta di poter risolvere la questione da soli, soprattutto se vi siete cacciati in una situazione concitata e urgente, ma tenete a mente questo esempio per rammentare di come cambi il gusto e la soddisfazione della narrazione nel fare tutto in modo congiunto invece che in solitaria.

2) **Interpretazione e narrazione:** Se interpretate Personaggi o Cricche che, per via della loro indole e temperamento, preferiscono isolarsi dal resto del gruppo – cosa assolutamente legittima – , lasciate comunque ganci narrativi per il Narratore, così come per le Cricche più aperte ed estroverse. Interpretare un Personaggio difficile, giocare una Cricca di Personaggi lunatici o scontrosi non significa dover rovinare a tutti la narrazione.

Esempio: Il Catocoso, per natura diffidente e impulsivo, decide di agire di testa sua e caricare il portone, con l'intenzione di abbatterlo. Il Giocatore ottiene un Successo nella Prova, raggiungendo il suo scopo.

Questo è un esempio di narrazione autoconclusiva: è di sicuro efficace per il Giocatore, essendo riuscito a portato a termine i suoi piani, ma di certo meno coinvolgente di una situazione dove, nonostante si interpreti un Catacoso esagitato, si lasci comunque spazio agli altri Giocatori.

Esempio: Il Catocoso, per natura diffidente e impulsivo, decide di agire di testa sua e caricare il portone, con l'intenzione di abbatterlo. Non sarà certo quel misero pezzo di legno a impedirgli di entrare.

Come volevasi dimostrare, il portone cede sotto l'implacabile carica del Catacoso che, per via del suo impeto, si ritrova steso a terra, circondato da una miriade di pezzi di legno e segatura.

La Donna Cannone e la sua Cricca si fanno largo tra la devastazione appena perpetrata da quell'immonda creatura: «Tutto bene, Cato?» dice osservandolo di sbieco. «Niente male per una bestia senza cervello ma…» si china a raccogliere da terra una piccola insegna di legno, «dovresti imparare a leggere. C'e scritto tirare.»

La scena, pur essendo la stessa, lascia aperta la narrazione e fa sì che gli interventi diretti del Narratore e di un altro Giocatore diano un tono completamente diverso alla vicenda. Non c'è un giusto o sbagliato, ma questo tipo di condivisione permette a tutti i Giocatori al tavolo di sentirsi coinvolti nell'azione.

3) **Incalzare la narrazione:** Come in tutti i giochi narrativi, più ci metterete del vostro e migliore sarà l'esperienza generale al tavolo di gioco. Non aspettate di essere interpellati ma, come il Catocoso poco prima, prendete di petto la situazione e inseritevi d'impeto nella narrazione corale. Più sarete scaltri nello sfruttare gli elementi che vi sono offerti, senza il bisogno ossessivo di ribaltare la scena a vostro favore o piacimento, e provando ad assecondare l'idea di chi ha iniziato il racconto della scena, più incapperete in situazioni di gioco divertenti per tutti.

Esempio:

G1: «Mi avvicino al Mercante per osservarlo meglio. Sono sicura di averlo già visto da qualche parte.»

N: «Per questa azione non è necessaria una Prova. Ti è sufficiente uno sguardo per ricordarti di lui. Quel brutto muso è impossibile da dimenticare. Fece una tappa nel villaggio in cui sei cresciuta: Mariolo Spennapolli è il suo nome.»

G2: «Ma certo! Ora che mi ci fai pensare.... gironzolava spesso anche per il mio villaggio. Un furfante degno di tal nome!»

G1: «Ecco dove l'avevo visto! Convinse mio padre a vendergli una spilla di famiglia. Ce l'ha spillata per due Bagattini. Sono convinta che valesse molto di più… almeno tre Bagattini. Quel lurido farabutto! Sai quante rape avremmo potuto comprare con tre Bagattini?»

G2: «Tre? Che barbagianni tuo padre. Io invece ricordo di avergli acquistato una spilla per ben due Zecchinelle. Poco più che paccottiglia, si è rotta dopo appena due giorni. Guarda, la porto ancora con me.»

G1: Scruta con attenzione la spilla appuntata sulla casacca di G2. I due si guardano negli occhi e la consapevolezza si fa strada nelle loro menti.

