



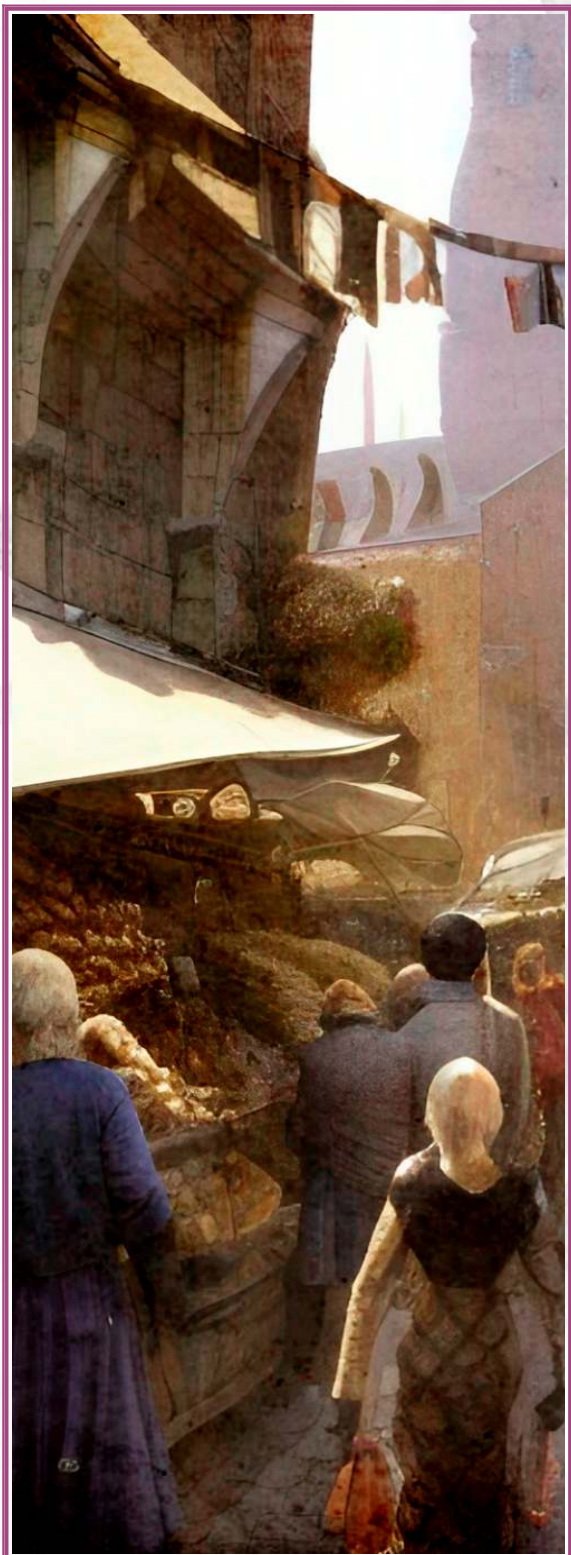
CRISPINO

Meridie

Gioco di Ruolo Narrativo


 Meridie 

Gioco di ruolo narrativo



Ci risiamo: ecco un altro gioco di ruolo da tavolo da dover imparare, che si unisce alla nutrita gamma già presente nel mercato... Quindi, la vera domanda è questa:

Perché dovresti voler giocare a Meridie?

 **Meridie è un gioco di ruolo incentrato sulla narrazione, su cui anche tu come Giocatore avrai voce in capitolo.**

Il gioco prevede la narrazione guidata all'interno di un modo fantastico, portata avanti dai Giocatori (tu/voi) e da un Master (io): tu possiedi autorità sul tuo Protagonista, io su tutto il resto.

Il gioco ti lascia un cospicuo **potere sulle conseguenze** delle azioni del tuo Protagonista, senza che la narrazione e le vicende siano interamente in mano mia. Spesso potrai scegliere tu l'esito specifico del successo o del fallimento del tuo Protagonista, o che cosa egli si troverà innanzi, fra un ventaglio di opzioni possibili. Tramite un sistema di accumulo della tensione narrativa, anche tu potrai decidere se e quando sia giunto il momento che un certo evento a lungo termine possa accadere.

 **Meridie è un'ambientazione low fantasy per Protagonisti credibili e realistici.**

Nel mondo dal sapore medievale e apocalittico di **Alma**, dove **Meridie** è ambientato, gli elementi di fantasia sono intrecciati nel tessuto di un mondo che assomiglia al nostro. Molti elementi del gioco si focalizzeranno su aspetti di vita quotidiana, come viaggiare e accamparsi in terre selvagge, approvvigionare cibo, visitare taverne e gilde professionali, riparare o creare il tuo equipaggiamento, chiudere trattative o stringere rapporti sociali e affettivi. La maggior parte delle azioni potrà essere eseguita - o almeno tentata - da chiunque: potrai così **focalizzarti su ciò che vorrai liberamente fare**, più che sulle capacità elencate in una scheda.

Preferisci storie più avventurose o una maggiore componente mistica? Non temere! **Meridie** offre vasti scenari, ricchi di luoghi misteriosi fra Belve delle Solitudini, fortezze del popolo ipogeo dei Primevi e rovine perdute della Stirpe maledetta dei Seleni. Potrai lanciare magie o ideare rituali, esplorare luoghi pericolosi e lanciarti in combattimento, quindi può sempre essere **adattato allo stile e al tipo di Protagonisti che preferiamo**.

 **Non c'è bisogno che tu impari un intero plico di regole prima di giocare.**

Il manuale è uno strumento di informazione e consultazione riservato a me come Master, perciò non sarai chiamato a studiare o memorizzare regole complicate. **Il tuo Protagonista sarà già pronto in pochi minuti**, con la mia guida e le tue idee chiare. Smetterà a me creare una storia interessante e gestire l'avanzamento della trama.

Durante la narrazione, **dimmi solo che cosa vuoi fare e come**: penserò io alle meccaniche e all'eventuale lancio dei dadi. Il gioco vuole stimolarti a pensare con creatività, fuori dagli schemi e dai vincoli prestabiliti di un regolamento.

Costruiremo assieme il tuo Protagonista e una storia a misura sua.

Meridie si concentra su **eroi credibili**, che si troveranno a compiere scelte difficili in circostanze straordinarie. Giocheremo sui conflitti e sui legami personali che il tuo Protagonista potrà intessere con i personaggi della storia.

Il tuo Protagonista sarà figlio della storia che racconteremo e del modo con cui tu lo vorrai definire. Oltre alle Abilità comuni a tutti i personaggi, sarai tu a decidere le sue specifiche capacità mediante la meccanica *freeform* delle **Competenze** e delle **Inettitudini**; in sede di creazione o di evoluzione, inoltre, concorderemo metodi o poteri esclusivi.

Scegli la **Motivazione** interna che spinge il tuo Protagonista ad agire: i suoi comportamenti e anche i suoi fallimenti condizioneranno direttamente l'evoluzione delle sue capacità.

Esplora un mondo che si crea davanti ai tuoi occhi in base alle tue scelte.

Meridie integra un compendio di **generazione procedurale**, in modo che io possa creare al volo tutti i luoghi che il tuo Protagonista vorrà esplorare e tutti i personaggi con cui egli vorrà interagire, senza doverli necessariamente allestire a priori. Potrò persino predisporre l'ambientazione a partire dal *concept* e dalla storia del tuo Protagonista, ricavando la collocazione e la giustificazione delle sue caratteristiche nel mondo circostante.

Le azioni del tuo Protagonista influenzeranno le dinamiche della storia e dell'ambiente intorno a lui: i suoi alleati avanzeranno grazie ai suoi successi e al suo supporto diretto, mentre i suoi nemici si rafforzeranno di pari passo con le sue sconfitte o con la sua inazione.

Costruisci i tuoi poteri, i tuoi oggetti e persino i tuoi incontri.

Potrai **personalizzare a tuo piacere** le caratteristiche di incantesimi, misture alchemiche e artefatti, inclusi effetti, estensione e durata. Potrai selezionare tu stesso i beni o i servizi in cui il tuo Protagonista si imbatte in una taverna, al mercato, in una gilda o in un tempio. Durante un'esplorazione, ad esempio, potrai determinare se il suo successo contribuirà a sventare una minaccia, a reperire un'opportunità nell'ambiente o a farlo avvicinare all'obiettivo finale della ricognizione.

Sei un Master con uno stile pratico, agile e narrativo? Prova *Meridie*!

Tutto ciò che ti occorre è la lettura del manuale di gioco, una minima preparazione a monte e una certa dose di improvvisazione e di buon senso. Grazie alle regole semplici e intuitive, **la dinamica di ogni risoluzione è sempre la medesima**: il lancio di 1d6 modificato, o l'accumulo di un certo numero di Progressi, contro un valore di Sfida deciso dal lancio di 2d10. Con questo unico metodo potrai condurre sia azioni istantanee e circoscritte, sia manovre o processi a lungo termine.

Mediante la struttura in Episodi e Fasi, *Meridie* ti aiuterà a preparare e gestire facilmente sia singole sessioni, sia intere campagne. Dopo che avrai stabilito le premesse e la posta in gioco, la cosa più importante per te sarà **seguire e alimentare il flusso della narrazione** finché, raggiunta una certa progressione negli eventi, tenterai di portare la storia alla sua conclusione.

Per consultare rapidamente le singole regole durante il gioco, potrai aiutarti con il sistema modulare di carte incluso; nel manuale, inoltre, troverai **consigli e linee guida utili** per preparare e gestire la narrazione e per coinvolgere al meglio i giocatori.





CRISPINO

Meridie

Gioco di Ruolo Narrativo



Meridie
Edizioni

Meridie

Gioco di Ruolo Narrativo

o. Introduzione



0.1. CONCEPT DEL GIOCO

Perché vorremmo giocare a Meridie?

Dobbiamo farci immediatamente questa domanda. Dovremmo spendere il nostro tempo, soprattutto quello ludico, su quello che veramente ci piace.

Per approcciare questo manuale dovremmo essere disposti, o quantomeno intrigati, a calarci tramite il gioco di ruolo in un **mondo fantastico da affrontare in modo realistico**. Magari riteniamo più divertente e coinvolgente che un Protagonista affronti il brivido esotico dell'avventura e dell'esplorazione con un approccio pratico alle situazioni che l'avventura e l'esplorazione comportano, anziché vederlo cavarsela solo in virtù di suoi mirabolanti poteri al di là delle capacità dell'uomo comune. Forse siamo interessati a immedesimarci **davvero** nelle situazioni vivide e concrete che un mondo fantastico ci presenta: preoccuparci della strada da percorrere senza cibo e sotto la pioggia fino alla prossima locanda; accamparci all'addiaccio senza morire di freddo o per l'assalto delle bestie; tremare per la febbre contratta dopo essere stati feriti in uno scontro di spade; arrivare come figli di nessuno in un luogo dove lottare per diventare qualcuno. Vogliamo davvero **provare a vivere dentro quel mondo**, come se ne fossimo parte così come siamo parte del nostro quotidiano nella vita reale.

Al contrario, se quello che alla fin fine ci piace è vivere avventure dal tono epico, interpretare individui di razze planari con poteri e origini astrusi, lanciare palle di fuoco, giostrarci fra classi speciali e punteggi ottimizzati, e nel frattempo salvare il regno senza spettinarci troppo... no, purtroppo questo non è il gioco che fa per noi. Non c'è niente di male a voler giocare così, ma qui non troveremo nulla di ciò. Meglio se ci fermiamo direttamente a questo punto, e amici come prima.

Se invece ci piace questa sensibilità realistica, se vogliamo **narrare una storia fantasy dal basso e non dall'alto**, allora questo gioco fa per noi.

A chi è destinato questo manuale?

In breve, **solo a me come Master**. Tutto questo manuale è scritto in prima persona dal mio punto di vista di Master: sono io la persona pensata per leggere questo tomo. A parte il fatto che tu Giocatore spesso non leggi neppure le regole (o leggi solo ciò che è strumentale al tuo interesse) e che quindi il compito ingrato ricade sempre su di me come Master, qui sarò l'unico custode ammesso delle regole. Queste non sono altro che meccanismi tecnici sottomessi alla narrazione per arbitrare e dirigere il flusso del racconto, simili a mappe e bussole per governare la rotta del viaggio. Un'automobile *serve* per un viaggio, *non è* il viaggio. Tu quindi bada alla tua strada e ai bivi da prendere; al funzionamento del motore e alla comodità dei sedili ci penso io.

