

Aureola e Forcone

**Roberto Grassi
Michele Mencarini
Bruno Guerzoni
Gianmario Marrelli**



Tempo di gioco 10-15 minuti
N. di Giocatori 4
Livello Facile
Occorrente 1 dado a 6 facce

Quick Play



AUREOLA E FORCONE

“Aureola e Forcone” è il secondo di una serie di prodotti Quick-Play, pronti per essere giocati in pochi minuti e per brevi partite, basati sul sistema di gioco Levy.

In questo tipo di gioco i giocatori si riuniscono intorno a un tavolo e gestiscono insieme una storia raccontando gli eventi vissuti dai protagonisti. In generale, lo scopo è quello di creare una piccola storia sulle vicende del protagonista ponendolo ogni volta di fronte a scelte che comportino il seguire la buona coscienza o la cattiva.

L'idea di fondo consiste nel mettere il protagonista di fronte ad un dilemma morale. L'angelo ed il diavolo daranno al protagonista due opzioni, naturalmente contrastanti, e la coscienza ed il personaggio decideranno come interpretare i loro successi ed insuccessi. Il gioco dovrebbe durare tra i 15 ed i 20 minuti. Come vedrete, l'assegnazione del personaggio ed i ruoli dell'angelo, del diavolo e della coscienza ruotano tra i giocatori. Sugeriamo che ogni giocatore interpreti 3-4 volte lo stesso ruolo.

Occorrente: 1 dado a 6 facce, 4 amici e tanta fantasia .

DEFINIZIONI

Protagonista: è il protagonista della nostra storia, colui che si muoverà nel mondo immaginario creato dai giocatori e che si troverà a dover affrontare i dilemmi che gli vengono sottoposti dall'angelo o dal diavolo.

Angelo: è l'angioletto custode del protagonista, ha il compito di spingerlo a compiere buone azioni.

Demone: è il diavoletto tentatore del protagonista, ha il compito di spingerlo a compiere cattive azioni.

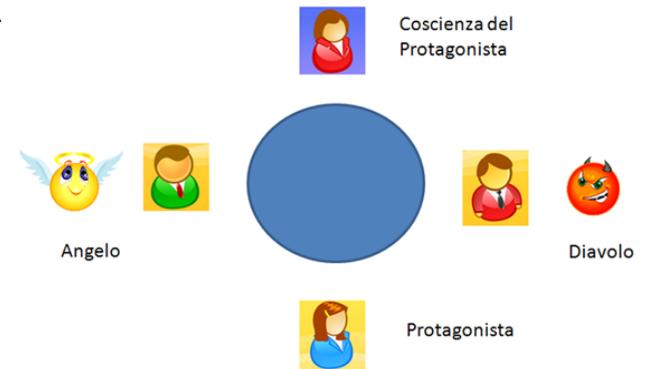
Coscienza: rappresenta l'alter ego del protagonista e potrà aiutarlo a decidere o ad interpretare il risultato delle azioni proposte dall'angelo e dal demone.



COME GIOCARE LA PARTITA

Per stabilire chi inizia si lancia il dado. Il giocatore con il punteggio più alto inizia prendendo il ruolo del protagonista. Il giocatore alla sua sinistra sarà l'angelo, il giocatore alla sua destra sarà il diavolo. Il giocatore di fronte sarà la coscienza.

L'immagine seguente mostra la configurazione di gioco iniziale.



Il giocatore che inizia interpreta il protagonista ed avrà il compito di illustrare la situazione iniziale, definire chi è, dove si trova e cosa sta facendo. Non è necessario che esponga tutti i dettagli, anzi, più rimane nel vago e meglio è, perché i dettagli della narrazione potranno essere aggiunti dagli altri giocatori.

Il giocatore che narra cosa sta accadendo al

protagonista, potrà:

1. Fermare la narrazione introducendo una situazione in cui il proprio personaggio si trovi a dover scegliere tra due opzioni contrastanti (faccio questo o faccio quello?)
2. Fermare la narrazione lasciando aperta la creazione del dilemma ai giocatori che muovono l'angelo ed il diavolo). (Figura a destra, in alto)

Il giocatore che controlla l'angioletto avrà a disposizione 5 parole per narrare una buona intenzione che può derivare dalla situazione in corso. Il diavoletto, a sua volta, avrà altre 5 parole per narrare una cattiva intenzione. (Figura a destra, in basso)