G1: «Ehi! Ma quella è la mia spilla!»

G2: «Farabutto, rivoglio indietro le mie Zecchinelle!»

In questa triste, quanto patetica scena, due Giocatori si offrono l'un l'altro un gancio e, narrando insieme la vicenda, danno vita non solo a un siparietto comico degno dei peggiori palcoscenici di Malasorte, ma anche a una vicenda frutto della loro inventiva. Il Narratore non può far altro che godersi quell'intramezzo ironico e cavalcare gli eventi, escogitando qualche nuovo imprevisto che possa divertire tutti i Giocatori al tavolo.

4) **Nessuno è l'eroe della storia o l'attore principale:** in un GDR narrativo non ci sono star e controfigure. Tutti hanno lo stesso valore e peso nella narrazione. Rispettate vicendevolmente i momenti dedicati a ciascuna Cricca e a ciascun Personaggio, inserendovi liberamente nella narrazione, senza stravolgere la direzione intrapresa, anche se le vostre azioni o le vostre parole sono in contrasto con quanto sta accadendo in gioco. Siate tolleranti, del resto potrebbe succedere anche a voi che qualcuno sia in disaccordo con una vostra decisione, e a quel punto apprezzerete colui che, nonostante abbia idee diverse, diventa parte del narrato senza costringervi a cambiarla.

Ecco alcune note utili riguardanti i "momenti" importanti di ogni Cricca:

- Spesso al tavolo si trovano Giocatori "timidi" e Giocatori "iperattivi": Compito del Narratore è provare a coinvolgere di più i timidi e di limitare gli iperattivi. Come un gruppo affiatato, ritagliatevi del tempo per confrontarvi e aiutare i più introversi, mettendoli a proprio agio, di modo tale da adattarsi al ritmo di quei Giocatori più estroversi.
- Se siete Giocatori esperti, consigliate, suggerite e supportate non solo i neofiti ma anche il Narratore. Nei giochi narrativi, tutti i Giocatori sono in qualche modo i Narratori della storia, ma solo uno è colui che farà le veci del facilitatore e Cicerone dell'avventura.
- Prendere posizioni forti e nette talvolta è necessario alla narrazione, tuttavia lasciate sempre spazio al confronto. Ascoltarsi e rispettarsi mentre si racconta e si parla è fondamentale in un

gioco dove le parole sono fonte inesauribile di magia. Esporre le proprie scelte e decisioni è alla base del confronto e della crescita delle relazioni tra Cricche. Al contrario, incaponirsi e dividersi spesso rovina l'esperienza collettiva, rendendo le cose difficili al Narratore. Spesso, il compromesso può risolvere molte situazioni di conflitto.

- Se durante una sessione vi sentite in difficoltà o non riuscite a essere partecipi, sentendovi esclusi dalla narrazione, alzate la mano e fermate il gioco. Parlatene con gli altri Giocatori o con il Narratore. Che sia nel mondo immaginario che state creando, o in quello più fisico e reale al tavolo, creare un ambiente di gioco sano e privo di incomprensioni, è alla base di un rispettoso divertimento dell'intero gruppo.
- Trovate momenti di condivisione e confronto dopo la sessione. Alle vote un banale "come è andata?" può far scaturire delle riflessioni interessanti, utili per i Giocatori, Narratore compreso.

RACCONTARE SUCCESSI... E NON SOLO

Come già specificato, nel GDR di Tristerra sarete chiamati a raccontare, assieme agli altri Giocatori, come la vostra storia procede e avanza inesorabile verso il gran finale.

Nei momenti di grande pathos, o quando la situazione si fa più complessa di una banale rissa da taverna, la narrazione assume caratteri più serrati. In particolare, durante il corso di una Prova sarete chiamati a raccontare sia come la vostra Cricca riesca a raggiungere i suoi obiettivi in maniera combinata e condivisa assieme alle altre Cricche e al Narratore, e sia come le avversità, gli dei del Sacro Credo Invisibile e la Malasorte interferiscano con i vostri piani.

A tal proposito, ricordate che quando estraete carte dal Mazzo della Prova, sarete chiamati subito a prendere una serie di decisioni che daranno il via alla narrazione e alle conseguenze di quella stessa Prova.