Quando leggo di cose che devo fare **io**, o parlo di me stesso in prima persona, leggo di quelle cose che mi spetta fare come **Master**. Devo prendere questo manuale non come uno strumento precettivo, ma come una serie di appunti personali che posso consultare all'occorrenza, quasi confidenzialmente. Mi riferirò quindi a me stesso nelle sezioni dedicate alla regia del gioco, o quando dovrò esporre a te delle opzioni fra cui potrai scegliere, o mentre leggerò consigli o promemoria. Quando invece dovrò parlare al **Giocatore** (o a voi, se sarete in più persone), mi rivolgerò a **te** fuori gioco in modo colloquiale e/o nel gioco al Protagonista che stai interpretando in modo immersivo: sono certo che distinguerai a chi mi sto rivolgendo e chi deve fare che cosa. oppure te lo ricorderò io.

Tu come Giocatore assumerai il ruolo di un Protagonista in una storia immaginaria e lavorerai assieme a me, il tuo Master, per creare una narrazione condivisa. Come Master avrò maggiori incombenze rispetto a te, e spesso più responsabilità, quindi mi sarà richiesta una certa esperienza pregressa nella gestione di un gioco di ruolo. Non troverò un'introduzione su che cos'è un gioco di ruolo: se ho dubbi in merito, non è il caso che faccia qui il Master. Troverò invece suggerimenti su come posso essere un *buon* Master anziché un cattivo Master: questa parte è un po' più rara da trovare.

Prima di iniziare ad apprendere l'ambientazione e le regole del gioco alle sezioni § 0.2. e successive, è importante che io ne sappia di più sui principi e sulle logiche con cui stato concepito sarà una lettura estremamente utile per gestirlo al meglio e per comunicare correttamente con te.



Per quale tipo di Giocatori Meridie è pensato?

Per te che sei interessato a immedesimarti completamente in una storia, affrontandola e percorrendola nella buona e nella cattiva sorte.

Emergere con un Protagonista vincente può essere gratificante, ma anche certe amarezze, certi obiettivi importanti falliti, certi personaggi che stavano a cuore ma che sono stati perduti possono aggiungere significato e memorabilità all'esperienza ludica. Ciò non vuole dire che tu non debba voler vincere, ma sei invitato a calarti nel viaggio e affrontarne le difficoltà con il massimo spirito costruttivo. Quando fallirai, la storia non terminerà, bensì si sposterà in una direzione che non avevi previsto o che probabilmente non avresti gradito. Non dovrai mollare: la storia non finisce finché non lo diciamo noi. La storia va sempre avanti e anzi, ogni fallimento alza l'asticella della posta in gioco.

C'è un bel termine che si usa nel gioco di ruolo: *play to lift*, "giocare per innalzare". Quando vinci, condividi la gioia, trasmettila e amplificala includendo gli altri. Quando perdi, non descalare, non demoralizzarti, non lasciar correre; intensifica le tue reazioni affinché gli altri ci costruiscano sopra qualcosa, perché dalla perdita ne scaturisca una storia più complessa e più vissuta. Ogni rovina genera il suo riscatto, oppure insegna una lezione di cui non va ripetuto. Come vedrai nel gioco, l'evoluzione del tuo Protagonista e il miglioramento delle sue capacità passano per una sola via: fallire nelle prove. Non c'è crescita nel solo successo, la lezione più duratura passa attraverso gli sbagli.

Per te che sei refrattario ad approcciare nuovi sistemi, leggere e imparare regole, o tirare dadi.

A te come Giocatore non è richiesta alcuna preliminare conoscenza delle regole: basta solo che porti con te l'idea di un Protagonista da interpretare e la voglia di raccontare una storia fantastica in cui affrontare situazioni realistiche. Non hai mai giocato di ruolo, ma hai l'animo da scrittore? Sei il Giocatore ideale. Non ti piacciono i dadi e le statistiche? Non hai voglia di compilare e tenere a bada fogli di tabelle e punteggi, o applicare lunghe stringhe di modificatori algebrici sul tuo tiro di dado per capire se hai raggiunto o meno un certo numero come obiettivo? Sei il Giocatore ideale.

Il sistema è pensato per favorire te come Giocatore con un preparazione rapida, una creazione libera del Protagonista e una gestione agile e invisibile delle dinamiche che non spezzi la narrazione. Sappi che tutto ciò è possibile grazie a una sola persona: il Master. Abbi rispetto e gratitudine per il mio ruolo: io ho rispetto e gratitudine per il tuo.

Per te che preferisci agire con la consapevolezza e il buon senso, piuttosto che sulla base di punteggi e statistiche.

In questo gioco, la qualità della narrazione e la capacità di sapersi immedesimare in ciò che sta avvenendo nella storia è fondamentale. In questo gioco è meno importante ciò che si sa fare rispetto a saper scegliere la cosa giusta da fare. Le capacità esistono, ma saper raccontare con chiarezza, saper

focalizzare e interpretare la situazione e saper scegliere le strategie adeguate è ciò che ti favorirà anche ai fini delle regole, dandoti un **Vantaggio** numerico nelle meccaniche delle azioni.

Inoltre, se qualcosa è realisticamente fattibile, potrai essere più o meno bravo, ma potrai sempre tentarlo; non è necessario che un talento scritto nella scheda del Protagonista ti sblocchi una certa azione. Per saltare un baratro, probabilmente è meglio che il tuo Protagonista sia un atleta; se non lo è ma vuole farlo lo stesso, io non lo impedirò, mi limiterò a stabilire e narrare le conseguenze, buone o cattive che siano.

Per te che metti l'identità del tuo Protagonista al centro della tua narrazione.

Vedrai che il gioco non prevede archetipi dettagliati e predefiniti, perché il tuo Protagonista è figlio dell'ambientazione che genereremo e del modo con cui tu lo vorrai definire. Eccettuate le abilità comuni a tutti i Personaggi, sarai tu a decidere le specifiche capacità del tuo Protagonista mediante la meccanica *free-form* delle Competenze e delle Inettitudini. Il tuo Protagonista e le sue peculiari capacità, che studieremo assieme, saranno legate e vincolate all'ambientazione in cui si muoverà, così come la mia trama dovrà essere creata per accordarsi al tuo Protagonista.

Potrei persino generare assieme l'ambientazione a partire dal *concept* del tuo Protagonista durante una preliminare "sessione zero". Se deciderai una certa caratteristica per il tuo Protagonista, io potrei ricavarne la collocazione e la giustificazione nel mondo circostante. In sede di creazione o di evoluzione, inoltre, possiamo concordare alcuni metodi o poteri che siano esclusivi del tuo Protagonista.

Per quale tipo di Master Meridie è pensato?

Per me che sono in grado di delegare a te Giocatore una parte del mio potere narrativo.

Sono un Master rigido dalla ferrea preparazione, con cui cerco di guidare le imprese del tuo Protagonista verso una trama fortemente strutturata e una o più direzioni da me prestabilite? Magari tendo al *railroading* perché a fin di bene, lo ritengo uno strumento per coordinare e investigare una trama profonda e interessante, o per evitare che tu divaghi dal nocciolo della storia che ho preparato per te? Purtroppo mi troverò molto male, perché la storia mi sfuggirà continuamente di mano; *deve* sfuggirmi di mano, poiché il tuo contributo creativo e imprevisto alla storia è importante quanto il mio, se non di più.

Quando riuscirai con pieno successo, le regole ti autorizzeranno a esprimerti addirittura parzialmente su ciò che accade oltre e intorno al tuo Protagonista. Potrai decidere e comunicarmi che la guardia che hai intimorito ora debba arretrare e scappare, e io dovrò attuare con la narrazione la conseguenza che hai stabilito. Devo affidarmi al fatto che la storia sarà migliore grazie alla tua scelta, non perché sia stata una scelta saggia o folle ai fini della storia, ma perché la storia sarà stata sagomata in modo

più condiviso e più compartecipe, e alla fine ci apparterrà di più.

Per me che ho la tua fiducia di Giocatore.

A differenza di molti sistemi, qui non tirerai alcun dado. Per molti Giocatori, forse anche per te, il dado è un oggetto speciale, quasi scaramantico. Tirare personalmente il proprio dado, magari quello preferito, suggerisce di poter imprimere un minimo controllo alla causalità dell'esito. "È la mia azione, quindi è giusto che sia io a tirare il dado, nel bene o nel male," potresti pensare.

Qui è diverso. Il dado è un *mio* strumento; il *tuo* strumento è la narrazione. A te spetta indicare l'obiettivo e il modo con cui intendi perseguirlo, e invocare le capacità e le risorse che intendi schierare. La prova del fatto spetta a me soltanto, nel momento in cui decida che la risoluzione non possa essere gestita in modo deterministico ma che sia soggetta ad un'intrinseca imprevedibilità. Se vieni colpito, lancerò e ti dirò quanto sei stato ferito; se usi un oggetto, ti dirò quanto si è consumato. Per le tue Azioni, il lancio del dado avverrà normalmente in modo palese e pubblico (salvo eccezioni), in modo che tu sappia se sei riuscito o meno a raggiungere il tuo obiettivo. Per tutto ciò che riguarda la trama e le condizioni esterne al tuo Protagonista, di cui sarò io unico custode, i lanci e i relativi esiti resteranno segreti per mantenere intatto il limitato punto di vista del tuo Protagonista.

Questo è possibile solo se fra noi esiste la fiducia: la fiducia che io non abbia barato, alterando il risultato per una mia agenda personale. Se fossi un Master dal comportamento tossico, potrei comunicarti esiti falsi o strumentali a quello che voglio, senza neppure doverti dare spiegazione. Se mi sono guadagnato la tua fiducia, allora potrai lasciarmi il potere di gestire la componente aleatoria del gioco; se invece non l'ho meritata, non dovrei essere il Master, e tu faresti bene a non voler giocare con me.

Lascia infine che ti dica una cosa: che lanci tu il dado o che lo lanci io, il caso non ha padrone. Lo so, è brutto da sentire, perché rompe la magia con cui, mentendo a noi stessi, pensiamo di poter controllare la sorte, ma sai bene che è così. Tu hai in mano ciò che puoi veramente controllare, ossia la narrazione. Concentrati su quella: lascia i dadi a chi si affida più alla sorte che al merito.

Per me che sono un regista pigro ma reattivo, disposto a cavalcare il flusso narrativo in tempo reale e affidarmi più al buon senso sul campo che a una dettagliata preparazione a monte.

Non tocca a me scrivere una storia: devo allestire solo l'inizio e poi guidarne la direzione. A me spetta preparare le premesse di una storia interessante, delineare e rispettare le linee guida che mi pongo per l'ambientazione e per il mio stile di narrazione, elaborare i principali fulcri di interesse e gestire gli eventuali contatori di avanzamento della trama. Ciò che avverrà davvero, tuttavia, sarà soltanto deciso in gioco in base a ciò che tu farai effettivamente, e quindi è indubbio che mi sarà richiesta una certa componente di improvvisazione. La regola d'oro è questa: se qualcosa ha senso, ti consentirò di tentarlo.

Più che alla struttura, dovrò badare al ritmo. Presterò particolare attenzione alle fasi e all'evoluzione della trama e mi manterrò reattivo nei confronti di un flusso narrativo del quale non controllerò pienamente il corso. Gestirò le leve dietro le scene, determinerò le conseguenze delle tue azioni sul contorno che ti circonda e narrerò gli eventi generati da questa interazione. Il sistema di generazione procedurale presente in Appendice mi consentirà di allestire luoghi, incontri ed eventi con poca o nessuna preparazione preliminare. Nella sezione dedicata alla della narrazione (§ 11.) troverò consigli e linee guida utili per guidarmi, tratti dalle opere e dalle esperienze dirette di altri professionisti.

Che cosa mi attende nel mondo di Meridie?

Un mondo lirico, complesso e stratificato, carico di panorami evocativi e di dettagli culturali, che prende le distanze dall'immaginario collettivo.

L'ambientazione descrive il mondo di **Alma**, dove il sogno dell'Impero unificato di **Meridie**, guidato dalle trascendenti **Ascese**, sfida le difficoltà di una natura immensa e selvaggia, di popoli ostili e di una divinità solare creatrice che ha rinnegato il favore alle proprie creature. Il volto di Alma mostra un aspetto a metà fra la devastazione post-apocalittica e un Medioevo nel momento del suo passaggio da Alto a Basso: fra i vasti spazi incontaminati restituiti alle forze primigenie, la civiltà Meridiana cerca di ricostruire se stessa e la propria fede dal cataclisma divino con cui è stata punita.

Potremo esplorare ogni recesso di Alma, dalle foreste subpolari presidiate dai Primevi alle remote città-stato che conservano antiche tradizioni, dalle temibili **Solitudini** generate dall'ira della Dea del Sole, dominio delle Belve e degli Elementali, fino al cielo caratterizzato dai resti spettrali del Dio delle Lune. Visiteremo i borghi, le fortezze, e i templi dei regni del **Secondo Impero Meridiano** e le misteriose rovine del **Primo Impero**, memoria di una età dell'oro che si spinse oltre i limiti concessi, oppure luoghi selvaggi dalla natura suggestiva e unica, dove la forza della natura è a malapena domata dalla presenza dei suoi abitanti.