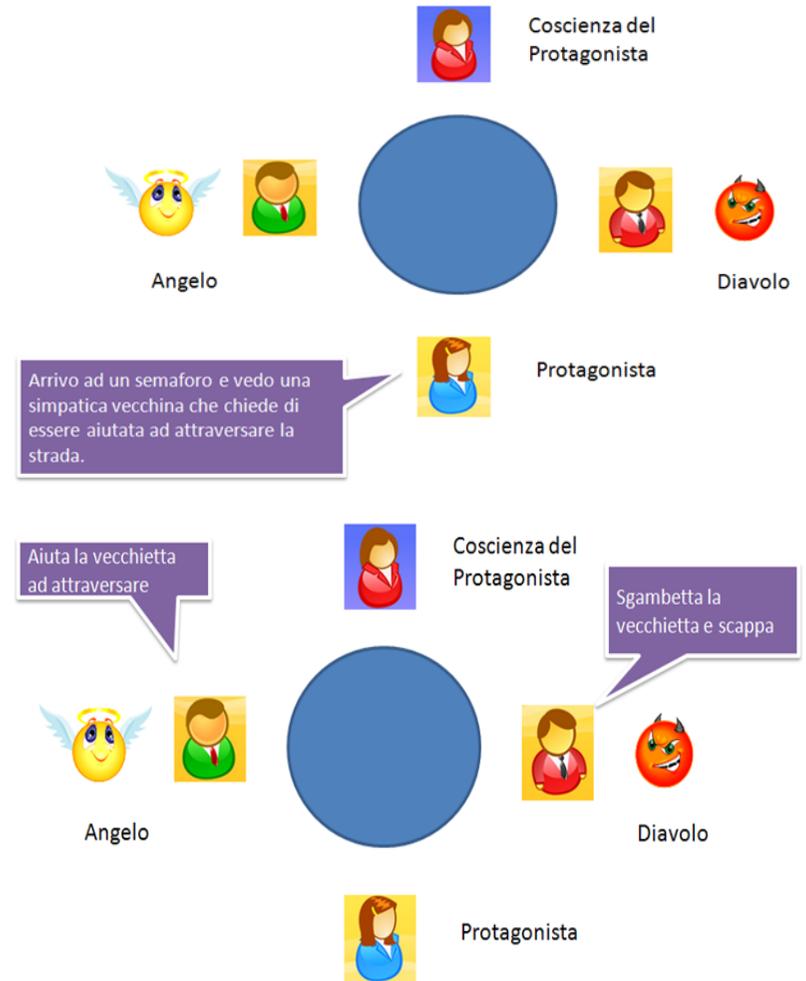
L'angioletto ed il diavoletto a questo punto lanciano il dado. I risultati possono essere:

1. **L'angelo ottiene un risultato superiore. Vince l'angelo.** Dovrà essere seguita la buona azione. La coscienza lancia 1 d6 e così fa il giocatore che muove il protagonista. **Chi vince il lancio ha il dovere di narrare l'esito.** Si confronta la differenza tra i valori dei lanci, indipendentemente da chi vince, e si considera la tabella suc-

cessiva.

2. **Parità.** La coscienza dichiara con chi si schiera e lancia 1d6 e così fa il giocatore. Se vince la coscienza, o il punteggio è pari, si segue la buona o la cattiva azione scelta dalla coscienza, si confronta la differenza tra i lanci e si considera la tabella successiva. Se vince il giocatore, decide il giocatore cosa fare, ignorando la propria coscienza. **Chi vince il lancio ha il dovere di narrare l'esito.**

3. **Il diavolo ottiene un risultato superiore. Vince il diavolo.** Dovrà essere seguita la cattiva azione. La coscienza lancia 1 d6 e così fa il giocatore che muove il protagonista. **Chi vince il lancio ha il dovere di narrare l'esito.** Si confronta la differenza tra i valori dei lanci, indipendentemente da chi vince, e si considera la tabella della pagina successiva.



Differenza tra i lanci	A favore dell'angioletto	A favore del diavoletto
1-2	Si segue la buona azione, ma non tutto va come previsto.	Si segue la cattiva azione, ma non tutto va come previsto.
3	Si segue la buona azione, come narrata dall'angioletto.	Si segue la cattiva azione, come narrata dal diavoletto.
4-5	Non solo si segue la buona azione, ma altri eventi avvengono in favore di questo buon esito.	Non solo si segue la cattiva azione, ma altri eventi avvengono in favore di questo cattivo esito.