1- Quante carte Avversità mi posso/voglio spendere per conto mio e quante devo darne al Narratore?
2- Come spendo i miei Successi?
3- Come posso organizzare i Successi e le Avversità nella narrazione degli eventi scaturiti dalla Prova?

Queste scelte inficiano non solo il flusso della storia, ma soprattutto determinano come interagite con gli altri al tavolo, come e quanto condividete della narrazione e indirettamente il divertimento di tutti. Sentitevi liberi di eseguire una Prova in completa autonomia, anche auto-assegnandovi delle Avversità, per il solo gusto di privare il Narratore del piacere di malmenarvi. Non dimenticate, però, che più coinvolgerete gli altri Giocatori (Narratore compreso) più la narrazione corale potrà sorprendervi e divertirvi.

Esempio:

N. «Grazie all'aiuto dei Villici e del Nano, la tua Cricca riesce nel suo intento. Hai estratto 2 carte Avversità e 2 carte Successo. Molto bene, dunque. Ora raccontaci come è andata!»

G.1 «Mentre i Villici assediano a suon di confusi strafalcioni il povero mercante – uso la loro Abilità Blaterare Fandonie – , persuadendolo a fargli lo sconto su quell'otre di Vilvino, il Nano – forte dell'Abilità Fake News – tiene alla larga dalla bottega, tra ingiurie e lusinghe, altri possibili acquirenti! Inoltre, utilizzo un ulteriore Successo per estorcere al mercante l'ingrediente segreto che rende quel Vilvino tanto pregiato. Acqua del Limaccioso? Rigurgito di Leprecane? Verruche di Troll? Spendo così le mie Carte Successo.
Infine, spendo le 2 Carte Avversità per ricevere un Giudizio – sai com'è, il Nano ha dovuto usare le maniere forti per tenere fuori dai piedi qualche avventore troppo zelante – e per assegnarmi una Sentenza, come avevo dichiarato prima della Prova, considerato che sono anni che i Vilici tentano di accaparrarsi quell'otre e finalmente, dopo difficoltà inenarrabili, hanno raggiunto il loro scopo.

Oppure…

G1: «Spendo un Successo per raggirare il mercante e convincerlo, in maniera confusa e contorta, a vendermi l'Otre. Sia il Nano che i Villici fanno del loro peggio – sfruttando al massimo le loro Abilità Blaterare Fandonie e Fake News –. Trovandosi in un ambiente sontuoso e raffinato – anche se sono da sempre abituati a dormire abbracciati ai maiali – si guardano attorno, alla ricerca di consenso e di qualcuno che condivida le loro argomentazioni e che suggelli le loro teorie. Spendo un Successo sulla Carta Vicoli di Tristerra, nella speranza di incontrare qualcuno di larghe vedute! Le due Carte Avversità le lascio al Narratore.»

N: «Molto bene! Allora spendo una Carta Avversità come prima complicazione. Il mercante si è infine deciso a vendervi l'Otre, ma non ha fatto i conti con il suo cliente più assillante: Arcibaldo Tritazebedei.
«È solo a transazione avvenuta che l'ometto si palesa, sbraitando il suo diritto di prelazione per l'acquisto del prestigioso Vilvino che da anni gli viene negato. Come vi comportate? Lo persuadete a mollare l'osso con le buone, o lo fate tacere con le cattive? Vi fermate e date manforte all'implorante, quanto impotente mercante o lo lasciate alla mercè di Tritazebedei?
«Nel frattempo, mentre siete alle prese con l'ardua decisione, scorgete un losco figuro che sembra scrutarvi con interesse. Ma, non appena incrociate il suo sguardo, quello si da a una fuga precipitosa. Losco e sospetto, non trovate? Bene, ho speso anche la seconda Avversità. A voi la palla, cosa fate?»

G2: «Tenete d'occhio l'otre e badate al mercante, sbraita il Maresciallo. Io e la mia Cricca vediamo di acciuffare quella canaglia da strapazzo. Sento puzza di marcio, e non sono certo i miei calzini!»

G1: «Ricevuto. Iniziamo col far intendere la situazione a mastro Tritazebedei, che ne dite?»

Per prima cosa, notate l'utilizzo delle Abilità come strumento narrativo per costruire e sviluppare la scena, che sia in solitaria o combinata con gli interventi del Narratore.