Ci aggireremo fra i clan dei **Nomadi Meridiani**, con le loro tradizioni e le loro mitologie apostatiche. Cercheremo le tracce ormai scomparse della Stirpe maledetta dei **Seleni**, le cui abilità ispirate dalla ribellione della divinità lunare hanno portato la magia su Alma e generato la Maledizione delle Lune, che grava sul popolo Meridiano trasformando i suoi morti in orrende parodie di vita. Approcceremo da lontano il temibile popolo dei **Silvi**, nato dalla devastazione della Furia divina, con le loro peculiarità metamorfiche e la loro mentalità ferale. Esploreremo le profondità del sottosuolo abitate dai bellicosi e possenti **Primevi**, i figli delle Prima Era che, a dispetto di qualunque editto divino, considerano Alma il mondo a loro destinato, e degli alacri e pacifici **Ctoni** a loro sottomessi nelle marziali Rocche ipogee. Le differenti Stirpi di Alma potranno ispirarti nella creazione di personaggi più vari, ricchi e autentici.

Questo manuale mi darà soltanto una panoramica dell'ambientazione e mi aiuterà a comporre operativamente gli elementi del gioco connessi ad essa. Per tutti gli approfondimenti, sarò rimandato alla lettura del tomo *Meridie: il Mondo di Alma*.

Vogliamo un'altra ambientazione? Il cuore del regolamento è adattabile a ciò che preferiamo.

Voglio utilizzare il cuore delle meccaniche per una ambientazione compatibile di mia ideazione, o per un adattamento a un contesto diverso da quello in cui è nato? Innanzitutto, nessuno potrà impedirmelo: in secondo luogo, posso limitarmi ad attingere alle regole di risoluzione delle azioni e alla strutturazione della narrazione, e quindi esportarle in una storia o in un mondo dove funzionano ugualmente bene. Posso sempre piegare il gioco in modo compatibile con mondi o storie di vario genere. Le statistiche e le attività sono focalizzate su un'ambientazione *low fantasy*, ma la gestione per Fulcri e per Fasi della Trama, le regole sulla Scala e le meccaniche comuni a tutte le Attività rendono *Meridie* un sistema che posso adattare ad altro con lievi personalizzazioni.

Che tipo di esperienza Meridie intende creare al tavolo di gioco?

Meridie è studiato per uno stile *low fantasy*, in cui sono importanti le situazioni quotidiane.

Quale sottogenere dello stile *fantasy*, il *low fantasy* è caratterizzato da un'enfasi sul realismo e sulla credibilità degli eventi e dei personaggi in un contesto fantastico. Le storie sono spesso ambientate in un mondo che assomiglia al nostro, con elementi di fantasia intrecciati nel tessuto di una realtà quotidiana. Gli elementi magici o soprannaturali possono essere presenti ma sono usati con parsimonia, in un modo che è credibilmente integrato nell'ambientazione. Le storie coinvolgono spesso persone comuni con motivazioni radicate nella realtà: costoro, attratte da circostanze straordinarie, devono fare affidamento sulla propria forza, intelligenza e intraprendenza per superare le sfide ed emergere vittoriose.

Il mondo in cui *Meridie* è ambientato mescola una struttura mondana agli elementi fantastici, tra cui Stirpi dotate di caratteristiche uniche, ambienti connotati da forze naturali quasi senzienti ed entità semi-divine che accompagnano il destino dei mortali, ma questo non toglie che molti aspetti della vita su Alma siano simili a quelli dell'età medievale che conosciamo. Molti elementi del gioco si focalizzano su aspetti di vita quotidiana, come viaggiare e accamparsi in terre selvagge, approvvigionare cibo, visitare taverne e gilde professionali, combattere in corpo a corpo, vendere o comprare oggetti, riparare l'equipaggiamento e intrecciare Legami personali. Poiché sono azioni comuni, la maggior parte delle attività regolamentate dal gioco può essere eseguita - o almeno tentata - da qualunque tuo Protagonista.

Meridie è un gioco di ruolo incentrato sulla narrazione, su cui anche tu come Giocatore avrai voce in capitolo.

Il gioco prevede una narrazione guidata, con Giocatori e un Master. Tu possiedi autorità sul tuo Protagonista, io su tutto il resto. Ci potranno essere interferenze fra le due sfere, ossia tu potrai scegliere alcune conseguenze sull'ambiente che io dovrò poi rispettare, mentre io potrò dettare alcune conseguenze sul tuo Protagonista. Il gioco ti lascia un cospicuo potere di scelta sulle conseguenze delle azioni del tuo Protagonista, senza che queste siano interamente in mano mia. Nella maniera più classica, tuttavia, il modo attorno a lui continuerà ad appartenere a me; darò corpo a tutto ciò che non è il tuo Protagonista e non rinuncerò alla prerogativa di arbitro *super partes*.

L'andamento e lo sviluppo della trama sarà condiviso e compartecipato: con le meccaniche stesse del gioco, direttamente o indirettamente, sarai tu a determinare se è giunto il momento che qualcosa possa accadere. Tutto è focalizzato sulla gestione fluida del flusso della storia, sia da parte mia come Master, sia da parte tua come Giocatore. Sarà potere di entrambi stabilire quando il flusso della narrazione invita o meno ad accorciare o allungare la storia, ad esempio sarai tu come Giocatore, e non come Protagonista, a poter decidere il momento in cui un sotterraneo deve proseguire ancora durante una perlustrazione o quando deve concludersi nella stanza finale, poiché l'esplorazione è già durata abbastanza.

Il gioco ha certamente elementi *old school* nella sua composizione, come un mondo aperto, l'assenza di un reale bilanciamento a monte delle sfide e delle difficoltà e la centralità del master come custode delle regole e arbitro definitivo, tuttavia raccoglie le istanze moderne con la parziale condivisione del potere narrativo, la gestione delle azioni per obiettivi anziché per competenze, un equilibrio tra gioco e meta-gioco nella decisione di terminare i processi a lungo raggio.

Il sistema si focalizza sulle conseguenze descrittive più che sui calcoli numerici, e sui processi e cambiamenti di stato più che sugli esiti di atti singoli.

Le meccaniche sono e vogliono restare semplici e qualitative, anziché complesse e quantitative.

L'orientamento e la navigazione in un viaggio saranno trattati come un'entità inscindibile, anziché come una tediosa sequenza di singole prove ad ogni tappa: l'esito determinerà, mediante una valutazione riassuntiva, la tua gestione delle risorse, la tortuosità del cammino, la necessità di accamparsi o le minacce che hai sollevato lungo la via.

Nel combattimento non sarà necessario il conteggio dettagliato dei singoli danni o di punti ferita, pratica che rende il Master più un contabile che un narratore: il complesso di nemici è gestito da un'unica "barra di progresso", la quale potrà avanzare quando li colpisci, quando li demoralizzi o li disperdi, o persino quando tu stesso riesci a involarti nella fuga, e tu stesso avrai dei livelli di salute decrescente, anziché scalare numeri da un cumulo di danni sostenibili.



Lo scontro stesso sarà gestito come un flusso mutevole, non come un elenco preordinato: si tratta di uno scambio dinamico di posizioni, offese e difese, non una lista di attesa per effettuare un colpo alla volta. Il modo con cui descriverai l'azione determinerà un Vantaggio o uno Svantaggio rispetto alle strategie altrui, e l'opportunità di agire prima o dopo gli altri. Le distanze non sono quadrettate, bensì relative, condizionate solo dagli obiettivi che ti poni e dalla portata delle armi o degli effetti.

Influenzare un personaggio, creare un Legame, assalire un nemico, lanciare un incantesimo o riparare un oggetto rappresenteranno azioni brevi e circoscritte. Di contro, chiudere trattative, coltivare relazioni, sconfiggere un gruppo di avversari, effettuare un rituale o costruire un artefatto saranno attività composite o manovre protratte nel tempo. Sia tu che io potremo gestire entrambe le "dimensioni d'azione" in maniera sintetica, chiara e facilmente testabile, anche saltando dall'una all'altra. Le dinamiche di risoluzione saranno soltanto due, una per gli atti con riscontro immediato e una per i processi a lungo termine.

Esiste tutta una gamma di sfumature fra il successo e il fallimento. Spesso sarà in mano tua la scelta dell'esito specifico fra un vantaggio di opzioni possibili.

Al di là di uno statico esito "riesci / non riesci", la tua azione può far accadere più di quello che ti immaginavi; puoi raggiungere l'obiettivo solo parzialmente o pagando un costo; fallendo, puoi aggravare la tua situazione in modo inaspettato.

Potrai personalizzare a tuo piacere le caratteristiche di incantesimi, misture alchemiche e artefatti, inclusi gli effetti, l'estensione e la durata. In taverna, al mercato, in una gilda o in un tempio, potrai selezionare tu stesso la tipologia esatta di beni o di servizi a cui potrai accedere, a seconda di quelli che saranno disponibili al tuo livello di ricchezza o di capacità di persuasione. Potrai scegliere se il tuo successo durante un'esplorazione contribuirà a sventare una minaccia, reperire un'opportunità nell'ambiente o farti avvicinare all'obiettivo finale della tua ricognizione.

Le tue azioni influenzeranno attivamente le dinamiche della storia e dell'ambiente intorno a te. I tuoi alleati avanzeranno grazie ai tuoi successi e al tuo supporto diretto, mentre i tuoi nemici si rafforzeranno di pari passo con le tue sconfitte o con la tua inazione. Solo il tuo avvicinamento al nucleo della storia determinerà la sua evoluzione in fasi progressive, le quali potranno scatenare eventi specifici e aprire o chiudere opzioni narrative a tua disposizione, finché, accumulata una forte tensione con il corso degli eventi, toccherà a me tentare di portare la storia alla sua conclusione.





Che cosa contiene il manuale?

Questo manuale è corposo: ciò deve apparirmi subito evidente. Non si tratta infatti di uno di quei giochi di ruolo leggerini e fortemente connotati verso un'esperienza precisa e mirata, da introdurre durante una serata e poi da giocare una volta ogni

tanto, quando si ha nuovamente voglia di quello specifico sapore. *Meridie* è un gioco più totale, più vasto, più impegnativo; i temi su cui possiamo spaziare sono molto più liberi, il tuo Protagonista non è categorizzato a priori e può essere ciò che decidi che egli sia. Possiamo ovviamente usare questo gioco come base per sessioni *one shot*, ma con la quantità di materiale fornita possiamo costruirci sopra intere campagne o creare molte avventure completamente diverse tra loro.

Mi sarà richiesto un investimento di tempo per leggere questo manuale e assimilare le informazioni. È un prezzo che sono disposto a pagare? Se sto cercando qualcosa di diverso e più vicino alla nostra sensibilità, probabilmente sì.

Nel manuale troverò allora, nell'ordine:

-  un riassunto (§ 1.) dell'ambientazione di *Meridie*, con tutto quello che mi serve per iniziare, la quale sarà trattata con pieno dettaglio in un tomo a parte, *Meridie: Il Mondo di Alma*;
-  il *corpus* delle **regole** e delle meccaniche alla base del gioco (§ 1. - § 10.), che spiegano in modo operativo il modo con cui il flusso della narrazione verrà portato avanti da me e da te;
-  una sezione (§ 11.) dedicata a **consigli e raccomandazioni** per me come Master, su come gestire la trama e narrazione e il rapporto con voi Giocatori, fuori e dentro il gioco;
-  un'appendice (§ 12.) che contiene alcune regole per la **generazione procedurale** di alcuni elementi della storia (luoghi, personaggi, oggetti, e così via). Questa sezione è il riassunto, incentrato sul mondo di *Meridie*, di un tomo più generale di generazione di luoghi e personaggi *low fantasy*, chiamato *Alea Mundi*.

In questa parte introduttiva (§ 0.), farò una panoramica delle sezioni sopra descritte di cui è composto il manuale.



0.2. IL MONDO DI ALMA

Meridie è ambientato nel mondo di **Alma**, nella cui fascia abitabile risiede dalla Stirpe umanoide dei **Meridi**, amanti della luce diurna e devoti alla suprema **Dea del Sole**, della quale essi inseguono il favore cercando di recuperare la predilezione ormai perduta. In tale fascia abitabile, detta **Meridie**, che i Meridi ritengono destinata a loro per diritto divino, si estende l'**Impero Meridiano**, composto da un insieme di regni confederati. La forte gerarchia teocratica dell'Impero è governata da tre assemblee autonome per la gestione amministrativa, militare e mistica del potere (Concilio dei Re, Concilio della Guerra e Concilio delle Dame).