Dopo la narrazione, che sarà fatta dal protagonista o dalla sua coscienza, in base a chi vince il lancio, si esegue la rotazione dei ruoli assegnati ai giocatori e si continua a giocare, come si vede dalle figure a destra.

Quando si raggiunge il numero dei turni concordato all'inizio il gioco termina. L'ultimo segmento di narrazione spetta al giocatore che sta muovendo il protagonista in quel momento. Il gioco deve terminare con la frase rituale: "E così termina questa storia."

Buon divertimento,

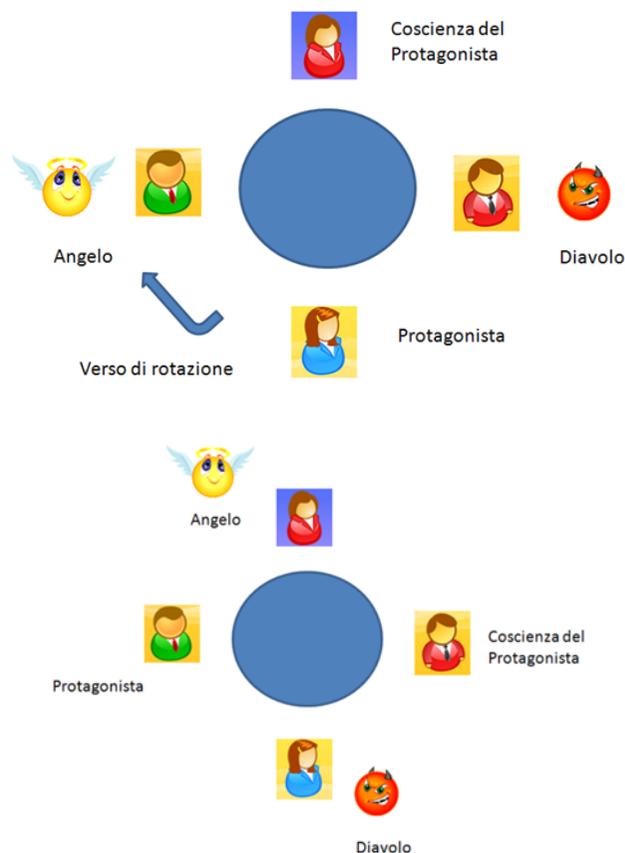
Roberto Grassi

Tutte le immagini utilizzate sono esenti da copyright.

Se, tuttavia, dovesse esserci qualche violazione segnalatemela per posta:

postmaster@levity-rpg.net

www.levity-rpg.net





Note per un gioco avanzato

Anche in questo numero non poteva mancare la sezione per il gioco alternativo. Ecco di seguito alcuni spunti che abbiamo scartato durante la stesura di questo modulo.

Narratori alternativi

Nel gioco abbiamo preferito dividere i personaggi “narranti” in Protagonista e coscienza del protagonista. Una proposta alternativa consisteva nel dividerli in Protagonista e mondo: il primo con potere assoluto sulle azioni del Protagonista, il secondo sul mondo circostante.

Tre giocatori

Qualora il vostro gruppo sia composto da tre persone il modulo può essere giocato senza troppi problemi accorpendo il protagonista e la sua coscienza, facendoli interpretare quindi dalla stessa persona. In questo caso consigliamo di dare più spazio ai giocatori alternando le azioni del diavoletto e dell'angelo, lasciando intervenire il protagonista solo quando lo si ritiene necessario.

Più di 4 giocatori

La versione più semplice consiste nel gioca-

re a squadre, ogni squadra gestisce un personaggio. Nulla toglie la possibilità di fare un giro più lungo nel quale solo 4 componenti del gruppo per volta gestiscono un personaggio, gli altri dovranno attendere i turni successivi per entrare nel gioco al posto di uno di quelli che stanno giocando.

Più di 4 giocatori, versione avanzata

Una via di mezzo tra la versione originale e quella a più giocatori, consiste nel dividere equamente il gruppo tra angeli e diavoli (se i giocatori sono pari si giocherà sia con il protagonista che con la coscienza, se i giocatori sono dispari si giocherà solo con il Protagonista), il gioco è molto simile a quello originale, ma lascia più spazio ai giocatori lasciando il gioco in mano ai diavoli e agli angeli che si alterneranno nella narrazione (mantenendo il limite di 5 parole per giocatore), in questo caso il protagonista e l'eventuale coscienza avranno esclusivamente il ruolo di giudici e potranno in ogni momento intervenire nel gioco o scambiare il loro posto di un altro giocatore.