Nel primo esempio, la Prova ha avuto un chiaro successo. La Cricca ha subito delle Avversità dirette, ma il Giocatore ha portato a termine i suoi intenti, creando una situazione autoconclusiva in completa autonomia, addirittura senza coinvolgere il Narratore. In Tristerra puoi farlo.

Nel secondo esempio, il Giocatore da il via a una catena di eventi che, grazie all'inventiva del Narratore e all'intraprendenza di un compagno di Marmaglia, diventa una scena compartecipata e colma di potere narrativo. Se giocheranno bene le loro carte, aiutando il mercante, potranno scoprire la ricetta del Vilvino Prestige, incontrare un nuovo PNG o, inseguendo la spia, scoprire nuovi rami della storia da costruire insieme. Senza contare che, avendo speso 1 Successo sui Vicoli di Tristerra, avranno accesso a possibili nuovi scenari futuri per la sua Cricca o per la Marmaglia.

Se ve lo stesse chiedendo, non c'è giusto o sbagliato. Sono solo visioni alternative di una stessa scena con esiti e protagonisti diversi, nonostante gli esiti relativi alla narrazione siano paragonabili. Per esperienza, vi consiglio di condividere il più possibile la narrazione, le sorprese che regala la condivisione sono sempre incredibili e lasciano il sorriso sul volto oltre che un bel ricordo e una storia da raccontare.

ATTENZIONE: LA PROVA MARMAGLIA

Nella Prova Marmaglia, la condizione di narrazione di gruppo è portata all'estremo. Qui, una volta che l'Araldo ha designato il suo "stop" alla pescata, dovrete suddividervi i Successi da raccontare, così come considerare le vostre possibilità:

- Qualcuno decide di Immolarsi?
- Qualcuno vuole assegnarsi Giudizio?
- Serve attivare un "Qua la mano" per salvare la situazione?

La decisione è del gruppo. Successi e Avversità vengono distribuiti in base all'esito della discussione e le Carte Avversità avanzate, oltre alle Carte dei del Sacro Credo Invisibile, vengono consegnate al Narratore.

E ora? Chi comincia? Lasciatevi ispirare dalla situazione e dal momento. Se siete timidi, lasciate iniziare il Narratore. Altrimenti, raccontate come le Cricche, unite in quel grande minestrone fumante che è la Marmaglia, hanno successo o falliscono nel loro intento, come le Avversità piovono implacabili su di loro, come affrontano le complicazioni e, infine, come i Traumi assegnati dagli dei cambiano o meno le sorti della situazione.

Esempio:

Araldo. «Stop! Terminiamo la Prova con 4 Carte Successo, 2 Carte dei del Sacro Credo Invisibile e 4 Carte Avversità. È stata dura, ma ce l'abbiamo fatta!»

N: «Benissimo! Ora, come vi dividete le carte? Raccontate cosa è veramente successo!»

Essendo coinvolte quattro Cricche, i Giocatori si accordano sul distribuirsi un Successo ciascuno e sul lasciare 2 Carte Avversità al Narratore.

G1: «Il Catocoso, fedele alla sua indole animalesca, si è gettato per primo nella mischia. Decido quindi di assegnargli un Giudizio. La sua carica è stata travolgente e si è fatto largo tra le scalcagnate linee della Milizia del Duca come un coltello in una Cancrema, aprendo un varco per il resto dei suoi compagni di Marmaglia.»

G2: «Mentre il Catacoso si fa largo come un ariete d'assedio nelle linee nemiche, il mio Ragazzo Polpo ne approfitta assieme alla Bimba Vudù per menare zizzania fra gli inebetiti militi in casacca rosso bianca. Ed ecco che, tra dolori articolari e infiammazioni reumatiche indotte da quella menagrama della Bimba Vudù e stringhe di calzari allacciate tra loro dai tentacoli del Ragazzo Polpo, fanno scempio delle forze nemiche!»

N: «Che sublime combinazione! Il rintocco di Giudizio vale una Ferita normale. Annerisci due caselle di Giudizio. Tuttavia… non avete fatto i conti con i rinforzi. Spendo la carta Avversità e proprio da quella stessa porta che volevate aprire, escono due energumeni in armatura, pronti a difendere il malloppo: le tasse del Duca non si toccano!»