Sotto l'imperitura egida della Dea del Sole, da secoli l'Impero è presieduto dalla presenza immateriale ma attiva di tre figure femminili assurte ad una natura semi-divina, le **Ascese**, che rispondono ai nomi di **Magistra**, **Condottiera** e **Teurga**. Le Ascese intercedono per la Stirpe Meridiana al cospetto della Dea del Sole, la cui grazia sarebbe altrimenti inaccessibile ai singoli Meridi; sostengono l'erogazione divina del potere sacro, che è appannaggio del potente **Culto del Sole** da loro fondato; e forniscono supporto oracolare alle istituzioni statali, religiose e ai singoli fedeli che riescono a porsi in contatto spirituale con loro.

Alla Dea del Sole, creatrice di Alma e dominatrice incontrastata del ciclo diurno, si oppone il **Dio delle Lune**, suo vassallo all'inizio dei tempi in qualità di custode celeste di Alma. Tentato dalla potere della creazione, egli originò su Alma, derivandola dal popolo dei Meridi, la rara Stirpe dei **Seleni**, creature austere e notturne dalla pelle candida, a cui donò la magia quale espressione della sua capacità di piegare il mondo alla propria superiore volontà. Questo potere condusse i Seleni alla guida illuminata dei Meridi e alla fondazione del **Primo Impero Meridiano**, che si espanse in gran parte dei domini abitabili di Alma, finché la sete di potenza non portò alla corruzione della natura Selenica e alla perversione della sacralità della vita così come concepita e vigilata dalla Dea del Sole.

Con l'aiuto sovranaturale del Dio, infatti, i Seleni gravarono i Meridi della sempiterna **Maledizione delle Lune**, secondo la quale, non appena cala la seconda notte dalla morte di un Meridio o di un Espero (vedi sotto), è inevitabile destino che egli risorga dai propri resti come **Lemure**, una creatura non morta e parzialmente senziente, nemica del sole e di ogni fuoco, al servizio del primo Seleno di sangue puro che sia in grado di comandarla, o altrimenti destinata ad un lento e orribile disfacimento. Per colpa della Maledizione delle Lune non esistono sepolture nel Secondo Impero Meridiano: dovunque essi si trovino, è legge che i defunti siano bruciati nel nome della Dea del Sole, prima o dopo la trasformazione in Lemuri.

Accortasi del tradimento, la Dea infranse il corpo del Dio della Lune come punizione per aver presunto di poter migliorare la creazione originale e lo seppellì nel cuore stesso di Alma, tanto che del Dio non restarono che i residuali frammenti cosmici che ora solcano grifagni il cielo notturno. Ciò avvenne durante il periodo apocalittico chiamato



Furia, che sconvolse la superficie dell'intero pianeta, creando vaste aree desolate chiamate **Solitudini**. In queste aree selvagge si generò la Stirpe dei **Silvi**, ibridi umanoidi dai tratti mutevoli di animali o vegetali, i quali godono attualmente del pieno e unico favore della Dea.

Quando i cataclismi della Furia distrussero completamente il Primo Impero, i Seleni, privi della loro divinità tutelare e avversati dalle nuove condizioni climatiche imposte dalla Dea, sparirono dalla circolazione e occultarono la loro Stirpe su Alma, portandosi via gran parte delle loro antiche conoscenze. Lungo tempo dopo, quando il **Secondo Impero Meridiano** fu ricostruito dalle Ascese sulle rovine sepolte del Primo Impero, la Stirpe dei Seleni fu dichiarata corrotta e nemica irriducibile di quella Meridiana, e fu additata come responsabile della genesi di molte terribili creature che popolano le oscure notti di Alma.

Nonostante la scomparsa dei Seleni, la loro magia permase presso le genti di Alma, poiché la sua capacità si trasmetteva nel sangue e nella carne dei figli dei Seleni. Qualunque Meridio che oggi sia in grado di esprimere un potere magico, nettamente distinto dal potere sacro che deriva dalla Dea attraverso l'invocazione salvifica alle Ascese, ha una parte dell'antico sangue Selenico nelle vene, ed è quindi definito **Espero**. Egli viene pertanto indirizzato alle Accademie Luminose all'interno dei Templi del Culto del Sole per diventare un arcanista Imperiale al servizio della Dea e dello stato. Nessuna eccezione è tollerata: per chiunque scappi o coltivi in autonomia il potere, è prevista la pena di morte o la rieducazione coatta.

Le frontiere del Secondo Impero Meridiano sono continuamente pressate dai **Primevi**, una stirpe di torreggianti creature umanoidi che furono concepiti dalla Dea del Sole nelle ere precedenti alla comparsa dei Meridi, ma che caddero dalla divina grazia solare quando cedettero al richiamo delle profondità sotterranee del pianeta. I Primevi vantano una superiorità fisica senza paragone in Alma, ma condividono con la roccia un destino di inesorabile pietrificazione che, mentre aumenta la loro forza e la loro resistenza con l'età, alla fine li soffoca a morte, trasformandoli in statue di se stessi. Fisicamente conformati per la guerra sopra e sotto la superficie di Alma, i Primevi compongono vaste società patriarcali di natura marziale e conquistatrice, basate sulla disciplina e sul totale asservimento del singolo al potere militare: attraverso la continua belligeranza e una gerarchia del terrore, i Primevi mirano a sottomettere ogni altra Stirpe per affermare la superiorità della propria.

Una delle razze ipogee ormai asservite da tempo immemore ai Primevi è composta dagli **Ctoni**, basse creature simili a tuberì o radici, dal carattere remissivo verso coloro che li dominano ma reso spietato contro i nemici dei Primevi in forza della paura atavica che provano verso costoro. La loro pacifica e acculturata società matriarcale fu calpestate e spazzata via dal giogo dei loro dominatori, tanto che gli Ctoni svolgono per i Primevi i lavori più umili come artigiani, manutentori, cuochi, sguatterì e manovali; essi vantano tuttavia straordinarie abilità di manifattura mondiale e mistica e le

loro sacerdotesse si tramandano un'antica e letale magia sacra legate alle loro divinità ipogee.

I Primevi e gli Ctoni loro schiavi sono radunati in **Rocche** ipogee dalle quali lanciano continue offensive contro il Secondo Impero, il quale a sua volta cerca di riconquistare i domini del Primo Impero perduti durante la Furia. Tra Primevi e Meridi scorre un'instinguibile conflitto che prosegue dai tempi della comparsa dei secondi su Alma, aggravato dal fatto che i Primevi non riconoscono il dominio di alcuna divinità sopra di sé.

I **Nomadi Meridiani**, formati con il disfacimento del Primo Impero Meridiano, vivono negli ambienti selvaggi di Meridie al di fuori dell'Impero Meridiano, spesso ai confini con i pericoli delle Solitudini. Questi Meridi non riconoscono l'autorità del Secondo Impero Meridiano e compongono comunità isolate molto diverse fra loro, spesso legate a tradizioni totemiche e tribali: essi rifiutano la guida e la supremazia delle Ascese e si tramandano una mitologia di cui la Dea del Sole non è considerata una divinità assoluta come nell'Impero, ma membro di un *pantheon* più ampio. I Nomadi vivono in continuo spostamento nella natura incontaminata, poiché ogni loro temporaneo stanziamento è esposto alle minacce delle Belve e ai capricci delle calamità che la Furia ha riportato su Alma.

Infine, nei luoghi dove nessun Meridio può permettersi di sopravvivere dimorano i **Silvi**, il popolo ferale apparso dal nulla dopo la Furia di Alma come nuovo popolo benedetto dalla Dea del Sole. Queste creature umanoidi ibridate a organismi animali e vegetali prosperano nelle terre devastate dai cataclismi, adattandosi velocemente agli ambienti in cui dimorano. Capaci di cambiare sesso e aspetto in base alle circostanze e di cacciare con abilità sovrumana, si radunano in strutture e società primitive dove la sopravvivenza dei giovani è preminente rispetto a quella degli anziani. A differenza dei Meridi, che necessitano della mediazione delle Ascese, i Silvi sono in grado di manipolare direttamente le energie vitali provenienti dalla Dea del Sole, dimostrando il rapporto privilegiato della loro Stirpe recente con la divinità creatrice.

Il gioco di ruolo di *Meridie* è affrontato dal punto di vista della **Stirpe Meridiana**. Verranno descritte con ampio dettaglio le attività legate alla vita sociale e alle comunità del **Secondo Impero Meridiano**, mentre le Solitudini saranno tratte come ambienti fortemente ostili alla sopravvivenza. Primevi, Ctoni e Seleni saranno considerati come nemici della Stirpe Meridiana, mentre la sensibilità Silvana sarà quasi aliena rispetto a quella Meridiana. La lettura del tomo *Meridie: il Mondo di Alma*, ampiamente consigliata per comprendere il contesto, mi aiuterà a non affrontare le Stirpi diverse da quelle Meridiani come mostri o creature brutali, o con altri stereotipi che non darebbero giustizia a caratteristiche e culture con capacità valori e sensibilità differenti.

0.2. CONCEPT DELLE MECCANICHE

In questa sezione trovo i concetti fondamentali alla base delle regole e una spiegazione delle logiche mentali che dobbiamo adottare per utilizzare correttamente gli strumenti di questo manuale.

Le tue dichiarazioni devono essere orientate all'obiettivo e non alla competenza specifica alla base dell'atto.

Le meccaniche sono focalizzate sull'obiettivo e sulla visualizzazione da parte tua come Giocatore di situazioni o risultati finali in cui desideri trovarti. Gli obiettivi possono essere limitati, come persuadere qualcuno a compiere una certa scelta, o molto ampi, come sconfiggere un esercito intero. Potremo discutere per chiarire ulteriormente il modo con cui vorrai perseguire l'obiettivo, dandoti la possibilità di migliorare o anche di peggiorare la situazione in base alle tue risposte.

Ecco un esempio concreto di **azione per obiettivo**:

Poniamo il caso che tu sia in una situazione di infiltrazione clandestina, quando il tuo Protagonista sente il suono dei passi di una sentinella in arrivo.

Non devi dirmi, come avviene invece nei sistemi improntati alla prestazione: "Provo a nascondermi dalla sentinella. Agisco con le mie abilità di furtività e ottengo questo risultato numerico: ci riesco?", aspettando che io abbia impostato un risultato numerico minimo da raggiungere, che ti risponda se la sentinella ti vede o non ti vede, e che io stabilisca in quale situazione ti ritrovi.

Puoi dichiararmi invece: "Il mio scopo finale è che la sentinella se ne vada senza vedermi."

"Bene, che cosa intendi fare al riguardo perché ciò avvenga?" ti rispondo.

Potresti dire: "Opto per nascondermi in un angolo buio mentre mi passa oltre. Ci sono delle casse qui vicino?"

"Sì, un gruppo di barili sulla tua destra," posso determinare casualmente.

"Allora voglio acquattarmi dietro i barili, coprendomi con il mio mantello scuro," affermi.

"Fai altro?" ti chiedo.

"No, non saprei che altro fare," è la tua risposta.

*Alla fine considero la situazione e stabilisco: "Sono evidentemente coinvolte le tue abilità furtive: inoltre, ho deciso di darti **Vantaggio** per il nascondiglio fra i barili e per il dettaglio astuto del mantello scuro al buio."*

Le modalità di risoluzione e ciò che accadrà durante e dopo sono sottomesse a dove e come tu per primo intendi dirigerti. Il modo con cui imposti gli obiettivi influenza pesantemente l'esito della narrazione, poiché ne stabilisce i vincoli da rispettare oppure le libertà concesse. Può accadere o non accadere ciò che è tema dell'obiettivo: ciò che non riguarda strettamente il tuo obiettivo, pertanto, sarà di mia esclusiva scelta e pertinenza.

La scala dell'azione delinea il confine del potere di controllo e di influenza diretta del tuo Protagonista. Tutto quello che si trova al di là della portata accessibile al tuo Protagonista, o che riverbera al di fuori di essa, appartiene solo a me.

Il tuo obiettivo è che la sentinella se ne vada senza vederti, quindi oriento la narrazione usando questa affermazione come cardine. A seconda dell'esito numerico, stabilirò che:

- la sentinella passerà oltre, del tutto ignara della tua presenza (Successo Maggiore); oppure...

- si fermerà in modo incerto, insospettita da qualcosa, per poi andarsene (Successo Minore)... e segretamente andrà a riferire a qualcuno della strana sensazione avuta (ma questo non sarò tenuto a dirtelo subito); oppure...

- ti noterà presso il tuo nascondiglio, non se ne andrà e darà l'allarme o ti attaccherà (Fallimento).

Se tu avessi deciso per l'obiettivo "allontanare la sentinella da te", senza specificarmi altri vincoli, nella narrazione avrei potuto dire che la sentinella ti avrebbe visto e che non necessariamente se ne sarebbe andata via, ma magari si sarebbe trincerata dietro una difesa e avrebbe invocato aiuto, senza però avvicinarsi a te.