G3: «Le mie Novizie si trovavano proprio davanti ai battenti della porta e, troppo lente per schiavare, prendono una tranvata su quei due brutti musi. Spendo un Giudizio, facendole rovinare di malagrazia in terra, tra svolazzare di tonache e sottane. Anche se, l'odio ancestrale, che nutrono per ogni essere senziente sulla faccia del Ducato, le convince a rialzarsi un po' traballanti sulle corte gambe e, assieme a Mr. Muscolo, prendono a calci i nuovi arrivati, facendoli pregare il Sacro Credo Invisibile di non essere mai usciti da quella porta!»

N: «Ok, annerisci anche tu due caselle di Giudizio. Il giudizio divino, sotto forma di due suore idrofobe, cala impietoso sugli energumeni. In questo scontro è evidente lo zampino del dio Toro Possente. Segna sulla Scheda il Trauma polso rotto a una delle Novizie. I miliziani non ci sono andati troppo per le spicce, dopotutto. Inoltre, spendo l'ultima carta Avversità. Uno dei soldati del Duca, un mingherlino dall'aspetto fin troppo gracile per l'uniforme che indossa, tira fuori un corno e sputacchiandoci dentro suona l'allarme. Le cose potrebbero peggiorare prima che migliorino. Presto avrete compagnia!»

G4: «Non sei buono nemmeno per il mio stufato, grida la Strega Latrina, lanciando un'anatema al mingherlino che comincia a tossire come un Troll asmatico, lasciando cadere il corno. Bellosguardo si affretta a varcare la soglia e ripulisce la stanza degli esattori di tutte le sue ricchezze. Quando si riunisce alla Marmaglia, tiene sotto le ascelle due scrigni colmi di Zecchinelle, sulle spalle una pomposa pelliccia d'ermellino e un diadema luccicante gli cinge la fronte. La vita è troppo breve per bere Vilvino scadente! Esclama dandosela a gambe levate.»

N: «In mezzo a tutte le cose che hai razziato, valuteremo poi se davvero tutta quella roba ha un valore o è semplice paccottiglia, c'è anche il vero motivo per cui eravate venuti fin qui. La prova della corruzione e della concussione nella vendita dei terreni di Vlad Gengiva a sua signoria Gianfoca il Nientesimo, Duca di Tristerra. Consci di avere tra le mani roba che scotta, vi affrettate verso l'uscita, quando sentite i lugubri rintocchi della Battimorte. Segnatevi tutti un rintocco di Sentenza, il Corvo Inviso deve aver volto il suo sguardo mortifero proprio su di voi. La Prova Marmaglia è finita, ma ditemi, cosa diamine ve ne fate di una pelliccia d'ermellino e di un diadema luccicante?»

G4: «Che discorsi, non posso mica sfigurare stasera al Sorcio Secco. Ho una reputazione da difendere, io!»

Questo esempio di Prova Marmaglia, vuole focalizzare la vostra attenzione su alcuni punti fondamentali:

- Una narrazione fatta di spunti e di ganci narrativi. Non c'è un unico protagonista, ma tutti lo sono allo stesso tempo.
- Il Narratore che non è un oppositore delle Cricche ma un facilitatore e un mediatore delle situazioni di gioco.
- L'inventiva dei Giocatori che funge da motore autotrainante della storia.
- La libertà di inserimento dei Giocatori, Narratore compreso, nel generare la situazione in essere, pertanto non autodefinita o decisa prima dal Narratore, ma che si evolve in maniera dinamica durante la Prova.
- Il botta e risposta di azioni, complicazioni e reazioni delle Cricche che rende veritiera e realistica la scena raccontata.

Allenatevi e divertitevi a sperimentare il narrato corale con il gruppo al tavolo. Sorprendetevi a vicenda, poiché emozionarsi per una scena ben costruita e interpretata è l'ingrediente base di Tristerra.

ATTENZIONE: LA PROVA SEMPLICE

Il Giocatore nella prova Semplice ha la libertà di rischiare quanto vuole per avere il successo desiderato: **decide lui quante carte estrarre, da 1 a 5, e lo decide prima di iniziare l'estrazione.**
Il totale non è più modificabile una volta deciso.
Più carte estraggo, più probabilità ho di avere successo, ma con quali conseguenze?
Meno carte estraggo, meno rischi corro ma avrò successo?
In entrambi i casi tutto il tavolo Narra le conseguenze; il Narratore guida gli interventi dei Giocatori/e coinvolti/o e risponde alla narrazione con le carte Avversità e Dei del Sacro Credo Invisibile che gli sono concesse dalla situazione.

CREARE LA CRICCA

Questo capitolo è utile soprattutto per i nuovi Giocatori, sia dei GDR in generale che di Tristerra. I GDR narrativi, data la grande libertà di azione concessa ai Giocatori, possono risultare di difficile compressione e talvolta soverchianti. Questa sezione serve a semplificare le cose e a darvi spunti per partire di slancio verso l'avventura.

1) **Scelta del CapoCricca:** Fidatevi della pancia e dell'istinto. Non state troppo a rimuginare sui tecnicismi, scegliete in base a quale Personaggio vi ispira di più sul momento, o quale vi piacerebbe di più interpretare e impersonare. Tutto verrà da se.
   Ricordatevi che il CapoCricca è l'anima della Cricca, quindi dovrebbe essere qualcuno con il quale sentite di avere un feeling. Questo perché, almeno per un po', darà il tono e il riferimento di gioco a voi e ai vostri Gregari.
   Se siete un Giocatore navigato e prediligete un determinato stile di Gioco, dedicate il giusto tempo a leggervi le Macroaree di ciascuna Carta Personaggio o fatevi guidare dalle loro Abilità.
   Infine, la scelta di voler creare da zero un Personaggio può essere una esperienza gravosa e complessa così come meravigliosa. Se decideste di seguite questa strada, vi consiglio di creare il vostro CapoCricca con l'aiuto del Narratore. Sbizzarritevi, ma sempre nel rispetto dei Giocatori con cui condividerete l'avventura.
   In ultimo, ma non per questo meno importante, avrete notato che fra le carte del gioco c'è anche una carta bianca. Usatela come una tela sulla quale cimentarvi per realizzare il vostro CapoCricca perfetto. Quando si crea un CapoCricca da zero, gli elementi essenziali che dovrete determinare sono:
   - Nome del Personaggio
   - Fazione del Personaggio
   - Macroarea del Personaggio
   - Illustrazione del Personaggio (facoltativo)

2) **Il Motto:** Una frase celebre o inventata sul momento, un ritornello di una canzone a voi cara, un'imprecazione, un sonetto in rima, un gesto… insomma, può essere questo e molto altro. Il Motto caratterizza il CapoCricca o la Cricca stessa e, perché no, rappresenta il vero motivo o il significato del perché ci siano dei Gregari che credono ciecamente in questo motto e indirettamente nel CapoCricca.

   Esempi:
   - *«Sii devoto, sii puro, prendi l'ascia e picchia duro.» – il Chierichetto*
   - *«Per i boschi, dove anche i silenzi hanno un'eco.» – Andrej Periboskij*
   - *«Un occhio per scrutarli, un occhio per ghermirli e nell'oscurità incatenarli» - Bellosguardo*
   - *«Un bagattino risparmiato è un bagattino guadagnato!» – il Nano*
   - *«L'esperienza è il mio migliore alleato!» – il Veterano*
   - *«Dove finisce la legge, comincio io!» – il Maresciallo*
   - «*Bevo Vilvino solo quando non posso trovare un collo adatto.» – Mortzart*
   - «*Si sta come d'autunno, nelle tasche, i Bagattini.» – I Villici*
   - *«Chi ha bisogno delle ali quando hai un cannone?» – la Donna Cannone*
   - «*Avrò tempo per dormire quando sarò nella tomba. Anzi, forse nemmeno lì!» – Zompafossa*

Queste sono solo idee, esempi inventati di sana pianta pensando a uno specifico Personaggio. Fatevi ispirare anche dalle carte e dalle loro illustrazioni. Consigliatevi a vicenda in questa fase creativa.