Le meccaniche e le Attività sono a mio esclusivo utilizzo, non tuo, e solo se e quando servono.

Questo manuale è improntato sulla mia persona, poiché sono io l'esclusivo custode delle regole in esso contenute. Tu non hai alcun interesse a conoscere le Attività per come sono strutturate qui, anzi, non dovrai mai dirmi quale Attività desideri attivare: sarò io che deciderò quale Attività sia più calzante per ciò che intendi fare, e non sono affatto tenuto a dirti di quale Attività si tratti. A te spetta definire l'obiettivo e spiegarmi in modo descrittivo come intendi attivamente raggiungerlo; in risposta, a me spetta stabilire quale specifica meccanica di gioco dovremo utilizzare per verificare l'esito.

La libera conversazione fra me e te è la base di tutto. A volte, potremo risolvere le azioni solo discutendo, senza alcun lancio di dado: qualcosa sarà così facile che ce la farai automaticamente, oppure sarà talmente impossibile che non ce la potrai mai fare, fine. Se sarà necessario, o in caso di dubbio, o quando non riusciremo a convenire sull'esito, metteremo in campo le Attività e le Azioni.

Dopo che avrò definito l'Attività, lancerò i dadi a seconda di come indicato. Il lancio di dadi determinerà se e quanto raggiungerai l'obiettivo che ti eri posto, e ti dirò quali esiti od opzioni ti si pareranno, affinché tu scelga l'eventuale prezzo da pagare, e ti racconterò le conseguenze.

La struttura delle Attività è stratificata, a definizione progressiva.

Se il contesto o il tuo Protagonista dispone o individua un'Attività più specifica per gestire la situazione, allora useremo quest'ultima per definirne più specificamente l'esito; altrimenti farò ricadere l'Azione in una delle Attività più generali di riferimento; se nessuna sarà calzante, di nuovo risolveremo la situazione discutendone.

Io ti spiegherò che cosa avrai attorno; tu agirai: io reagirò alle tue azioni o alla tua assenza di azione.

Il mio compito sarà spiegarti che cosa hai davanti, domandarti che cosa vuoi fare, e darti riscontro sulle conseguenze delle tue azioni. Se non agirai,

narrerò eventi che ti daranno l'occasione di reagire o che costringeranno a farlo. Se li ignorerai, io continuerò a narrare, e determinerò Conseguenze che influiranno su di te automaticamente, poiché avrai scelto di non avere voce in capitolo.

Ogni azione è una narrazione e ogni valore numerico determina un esito da narrare.

Le statistiche e valori numerici non sono altro che indicatori grezzi, fuori dalla storia, per aiutarci a guidare la narrazione verso un esito positivo, negativo o ambiguo. I numeri riassumono lo stato attuale della narrazione, non si sostituiscono ad essa. Tutto parte dalla tua narrazione di ciò che intendi fare, in base alla quale stabilirò le statistiche e le meccaniche coinvolte, che a loro volta si esprimeranno mediante una narrazione. Quando un'Azione stabilisce una modifica a un valore numerico, che sia di mia o tua pertinenza, abbineremo una narrazione coerente che giustifichi all'interno della storia tale variazione. Se subisci una ferita, non solo ti indico come il tuo *Vigore* ne è diminuito, ma ti racconto dove e come il colpo ti ha ferito.

Le azioni conducono a un'ampia gamma di sfumature fra il successo e il fallimento.

Il gioco non adotta lo statico *output* "accade/non accade". Potrà accadere più di quello che ti immaginavi; fallire potrà aggravare la tua situazione in modo ulteriore e inaspettato; potrai raggiungere l'obiettivo solo parzialmente, oppure pagando un costo. In quest'ultimo caso, non ti sarà consentito di ritrattare l'obiettivo se ritieni che il costo non ne valga la pena: scegliendo di agire per quell'obiettivo, hai deciso di affrontare e accettare ogni conseguenza, altrimenti potevi evitare di perseguirlo.

Il fallimento non è una punizione, bensì una ridefinizione forzata della tua situazione e l'unico mezzo di apprendimento.

Hai mancato un obiettivo? Non è sempre una tragedia, non ti porterò automaticamente più vicino alla morte o alla disgrazia. Potrei semplicemente allontanarti da quello che intendevi fare, portando avanti la storia altrove: di certo sarai costretto ad elaborare altre strategie.

Il fallimento è alla base non solo del prosieguo della trama, ma anche del gioco condiviso: ti posizionerà infatti in una situazione dove non programavi di trovarti. Ogni mia Conseguenza Negativa dovrebbe avere la funzione di portare avanti la storia nella direzione impressa dalla trama, o di avviarla ad essa.

Infine, senza il fallimento non ci sarebbe il tuo avanzamento personale, poiché il gioco determina che potrai crescere solo commettendo errori.

Il mio compito di Master è delineare e tenere sotto controllo gli elementi fondanti della storia.

Stilerò le mie **Linee Guida** per riassumere in poche frasi lo stile con cui vorrò narrare la storia, la tipologia di Conseguenze che vorrò imprimere per rispettare i principi dell'ambientazione. Nella scelta delle Linee Guida risiede il mio gusto e il messaggio che intendo comunicarti nella storia. Io delinearò anche la **Domanda**, ossia la posta in gioco per il tuo Protagonista, che sia il destino di un oggetto o

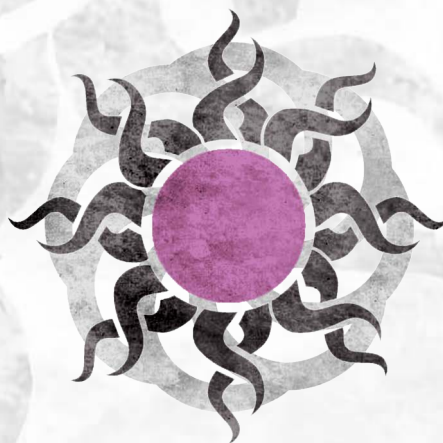
di una persona, oppure una situazione importante e dibattuta a cui sarai legato e che dovrai risolvere.

I **Fulcri** sono i punti attraverso cui farò passare la Domanda: dovrai interagirmi affinché la Domanda abbia una risposta. Per ogni Fulcro descriverò un **Impulso**, ossia il modo insito e personale con cui questo attuerà la propria specifica natura, perseguirà la propria agenda quotidiana e/o lavorerà in vista del proprio eventuale obiettivo a lungo termine. I Fulcri potranno operare in direzione concorde oppure opposta alla tua, avanzando o retrocedendo grazie ai tuoi successi e al tuo supporto diretto, o di pari passo con le tue sconfitte o con la tua volontaria inazione. Collegherò eventualmente più Fulcri in un **Fronte**, ossia un'alleanza o una rete di connessioni con un importante elemento in comune, e con un'identità e un'agenda collegate a tale collante.

Le **Conseguenze** sono gli strumenti narrativi che avrò a disposizione per controllare attivamente il flusso della storia, altrimenti in mano alle tue scelte: in breve, le Conseguenze operano secondo le mie Linee Guida e rispettano la natura e gli Impulsi dei Fulcri.



Da questo punto in poi inizia la **panoramica delle regole**. Saranno elencati e riassunti in modo sintetico tutti i punti che troveremo illustrati nel dettaglio nelle sezioni seguenti. Potrò usare tale elenco come un promemoria per la consultazione rapida, dato che per i vari elementi è indicato il riferimento della relativa sezione dettagliata (§).



0.3. MECCANICHE GENERALI

La dinamica di risoluzione delle sfide è l'**Azione** (§ 2.1.1.), che è effettuata esclusivamente dal tuo Protagonista e mai dai Personaggi che gestirò io. Ogni risoluzione sarà attivata solo dalle tue iniziative o dalle tue reazioni alla mia narrazione.

Ogni Azione è legata a un singolo **Obiettivo** che puoi in qualche modo tentare di raggiungere (§ 2.3.1.), ma potrai tentare di svolgere contestualmente più Azioni collegate allo stesso Obiettivo mediante una **Concatenazione** (§ 2.5.).

La **Scala** (§ 2.2.) misura l'ambito coinvolto dalla sfera di influenza di un elemento di gioco: il numero equivalente di persone influenzate da un certo elemento di gioco è pari alla potenza di 2 elevata al valore della Scala assegnata a quell'elemento (§ 2.2.2.). Il tuo Protagonista e i singoli Personaggi possiedono Scala 0; una creatura di grossa taglia (come un cavallo) equivale a una Scala 1; i gruppi di persone variano da Scala 2 a Scala 5; Scale maggiori indicano Insedimenti o vasti spazi. La Scala di ogni Obiettivo deve essere alla tua portata e sarà importante ai fini dell'esito. Non puoi influenzare direttamente elementi aventi Scala maggiore di 4 o più punti rispetto alla tua (§ 2.2.1.).

Ogni Azione è composta dal lancio di un **dado Azione** a 6 facce (1d6 = [■]), al cui esito si aggiungono i fattori interni o dipendenti solo da te stesso (Abilità, Competenze, Risorse, Salute, Scala, ecc.) come modificatori algebrici positivi o negativi, detti **Bonus** o **Malus** (§ 2.1.3.). I fattori circostanziali o dati da influenze esterne fuori dal tuo controllo si riassumono invece in **Vantaggi** o **Svantaggi** (§ 2.1.4.), che influenzano il modo con cui lancerò il dado: potrò infatti lanciare più di un dado e prendere il valore maggiore o minore. **Vantaggi** e **Svantaggi** possono essere *prossimi* o *continuati*, e *Minori* o *Maggiori* (§ 2.3.2.).

Il risultato finale viene paragonato al lancio di 2 dadi a 10 facce (2d10) detti **dadi Sfida** (§ 2.1.2.).

- ☞ Se il tuo risultato è superiore a entrambi i dadi Sfida, hai ottenuto un **Successo Maggiore** (§ 2.4.1.): l'Obiettivo è stato raggiunto, ottieni un effetto collaterale positivo e puoi decidere attivamente come proseguire la storia.
- ☞ Se il tuo risultato è superiore solo a uno dei due dadi Sfida, hai ottenuto un **Successo Minore** (§ 2.4.2.): l'Obiettivo è stato raggiunto solo parzialmente, oppure è stato raggiunto ma a fronte di un prezzo, e decido io ciò che accade dopo attorno a te.
- ☞ Se il risultato è uguale o inferiore a entrambi i dadi Sfida, hai ottenuto un **Fallimento**. Normalmente è un **Fallimento Minore** (§ 2.4.3.), che può però diventare **Fallimento Maggiore** (§ 2.4.4.) se il dado Azione ha mostrato esito 1 o inferiore: l'Obiettivo non è raggiunto, subisci uno o più effetti collaterali negativi e decido io ciò che accade dopo attorno a te.
- ☞ Qualora i dadi Sfida mostrino lo stesso valore, introdurrò un'**enfasi narrativa** (§ 2.3.3.) che rafforzerà gli esiti positivi (*Successi*) o peggiorerà quelli negativi (*Fallimenti*).



A volte avrai a disposizione una gamma di **opzioni** positive o negative fra cui scegliere, altre volte la scelta sarà in carico a me. Quando non sono già definiti dall'Attività, stabilirò gli effetti collaterali di un'Azione, eventualmente ispirandomi ad alcune **Conseguenze** narrative più comuni (§ 2.8.).

Le **Attività** sono la modalità di perseguimento dell'Obiettivo che ti sei posto: in base al tuo scopo, deciderò io quale Attività sarà pertinente e verrà coinvolta. A volte potrai svolgere la medesima Attività coinvolgendo Abilità e Competenze diverse, a seconda di come descriverai l'Obiettivo e le modalità di raggiungimento che intendi adottare. Svolgeremo alcune Attività con maggiore frequenza rispetto alle altre (§ 2.7.). **Debilizzazione**

Le **Attività di Azione [A]** (§ 2.3.) sono focalizzate su un singolo atto a breve termine e sono portate avanti mediante Azioni, come già descritto.

Le **Attività di Obiettivo [O]** (§ 2.6.), invece, rappresentano la somma degli esiti di più Attività di Azione e sono legate a manovre o processi a lungo termine, il cui avanzamento è registrato mediante l'accumulo di **Progressi** su un **barra Obiettivo** di 10 caselle, a un ritmo maggiore o minore in base alla **Difficoltà** da me impostata (§ 2.6.1.). Dopo aver ottenuto un **Successo Maggiore** in una Attività collegata, potrai tentare di raggiungere l'Obiettivo finale testando la percentuale di avanzamento raggiunta contro i dadi Sfida (§ 2.6.3.): potresti quindi riuscire a ottenere un risultato prima delle attese, oppure fallire e accorgerti che la strada è ancora più lontana del previsto, o addirittura rovinare tutto.