3) **Abilità:** Sono forse la parte più divertente e complessa della creazione della Cricca. Caratterizzano non solo quello che fanno CapoCricca e Gregari, ma anche come vi interfaccerete con il mondo che vi circonda. Sono il vostro strumento per cambiare le sorti della storia e per plasmare la narrazione nella direzione che desiderate. Per questo motivo, sono considerate la parte più importante della creazione di un Personaggio. Lasciatevi ispirare dalla Macroarea di appartenenza, ma sentitevi liberi di spaziare quanto più possibile.
   Come regola, la Macroarea è un'area di Competenza dalla quale scaturiscono le Abilità. Queste ultime, tuttavia, non possono essere più generiche o potenti delle Macroaree.
   Come spunto per i nuovi Giocatori, o per chi si trova in difficoltà, consultate **il pdf Appendice Abilità specifico** con alcune idee per ciascun Personaggio del Mazzo degli Incontri.

   Lo trovate qui: http://www.dracomaca.com/abilita.pdf

TRAUMI E FERITE

Traumi e ferite possono essere considerati al contempo meccaniche ed espedienti narrativi. Per quanto riguarda il sistema meccanico fate riferimento al Manuale, in questa sezione ci limiteremo a fare alcune considerazioni su come sfruttarli dal punto di vista narrativo.

Le Ferite, nel GDR di Tristerra, sono espresse in rintocchi di Giudizio. Il suo indicatore continua a riempirsi e svuotarsi, in un tetro alternarsi di rintocchi. Ma attenzione! Man mano che prenderete Ferite, rischierete di riempire l'indicatore di Sentenza e, una volta annerite tutte e dodici le caselle, il vostro destino è segnato.
Non è necessario interpretare ciascuna Ferita, non sono altro che quelle botte che prendete tutti i giorni: il mignolino contro lo spigolo, un colpo d'alabarda, un livido dovuto a un ammiratore troppo entusiasta, ecc. Sentitevi liberi di descriverli e raccontarli, dando loro il peso che più vi piace, compatibilmente con la situazione.

I Traumi, al contrario delle Ferite, devono essere interpretati. Nel momento in cui vi vengono assegnati è utile e consigliabile scrivere tra parentesi, di fianco al Trauma, quale Personaggio della Cricca ne è afflitto o se riguarda tutta la Cricca in generale.

Esempio:

Gamba rotta (La Creatura): Questo sta a significare che avete deciso che quel Trauma – una gamba rotta – vada assegnato proprio a quello specifico Personaggio – La Creatura –.
Quando e se avverrà un cambio di CapoCricca o se qualcuno dovesse inaspettatamente abbandonare la Cricca, a quel punto potrete considerare questo dato per decidere cosa fare dei vostri Traumi.

«La Cricca si da alla fuga, tra capitomboli e sgambetti per non rimanere indietro. Il ponte levatoio si sta alzando con operosa solerzia. I ragazzi prendono la rincorsa e spiccano un salto scomposto, superando l'enorme baratro sotto di loro. Tuttavia, La Creatura arranca barcollando, con le mani protese in avanti. Dalla gola gli esce una sorta di muggito, come una triste richiesta d'aiuto. Quella gamba rotta è un impedimento troppo grande per lei. Dovrà superare una Prova, o dovrà ingegnarsi in altro modo per superare l'ostacolo.»

Gli effetti di questo esempio sono Narrativi e a discrezione del tavolo.

Cleptomania (Cricca): Questo sta a significare che il Trauma ricevuto, magari una maledizione o semplicemente un malsano scherzo degli dei, si applica a tutti i membri della Cricca. Sarà comunque possibile rimuoverlo con i Talenti di Fazione o con le variazioni della Cricca come da Manuale ma, fino a quel momento, dovrà essere rappresentato in ogni situazione di gioco della Cricca.

«È col calare delle tenebre che il richiamo della cleptomania si fa più vincolante. Ogni volta che ci si accampa e le difese vengono meno, a qualcuno viene l'impulso irresistibile di sottrarre oggetti e preziosi dagli zaini dei propri compagni o da quelli dei membri di altre Cricche. Del resto, non è considerato rubare, ma solo prendere in prestito senza chiedere il permesso!»

È bene fare un appunto. La Cricca non sarà sempre concentrata nel rubare cose, né continuerà a importunare le altre Cricche. Tuttavia, quando ne avrà l'occasione, qualche mano lesta si infilerà furtiva negli zaini, creando qualche qui pro quo con persone estranee alle Cricche. Anche questo caso è completamente narrativo ed è bene che i Giocatori non facciano diventare il Trauma una piaga per la narrazione. Siate coscienziosi e dosati nell'interpretare i vostri Traumi, equilibrati fra il "dimenticarsene" e il "spero che svanisca presto".