0.4. IL TUO PROTAGONISTA

Ogni Protagonista è definito da 6 Abilità, che contano come Bonus nelle Azioni: **Prestanza, Grinta, Attenzione, Senno, Ascendente e Sapienza** (§ 3.1.). Ogni Abilità può assumere un Rango da 0 (inesperto) a 6 (leggenda). All'inizio del gioco hai 6 punti di Rango da spartire fra le Abilità (§ 3.3.2.).

Per trascorsi personali o a seguito dell'Esperienza di gioco, Il tuo Protagonista può essere o rivelarsi più o meno versato del suo solito in determinate situazioni specifiche legate a una certa Abilità. Quando queste si verificano, applicherai la relativa **Competenza** come Bonus o la relativa **Inettitudine** come Malus (§ 3.2.). All'inizio del gioco, per ogni Rango di Abilità posseduto, sceglieremo una Competenza e un'Inettitudine correlate (§ 3.3.3.).

La **Salute** (§ 2.9.) del tuo Protagonista è definita da tre statistiche fondamentali, collegate al suo benessere fisico (**Vigore**, § 2.9.1.), mentale (**Spirito**, § 2.9.2.) ed economico (**Equipaggiamento**, § 2.9.3.). L'**Equipaggiamento** è l'unica statistica che può essere anche gestita collettivamente per il

gruppo anziché singolarmente per ogni Protagonista.

Ogni statistica può assumere un valore compreso fra 0 e 5 (**Rango**): maggiore è, meglio è. Inizii il gioco con ciascuna di esse a Rango 4 (§ 3.3.5., § 3.3.6.). I Ranghi delle statistiche possono diminuire o aumentare a seconda delle Conseguenze delle Azioni, che imprimono rispettivamente **Consumi** peggiorativi o **Potenziamenti** migliorativi (§ 2.10.). Maggiore è l'Intensità dell'effetto e minore è il Rango attuale della statistica, più è probabile che il Rango cambi. **Vigore** e **Spirito** possono essere portati a Rango 5 solo in circostanze molto favorevoli.

Alcuni effetti possono inoltre gravare il tuo Protagonista di **Stati negativi** (§ 2.12.) fisici o mentali, temporanei o permanenti, che influenzeranno la tua Salute, le tue Abilità e il tuo **Controllo**.

Il **Controllo** (§ 2.11.) è un indicatore della "presa" e della consapevolezza del tuo Protagonista verso ciò che lo circonda. Il valore del Controllo, influenzato dall'esito delle Azioni e dagli Stati negativi gravanti (§ 2.12.), può variare da "-6" a "10": se è **positivo**, puoi spenderlo in un'Azione per azzerare tutti i dadi Sfida con valore inferiore (§ 2.11.1.); se è **negativo**, posso spenderlo io in una tua Azione per azzerare il tuo dado Azione che mostri il medesimo valore assoluto (§ 2.11.2.). Devi prestare attenzione a non perdere **Controllo** sotto il valore minimo (§ 2.11.5.), affinché la differenza non si ripercuota negativamente sulle altre tue statistiche.

La **Motivazione** (§ 3.5.) è il principio o il sentimento dominante che muove il tuo Protagonista e il cui perseguimento lo rende soddisfatto di sé e della sua vita. Perseguire la Motivazione aumenta il tuo **Controllo**, ignorarla o calpestarla lo diminuisce. Potrai scegliere fra 32 Motivazioni già pronte.

L'**Esperienza** (§ 3.4.) con cui il tuo Protagonista si evolve è un'Attività di Obiettivo che acquisisce Progressi solo mediante i tuoi **Fallimenti**. Acquisendo Esperienza guadagni periodicamente Competenze (§ 3.4.2.) e, quando decidi di fare il punto di quanto hai appreso, puoi migliorare le tue Abilità, ottenere Attività Speciali o cambiare **Motivazione** (§ 3.4.3.).

In sede di creazione del Personaggio, o a seguito del conseguimento di Esperienza (§ 3.4.3.), possiamo concordare alcune **Attività Speciali** di Azione che possono essere compiute in esclusiva dal tuo Protagonista, in aggiunta o in sostituzione a quelle previste nel gioco. Poiché definiremo assieme queste Attività Speciali, non troveremo temi predefiniti, ma avrò una linea guida da seguire per elaborare la struttura della nuova Attività (§ 2.4.).

Il tuo Protagonista potrà essere affiancato da **Compagni** (§ 3.6.), ossia professionisti, sottoposti, seguaci, alleati, tutori, familiari o amanti (§ 3.6.1.-3.6.7.). I Compagni sono Personaggi con cui hai stretto uno speciale **Legame** (§ 8.9.). Potrai avvalertene come Risorse nelle Azioni a loro pertinenti, condividendo con loro le Conseguenze. Interpretiamo assieme il rapporto con i tuoi Compagni, che dovrai coltivare e rispettare in base al ruolo.

Infine, quando come Giocatore sarai mancato a una sessione di gioco e vorrai spiegarmi che cosa

ha fatto nel frattempo il tuo Protagonista, consulterò § 3.7. RIENTRO DAL RITIRO.

In accordo con l'ambientazione, che appunto prende il nome di **Meridie**, il tuo Protagonista è pensato come un **Meridio**, che sia Nomade o Imperiale, o come un **Espero** con sangue Selenico. Nulla vieta che possa anche essere un membro di un'altra Stirpe, tuttavia le Attività sono ottimizzate sotto il punto di vista di un Meridio e finalizzate agli ambienti e alle situazioni in cui potrà imbattersi. Nel Paragrafo § 3.8. **PROTAGONISTI DI ALTRE STIRPI** troverò delle brevi linee guida per delineare un Protagonista di un'altra Stirpe, ma dovremo entrambi leggere attentamente il tomo **Meridie: Il Mondo di Alma** e concepire *ex novo* situazioni e Attività al di fuori di quelle gestite in questo manuale. Inoltre, le Stirpi non Meridiane coltivano culture e sensibilità molto peculiari, che richiedono una certa apertura mentale per essere giocate dal punto di vista di un Protagonista. Questa modalità di gioco viene considerata più che "avanzata", in quanto richiede un notevole sforzo da parte mia per essere resa percorribile, e non è raccomandata per Giocatori ma soprattutto Master meno esperti.

0.5. SALUTE, STRESS E DANNI

Effetti negativi come stanchezza, ferite influiscono sul **Vigore**, mentre ansia, terrore o sforzo mistico gravano sullo Spirito. I Consumi che subisce il tuo **Vigore** sono detti **Danni** (§ 4.1.), quelli assegnati al tuo Spirito sono detti **Stress** (§ 4.2.). In tali condizioni, subisci un Danno fisico o uno Stress mentale di Intensità variabile da parte di ogni singola sorgente nociva che grava su di te (§ 4.1.1., § 4.2.1.).

L'**Intensità** del Danno o dello Stress dipende linearmente dalla forza dell'impatto fisico (pericolosità e dimensioni dell'arma o dell'effetto nocivo) o della pressione mentale (visione o situazione debilitante o terrificante) che è esercitata su di te, così come dalla Scala (inferiore o superiore alla tua) della sorgente nociva. Maggiore è l'Intensità, più è probabile che il Rango di **Vigore** o **Spirito** diminuisca (§ 4.1.2., § 4.2.2.). Ogni ulteriore Consumo assegnato al tuo **Vigore** azzerato o al tuo **Spirito** azzerato diminuisce invece il tuo **Controllo**.

Ogni volta che, per effetto di un Consumo, il Rango del tuo **Vigore** o del tuo **Spirito** viene diminuito, dovrai effettuare una prova di **reazione** ai Danni (§ 4.1.3.) o allo Stress (§ 4.2.3.) per resistere e non peggiorare la situazione. Con **Vigore** o **Spirito azzerato**, un eventuale **Fallimento** causerebbe **Stati** fisici o mentali progressivamente sempre più gravi, da ferite e confusione fino a menomazioni e traumi mentali permanenti (§ 2.12.). Ti sarà possibile ripristinare o far recuperare **Vigore** e **Spirito** impiegando tempo, riposo ed energie in cure fisiche (§ 4.4.) o assistenza personale (§ 4.5.).

Il tuo Protagonista potrebbe anche essere soggetto a **Malattie**, il cui decorso si articola in tre Stadi progressivi dai sintomi sempre più gravi (§ 4.6.1.). In tali casi, dovrai reagire alla malattia e alla sua evoluzione (§ 4.6.). Con l'assistenza medica potrai curare le Malattie prima che sia troppo tardi.

Infine, per gestire l'**apnea** e l'annegamento posso trovare un'Attività apposita (§ 4.3.).

0.6. LE RISORSE

Definiamo **Risorse** (§ 2.13.) quei supporti fisici o immateriali che possono agevolare la risoluzione delle tue sfide, dove intervengono come Bonus all'Azione (§ 2.13.2.).

Il **Rango** di una Risorsa (§ 2.13.1.), compreso da 0 a 6, definisce la sua qualità, la sua utilità, la sua reperibilità effettiva e il suo tipico prezzo di mercato, che è sempre rapportato al Rango del tuo Equipaggiamento (§ 2.9.3.). La sua **Scala** indica il numero di persone che può servire o influenzare, e deve essere adeguata alla Scala dell'Obiettivo per cui la Risorsa è utilizzata (§ 2.13.2.).

Le Risorse possono subire Consumi e Potenziammenti alla propria **Integrità** (§ 2.10.2., § 2.13.3.): per le Risorse definite individualmente, tale influenza è qualitativa e ne condiziona il **Rango**; per le Risorse prive di Rango e misurate nel loro complesso, tale influenza è quantitativa e ne condiziona la **Scala**.

Le Risorse materiali occupano peso e spazio, misurati dagli **Ingombri** (§ 2.13.4.). Il tuo Protagonista può movimentare un numero massimo di Ingombri, oppure distribuirli su Cavalcature e Carri. Più il Protagonista è ferito, meno peso potrà trasportare per le proprie precarie condizioni di salute. Non siamo obbligati ad adottare la regola degli Ingombri, a volte punitiva, che però aggiunge una straordinaria nota di realismo alla narrazione: il rapporto fra salute e capacità è fin troppo spesso sottovalutato nel gioco di ruolo.

Le Risorse connotano anche i **Personaggi** e i **Luoghi** che incontrerai: a seconda della propria ricchezza intrinseca, un Luogo può offrire oggetti ed Equipaggiamento di varia qualità (§ 13.3.), mentre un Personaggio può possedere **Dotazioni** (§ 12.3.8.) oppure offrire **Servizi** di varia natura e fattura (§ 12.4.).

0.7. LE ATTIVITÀ

Le Attività su cui potrai cimentarti sono divise per ambito di applicazione: **Salute** (§ 4.), come abbiamo già visto, **Interazione** (§ 5.), **Inseidiamenti** (§ 6.), **Avventura** (§ 7.), **Combattimento** (§ 8.), **Manifattura** (§ 9.) e **Misticismo** (§ 10.).

Un'Attività può essere di Azione [A], di Obiettivo [O], oppure integrare entrambe le tipologie [O+A], quando un Obiettivo a lungo termine presenta prove interne peculiari per essere portato avanti.

Sono state previste alcune fra le Attività più comuni per coprire una vasta gamma di situazioni presenti nel contesto realistico di *Meridie*. Per tutte le situazioni non elencate o più specifiche che voglio trasformare in Attività formalmente codificate, posso utilizzare le regole di creazione delle nuove Attività di Azione (§ 2.4.) o di Obiettivo (§ 2.6.).

0.7.1. INTERAZIONE

Le prime tre Attività possiedono molte sfumature e si prestano a una vasta gamma di applicazioni. Le altre Attività riguardano le interazioni sociali e comportamentali fra il tuo Protagonista e gli altri Personaggi della storia.

- ☞ Quando vuoi fronteggiare direttamente una **situazione pericolosa** o calarti in essa volontariamente, usando la testa, le parole o le gambe, consulto § 5.1. **AFFRONTARE IL PERICOLO**.
- ☞ Quando vuoi **guardarti attorno** e cercare di cogliere dettagli e intuizioni dall'ambiente, consulto § 5.2. **ANALIZZARE IL CONTESTO**. Sceglierai tu stesso su quali aspetti vorrai focalizzare la tua attenzione.
- ☞ Quando vuoi attivamente mettere te stesso o un tuo alleato in una **posizione vantaggiosa**, sia fisica sia metaforica, oppure fare l'opposto con un tuo avversario, consulto § 5.3. **ASSICURARE UNA POSIZIONE (S)FAVOREVOLE**.
- ☞ Le meccaniche di **favore** e di **credito** che puoi vantare o riscuotere presso un Personaggio sono regolate da § 5.4. **ATTEGGIAMENTO**.
- ☞ La **disponibilità** di un Personaggio a prestarti supporto o a fare patti col te è regolata da § 5.5. **APPROCCIO ALLE RICHIESTE**.
- ☞ Quando cerchi aiuto o informazioni presso una **rete di persone** a cui appartieni e in cui hai Legami, consulto § 5.6. **CONTATTI**.
- ☞ Quando cerchi **informazioni in un Luogo**, chiedendo in giro o presso sconosciuti, consulto § 5.7. **RACCOGLIERE INFORMAZIONI**.
- ☞ Quando cerchi di cogliere dettagli significativi o **intenzioni** nascoste nei Personaggi che hai di fronte, consulto § 5.8. **ANALIZZARE UNA PERSONA**. Sceglierai tu su quali aspetti vorrai focalizzare la tua analisi.
- ☞ Quando cerchi di **convincere**, influenzare o manipolare un Personaggio, o quando cerchi un accordo o un compromesso con lui, consulto § 5.9. **INFLUENZARE / SCENDERE A PATTI**.

- ☞ Quando cerchi di ottenere qualcosa da un Personaggio con la **violenza**, consulto § 5.10. **USARE LE MANIERE DURE**.
- ☞ Quando devi elaborare una **contrattazione** lunga o complessa, composta da passaggi con più persone o basata su una sequenza di accordi progressivi, consulto § 5.11. **TRATTATIVA**.
- ☞ Quando vuoi intessere un rapporto stabile e continuativo con un Personaggio il cui interesse sia reciproco, e quindi creare un **Legame**, consulto § 5.12. **FORGIARE UN Legame**.
- ☞ Quando **passi del tempo** a un Legame, oppure quando compi qualcosa che lo mette alla prova con il rischio di **incrinare** il rapporto, consulto § 5.13. **TESTARE UN Legame**.
- ☞ Quando intendi **approfondire** con la frequentazione un semplice Legame di piacere o interesse, per costruire un rapporto più profondo e complesso, consulto § 5.14. **RELAZIONE**.
- ☞ Quando vuoi generare un **erede** con un Legame, consulto § 5.15. **CONCEPIRE UN FIGLIO**.
- ☞ Quando compi un **rito funebre** mondano, consulto § 5.16. **ONORARE I DEFUNTI**.

0.7.2. INSEDIAMENTI

Queste Attività riguardano i tipici servizi aperti al pubblico che il tuo Protagonista può trovare all'interno di un Luogo civilizzato e abitato, e alcune mansioni o affari che puoi compiere come avventuriero, viaggiatore o residente di passaggio. Non includono Attività stanziali legate al tuo eventuale Mestiere mondano, che potremo approfondire e sviluppare a parte come Attività Speciali.

- ☞ Quando **dimori** per un certo tempo in un Inseidamento, sbarcando il lunario, frequentando le sue strutture e i suoi abitanti, ed entrando a far parte temporaneamente della sua comunità, consulto § 6.1. **SOGGIORNARE IN UN LUOGO**. Sarai libero di scegliere tra varie opzioni.
- ☞ Quando vuoi fare visita a un **Tempio** religioso del Culto del Sole per cercare conforto, cure o servizi, consulto § 6.2. **VISITARE UN TEMPIO O UN SANTUARIO**. Queste strutture sono aperti a tutti i Meridi devoti alla Dea del Sole, previo un obolo richiesto ai pellegrini.
- ☞ Quando sei in un Inseidamento di medie o grandi dimensioni e vuoi visitare una sede delle **Gilde professionali** per cercare lavoro, supporto o servizi, consulto § 6.3. **VISITARE LE GILDE DELL'ARTE**. Qui potrai trovare ingaggio salutare oppure, previa iscrizione, notai, archivi, laboratori e officine, aiutanti, maestri e informazioni commerciali.
- ☞ Quando vuoi trovare ristoro o contatti in una **taverna** o soggiornare in una **locanda**, consulto § 6.4. **VISITARE TAVERNE O LOCANDE**. Troverai vari livelli di strutture e servizi in base ai soldi che possiedi e che sei disposto a spendere, inoltre potrai conoscere avventori interessanti.
- ☞ Quando vuoi **aggirarti per un Inseidamento civilizzato**, visitandone le strade e le strutture per scoprire ciò che ha da offrirti, consulto § 6.5. **ESPLORARE UN INSEDIAMENTO**.

- Quando hai possibilità di **acquistare** o di **vendere** mercanzie, oggetti utili o servizi, consulto § 6.6. **COMPRIARE MERCI E SERVIZI** e § 6.7. **OFFRIRE MERCI E SERVIZI**. Dovrai offrire merci all'altezza della ricchezza del Luogo, o che la gente locale possa permettersi di pagare.
- Quando cerchi nell'Insediamento informazioni utili per recarti in viaggio verso un **Luogo lontano** da quello dove ti trovi, consulto § 6.8. **INFORMARSI SU LUOGHI LONTANI**.
- Quando metti un annuncio o cerchi in giro per l'Insediamento **persone da arruolare** per una spedizione o come servitori, consulto § 6.9. **RECLUTAMENTO LOCALE**. Potrai tipicamente assoldare portantini, farabutti, cacciatori, guide, esploratori e mercenari. Dovrai scegliere quanto pagare e quanto essere trasparente sull'incarico; sarà inoltre importante la tua reputazione.
- Quando sei nei **guai con la legge** e cerchi di sfuggirle o di tenere un profilo basso, consulto § 6.10. **SCAMPARE ALLA LEGGE**. Posso trovare alla sezione § 6.10.1. alcune linee guida per redigere il sistema legale e giudiziario locale.
- Quando vuoi fare **fiesta** e contribuire ad animare la vita notturna, consulto § 6.11. **FARE BALDORIA**. Potranno esserci sviluppi a sorpresa.

0.7.3. AVVENTURA

Queste Attività, che compongono la vita del viandante avventuriero o del Nomade, saranno chiamate in causa se ti muoverai in territori selvaggi e pericolosi ai bordi di Solitudini o attraverso la loro desolazione, tra accampamenti all'addiaccio, incarichi mercenari, rovine o luoghi remoti da esplorare o infiltrazioni clandestine in zone presidiate.

- Quando intraprendi un **viaggio pericoloso** attraverso Territori non civilizzati, poco antropizzati o rischiosi per chi li percorre, consulto § 7.1. **VIAGGIO NELLA NATURA**. Il tuo viaggio è composto di tappe e accampamenti, e devi dividerti i compiti fra avanguardia, orientamento e gestione pratica delle risorse trasportate.
- Quando viaggi in **condizioni climatiche avverse**, come caldo torrido, freddo pungente o bufera, consulto § 7.2. **CONDIZIONI ESTREME**.
- Quando cacci, peschi o cerchi cibo, foraggio o legname in un ambiente selvaggio, oppure quando cerchi di procurarti **risorse utili** in contesti popolati, consulto § 7.3. **APPROVVIGIONAMENTO DURANTE IL VIAGGIO**.
- Quando devi allestire un **accampamento** durante un viaggio o in un riparo di fortuna, consulto § 7.4. **ACCAMPAMENTO**. Puoi ristorarti, riposare o fare il punto della situazione e delle tue risorse.
- Quando stabilisci dei **turni di guardia** durante un accampamento o per vigilare su un luogo, consulto § 7.5. **FARE LA GUARDIA**.
- Quando vieni assoldato da qualcuno per svolgere un **incarico a pagamento**, consulto § 7.6. **MISSIONE**. Vi sono molti possibili compiti che possono essere assegnati, e ciascuno di essi

conta come una piccola trama dentro la trama generale della nostra storia. Lo stato della Missione sarà noto solo a me come Master: il tuo avanzamento al momento della chiusura ne determinerà l'esito più o meno favorevole.

- Quando ti avventuri in un **Luogo inesplorato**, come una foresta selvaggia abitata da animali pericolosi o da Silvi, un complesso ipogeo costruito da Primevi e Ctoni, un sito di rovine del Primo Impero o il covo di qualche Belva delle Solitudini, consulto § 7.7. **ESPLORARE UN LUOGO SCONOSCIUTO**. Al suo interno troverai pericoli ma anche opportunità.
- Quando ti **avventuri furtivamente** in un Luogo presidiato, per oltrepassarlo o perlustrarlo senza farti notare, consulto § 7.8. **INFILTRAZIONE FURTIVA**.
- Quando cerchi di **allontanarti in fretta** da un Luogo nel quale sei in pericolo o in cui sei stato scoperto, consulto § 7.9. **SCAPPARE DA UN LUOGO PERICOLOSO**.

0.7.4. COMBATTIMENTO

Nella sezione introduttiva della gestione dello scontro (§ 8.1.) troverò alcuni concetti importanti legati al combattimento, ossia:

- i **Turni** esistono solo fra Protagonisti;
- l'**Iniziativa** è una condizione di superiorità rispetto agli avversari, e non l'ordine di turno con cui agire;
- il modo con cui descrivi e svolgi l'azione determina **Vantaggi** o **Svantaggi** rispetto alle azioni o alle strategie dei Personaggi, e l'opportunità di agire prima o dopo gli altri Protagonisti;
- le distanze sono relative, condizionate solo dagli Obiettivi che ti poni, e ciò che conterà sarà la **portata** delle armi o degli effetti.

Le Attività successivamente elencate organizzano e sviluppano il corso degli scontri del tuo Protagonista con altri Personaggi nemici (gli Avversari), che siano svolti all'arma bianca o avvalendosi della magia (operativamente descritta in § 10.).

- Quando devo **dimensionare** gli Avversari che affronterai nello scontro e **monitorare** il corso del combattimento, consulto § 8.2. **SCONFIGGERE I NEMICI**. L'Intensità dei Danni provocati dalle armi è descritta in § 8.2.2.
- Quando dobbiamo determinare all'inizio dello scontro chi possiede l'**Iniziativa**, consulto § 8.3. **PRENDERE L'INIZIATIVA**.
- Quando hai l'**Iniziativa** e **attacchi** in mischia o a distanza i tuoi nemici, anticipando i loro attacchi, consulto § 8.4. **ASSALTO / OFFENSIVA**.
- Quando **non** hai l'**Iniziativa** e ti **difendi** in mischia o a distanza dai tuoi nemici, reagendo ai loro attacchi, consulto § 8.5. **CONTRASTO / DIFENSIVA**.
- Quando ti poni a **protezione** di una posizione, di un oggetto o di un Personaggio che non sei tu, consulto § 8.6. **PROTEZIONE ATTIVA**.

- Quando possiedi un' **Armatura** e un nemico ti colpisce, e per la gestione delle Armature stesse, consulto § 8.7. **OPPORRE L'ARMATURA**.
- Quando sfidi o vieni sfidato a **singolar tenzone**, per stabilire le condizioni e l'inizio del duello consulto § 8.8. **DUELLO D'ONORE**.
- Quando ti trovi nel mezzo di una **battaglia campale** e cerchi di perseguire scopi nella confusione bellica, consulto § 8.9. **AGIRE IN BATTAGLIA**.

0.7.5. MANIFATTURA

Queste Attività regolano il sistema di *crafting* e stabiliscono come riparare gli oggetti e come creare Risorse mondane o artefatti speciali, ma anche se possiedi gli strumenti giusti al momento giusto.

- Le regole per **dimensionare** il Rango di una Risorsa e le sue proprietà (per funzione, efficacia, rarità dei materiali, complessità strutturale e di lavorazione) sono descritte in § 9.1. **VALIDITÀ DELLE RISORSE**.
- Quando vuoi costruire, riparare o migliorare un **oggetto mondano** di uso e conoscenza comune, consulto § 9.2. **MANIFATTURA MONDANA**.
- Quando vuoi comporre una **mistura alchemica** con proprietà speciali e possiedi un Mestiere pertinente (o intendi commissionare la realizzazione a qualcuno), consulto § 9.3. **MISTURA ALCHEMICA**. Puoi scegliere e dosare i parametri alchemici (§ 9.3.1.) per stabilire principi attivi, forma, efficacia e durata dell'effetto, quindi potresti creare un tuo ricettario di misture preferite.
- Quando vuoi costruire un **oggetto complesso o inedito**, o comporre una mistura alchemica molto più potente del solito, oppure combinare le due arti di Manifattura in un singolo artefatto, premesso che ti serviranno tempo, soldi e conoscenze, consulto § 9.4. **OPERA MAGNA**.
- Quando vuoi **studiare le proprietà ignote** di una Risorsa mundana o magica, che sia un oggetto o un materiale, consulto § 9.5. **ANALIZZARE RISORSE**. Sceglierai tu su quali aspetti vorrai focalizzare la tua analisi.
- Quando verifichi se possiedi uno o più **strumenti ordinari ma specifici** nel tuo Equipaggiamento, consulto § 9.6. **VERIFICARE L'EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO**.