I Traumi, quindi, sono una condizione molto accattivante dal punto di vista narrativo. Condizionano i rapporti nella stessa Cricca, così come tra le altre Cricche della Marmaglia. Divertitevi a interpretare le relazioni che cambiano e i rapporti che mutano nel tempo, ma ricordate: al quarto Trauma, quinto per i più fortunati, la situazione diventa insostenibile. Abbiate cura di raccontare come la Cricca cambia o sopravvive a questi Traumi, con la speranza che non venga trascinata verso una fine triste e vergognosa.

TRISTERRA, UN GIOCO DI SCONTRI E... INCONTRI

In conclusione a questa Guida, un doveroso accenno va fatto alla meccanica di evoluzione delle Cricche: Incontri e Arruolamenti

All'inizio della vostra avventura, avrete deciso assieme al Narratore se le Prove di Reclutamento avverranno sotto forma di Sfide da far sostenere ai Giocatori, come indicato nel Gioco da Tavolo, o se seguiranno di più un aspetto ruolistico, lasciando che siano interpretate e sostenute dagli stessi Personaggi delle Cricche.

In entrambi i casi, assicuratevi di seguire con attenzione la scena dell'incontro con le sue meccaniche uniche da Personaggio in Personaggio. Il Narratore avrà cura di renderle il più aderenti possibile alla storia in corso.

Per chiarire meglio questi concetti, tenete questi punti bene a mente:

- In genere, un Incontro a Sorpresa o un Arruolamento necessitano del giusto tempo, sia nella storia che nella vita realtà. Lasciate che sia il Narratore a stabilire i termini e le tempistiche adatte. Un momento di tranquillità attorno a un falò, o magari un determinato evento scatenante che calza a pennello con la narrazione.
- Se scegliete di vivere l'Incontro seguendo le regole del Gioco da Tavolo, il consiglio è di godersi quel momento in maniera vivace e chiassosa, non curandovi troppo dell'aspetto narrativo. La narrazione in quel momento va in "pausa", mentre voi vi giocate le sorti della Cricca e la vostra dignità.
- Siate compagni d'armi. Quando sarete in disaccordo su chi di voi dovrà Arruolare un determinato Personaggio, confrontatevi e decidete pacificamente, valutando con calma i giusti allacci relazionali delle Cricche. Se non giungerete a una decisione unanime, fate in modo da stabilire prima di iniziare l'avventura come dirimere la questione – decide il Narratore? Posticipare l'incontro fino a futura decisione? – o magari lanciatevi in una Sfida per l'arruolamento, rispettando le regole del Gioco da Tavolo, dove è sempre previsto un vincitore e un perdente.

Note tecniche:

- Alcune Prove del Gioco da Tavolo sono inadatte o presentano dei presupposti non adeguati a un GDR. Lasciate che il Narratore gestisca la cosa per conto vostro, alteri i termini della Prova o faccia la quadra della situazione.
- Alcune Prove fanno gareggiare tra loro i Giocatori per chi avrà l'onore di arruolare un dato Personaggio. Nel caso in cui abbiate già deciso amichevolmente a priori chi avrà diritto ad arruolarlo, ignorate l'esito della Sfida e gareggiate solo per il gusto di farlo.
- Le prove che dipendono dal momento della giornata – giorno o notte – vanno di pari passo con il GDR, dove la Carta Giorno/Notte scandisce il passare dei giorni e l'utilizzo di Talenti di Fazione acquisiti.

Ricordatevi che per quanto scalcagnato sia il mondo di Tristerra, e per quanto siano malconci e senza morale i suoi abitanti, la grande lezione che tutti, prima o poi, imparano è che l'unione fa la forza. Sostenersi a vicenda permette di superare ostacoli altrimenti insormontabili. Tenete a mente questo imperativo anche nel gioco e fate in modo che la narrazione sia il filo conduttore per condividere un'esperienza che faccia delle difficoltà, incontrate sul cammino, un mezzo per unire.

Avanti Marmaglia! All'avventura!