0.7.6. MISTICISMO

Il Misticismo comprende tutto ciò che un Personaggio può manifestare o esprimere al di là della capacità psicofisiche del proprio organismo e della propria Stirpe. In *Meridie*, un Protagonista con un Mestiere Mistico è sempre un **Espero**, che sia ordinato sotto un'Accademia o un rinnegato Lunare, oppure un **Meridio Chierico** appartenente al Culto del Sole. Queste Attività regolano rispettivamente il sistema del **Dono Selenico** e degli **Appelli alle Ascese**. Nella sezione introduttiva (§ 10.1.) troverò i concetti fondamentali legati al misticismo:

- Vi sono due **tipologie** di Misticismo, la prima di origine Esperica o Selenica e la seconda di origine Meridiana, e l'una non è in alcun modo interscambiabile con l'altra.
- Il funzionamento operativo in gioco del Dono Selenico è stato organizzato su **5 sfere** definite per finalità applicativa, in un complesso di 45 tipologie distinte di **Fenomeni**.
- I Fenomeni Selenici possono essere lanciati come atti singoli (**Arcani**) o costruiti in più fasi per effetti più potenti e complessi (**Rituali**).
- Gli **Appelli alle Ascese** sono definiti da una specifica Attività, ma sono anche possibili Rituali sacri collettivi con le regole simili a quelle dei rituali Selenici.
- Devi definire un **Dominio** a cui ogni tua manifestazione Fenomenica deve essere coerente. Il Dominio degli Appelli alle Ascese è gestito direttamente da me come Master.
- Restando coerente alle pertinenze dell'Incantesimo e del tuo Dominio, puoi scegliere e calibrare liberamente le **Variabili Mistiche** del tuo Incantesimo per stabilire lo sforzo spirituale, l'intensità, la dimensione e la durata della manifestazione, quindi potresti creare un tuo prontuario personale. Più sarai esperto nel tuo Mestiere Mistico, maggiore sarà la personalizzazione che potrai imprimere agli effetti.

Nelle sezioni successive trovo le Attività con cui realizzare le manifestazioni mistiche.

- Quando vuoi lanciare con il Dono Selenico un rapido Fenomeno in forma di **Arcano**, consulto § 10.2. **FENOMENO ARCANO**.
- Quando vuoi elaborare e successivamente eseguire un Fenomeno più complesso in forma **Rituale**, consulto § 10.3. **FENOMENO RITUALE**. Potrai utilizzare i medesimi parametri descritti per i Fenomeni Arcani (§ 10.1.), ottenendo alcune opzioni aggiuntive e un effetto complessivo superiore.
- Quando il tuo Protagonista Meridio, addestrato alla meditazione, vorrà richiamare la coscienza delle Ascese e chiedere loro supporto o consiglio, consulto § 10.4. **APPELLO ALLE ASCESE**.
- Quando, come Chierico del Sole, vorrai effettuare una manifestazione mistica collettiva in un rituale supportato dalla volontà delle Ascese, consulto § 10.5. **RITUALE SACRO**.
- Quando vorrai studiare o utilizzare le Rune secondo l'arte dell'Onomanzia, consulto § 10.6. **ONOMANZIA**.

0.8. NARRAZIONE

Una lunga sezione (§ 11.) è dedicata a me come Master per gestire la narrazione della storia. Alcune sezioni sono composte da regole operative, altre da una serie di consigli tratte dall'esperienza e dalle raccomandazioni degli esperti di settore.

Per ricevere consigli su come improntare e imperniare la storia attorno al tuo Protagonista, anche in base alla tua tipologia di Giocatore e ai tuoi gusti, posso consultare § 11.1. **PROTAGONISTI**.

Per apprendere come gestire la struttura della storia, distinguendola per durata e sviluppo dentro e fuori dal gioco, consulto § 11.2. **STRUTTURA DELLA STORIA**. In questa sezione trovo la distinzione fra Storia, Trama, Episodio, Arco Narrativo, Campagna, Sessione, ecc.; e le possibili organizzazioni della storia lungo una struttura lineare, ciclica o meta-ciclica.

In merito alla struttura della storia, i **tempi** della narrazione e degli effetti in gioco (§ 11.2.2. **TEMPI NARRATIVI**) sono gestiti in modo sia cronologico (minuti, giorni, mesi) sia narrativo. In quest'ultimo caso parleremo di durate fittizie quali **Scene** (unità narrative di tempo e spazio), **Pause** (momenti di racconto non interpretato) e **Condizioni** (clausole di validità di un effetto) e di effetti Duraturi o Definitivi.

La **Domanda** dell'Episodio è la questione cardine alla base dell'azione del tuo Protagonista. La sezione § 11.3. **DOMANDA** illustra il modo con cui posso strutturare una Domanda significativa.

La sezione § 11.4. **FULCRI** illustra il significato e la gestione dei **Fulcri**, ossia gli elementi significativi toccati dalla Domanda (processi di eventi, Luoghi, singoli Personaggi, gruppi e comunità, anche oggetti) che siano dotati di uno stato da monitorare lungo la storia. Per ogni Fulcro descriverò un **Impulso**, ossia il modo insito e personale con cui questo attuerà la propria specifica natura, perseguirà la propria agenda quotidiana e/o lavorerà in vista del proprio eventuale obiettivo a lungo termine. Gruppi di Fulcri alleati compongono un **Fronte**, dotato con una propria agenda aggiuntiva. Per i Fulcri o i Fronti che lavoreranno in direzione concorde oppure opposta a quella del tuo Protagonista, creerò una barra Obiettivo relativa loro agenda, che farò avanzare grazie ai tuoi successi e al tuo supporto diretto, o che procederà di pari passo con le tue sconfitte o con la tua inazione.

L'Episodio è un segmento di storia caratterizzato da una singola Domanda e dotato di inizio, svolgimento climatico e fine. La sezione § 11.5. **EPISODIO** identifica le **6 Fasi** lungo cui si sviluppa la Trama di un Episodio (Introduzione, Palesamento, Complicazione, Destabilizzazione, Climax ed Epilogo), alle quali posso collegare eventi specifici oppure aggiungere o escludere opzioni narrative a disposizione del tuo Protagonista.

Lo **sviluppo operativo** delle 6 Fasi della Trama è descritto nell'Attività § 11.6. **TRAMA**, riservata esclusivamente a me come Master. Accumulata una certa tensione con il corso degli eventi, potrò

stabilire il momento in cui siano maturi i tempi per portare l'Episodio alla sua conclusione.

Le **Minacce** sono Fulcri o Fronti che lavorano in direzione opposta all'agenda del tuo Protagonista: con l'Attività dedicata § 11.7. **MINACCIA**, posso tenere monitorato lo stato della Minaccia in base alle tue azioni e farla esplodere qualora abbia acquisito sufficiente potere. Posso fare lo stesso con i Fulcri e i Fronti a te concordi, detti **Alleanze** (§ 11.7.2.).

Nella sezione § 11.8. **PERSONAGGI** trovo una lunga serie di consigli su come distinguere e gestire i **Personaggi Non Giocanti** per livello di dettaglio richiesto (Principali, Comparse) e il loro ruolo nella trama (Alleati, Giudici, Avversari, Antagonisti). Trovo inoltre una sezione apposita di approfondimento (§ 11.8.2.) per concepire i tuoi **nemici** affinché siano significativi e memorabili.

Oltre ai Personaggi singoli e ai gruppi di Comparsa, lo strumento delle § 11.9. **FAZIONI** mi consente di declinare a qualunque Scala un numero indefinito di Personaggi con un'agenda comune, e di creare interazioni più complesse e longeve fra Ambientazione e Domande.

Come mio supporto durante la narrazione, lo strumento degli § 11.10. **ORACOLI** regola in modo probabilistico le risposte ad alcune domande narrative a cui non so o non desidero dare un esito programmato. Oltre agli **Oracoli**, posso farmi guidare dalle immagini evocative ed emozionali delle **Ispirazioni** (§ 12.7.) o da alcuni **Spunti Narrativi** (§ 12.8.), che spetta a me interpretare e declinare alla Trama o alla situazione corrente.

La sezione operativa § 11.11. **PREPARAZIONE E GENERAZIONE** contiene una lunga lista di raccomandazioni su come posso concepire, organizzare e affinare tanto le idee quanto la documentazione in funzione della sessione di gioco.

La sezione § 11.12. **TECNICHE NARRATIVE** elenca molti consigli utili per migliorare la qualità del nostro gioco e delle nostre prestazioni come Giocatore e Master. Affronta temi quali la concezione e la gestione di Trame e di Scene interpretate, l'importanza di imprimere ritmo e creatività alla narrazione, la priorità della componente interpretativa ai fini del gioco di ruolo e infine alcuni accorgimenti per migliorare la gestione e il clima della sessione fuori dalla cornice del gioco stesso, fra persone reali.

0.9. APPENDICE

L'ultima sezione (§ 12.), organizzata in modo schematico, è dedicata a me come Master per attingere a un archivio rapido di riferimenti utili alla storia.

Alcuni **esempi di Competenze e Inettitudini**, suddivise per Abilità, sono descritti in § 12.1. **COMPETENZE E INETTITUDINI**, come riferimento per una

creazione guidata o condivisa del tuo Protagonista o per connotare alcuni miei Personaggi di rilievo.

Alcune **domande pregnanti** per aiutarti a definire l'identità e le caratteristiche del tuo Protagonista sono riportate in **§ 12.2. DEFINIZIONE DEL PROTAGONISTA**.

Alcuni degli esempi più comuni di **oggetti mondani**, ossia razioni di cibo, sorgenti di illuminazione, munizioni ed equipaggiamento di varia fattura (scadente, ordinaria, professionale, lussuosa) sono elencati in **§ 12.3. RISORSE ED EQUIPAGGIAMENTO**, con i prezzi di mercato e le indicazioni su come gestirli e come applicare i Consumi in caso di utilizzo. Le **Dotazioni** (**§ 12.3.8.**) sono elenchi pronti di Risorse, raggruppati per applicazione tematica.

Alcuni dei **servizi** che possono essere facilmente trovati in un'ambientazione *low fantasy* sono elencati in **§ 12.4. SERVIZI TIPICI** e raggruppati per qualità (scadente, professionale, specialistica, eccellente), con i prezzi di mercato e le indicazioni su come applicare i Consumi in caso di utilizzo.

Alcuni **Personaggi ricorrenti** nell'ambientazione di Meridie sono elencati in **§ 12.5. PERSONAGGI TIPICI** e raggruppati per Stirpe, Tipologia e Mestiere, con Abilità, Competenze e Tratti descrittivi pregenerati. Posso usarli come base per Personaggi Principali o come Comparse.

In **§ 12.6. LUOGHI E INSEDIAMENTI** trovo alcune linee guida per definire rapidamente e con pochissimi lanci di dado gli elementi principali dell'ambientazione, ossia i **Luoghi** e gli **Insedimenti**. Le procedure sono state sintetizzate e mirate all'ambientazione di Meridie da quelle molto più dettagliate presenti nel tomo *Alea Mundi*.

Alla sezione **§ 12.7. ISPIRAZIONI**, posso trovare 6 elenchi di **immagini evocative**, raggruppate per l'impressione dominante che richiamano e per il riferimento a luoghi, persone o eventi.






Nel caso mi senta bloccato nella trama o nella narrazione e un Oracolo (**§ 11.10**) non mi sia sufficiente, in **§ 12.8. SPUNTI NARRATIVI** posso trovare alcune **idee pronte** per sbloccare la mia immaginazione.





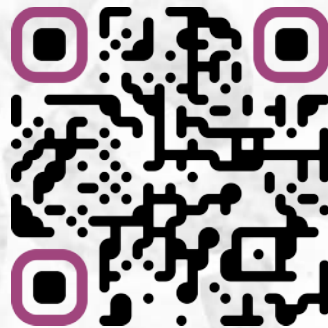
Voglio di più?

Se decido di seguire questo progetto, troverò ad attendermi:

-  il **manuale completo di 200 pagine**, corredato delle descrizioni dettagliate delle Attività, con cui potrò gestire tutte le azioni dei personaggi e la struttura delle trame;
-  un'Appendice di **generazione procedurale**, dove troverò regole sintetiche per generare al volo territori, luoghi, personaggi e oggetti, inclusa una serie di frasi o situazioni suggestive per stimolare la mia immaginazione;
-  una sezione dedicata con **consigli utili per la narrazione e per la preparazione del Master**, dove troverò illustrate varie tecniche di narrazione, insieme con molti consigli per coinvolgere i miei giocatori al tavolo;
-  il collegamento alle **Carte Regole** stampabili e a un **Prospetto delle Regole**, strumenti di consultazione rapida che riassumono le meccaniche delle Attività in maniera modulare e veloce,
-  il collegamento alle **Carte Schede** stampabili, che fungono da Scheda sintetica del Protagonista, sia come appunti rapidi del Master.

Posso seguire questo **progetto in corso** nel sito di **Meridie Edizioni**, disponibile a questo link:

<https://tinyurl.com/meridie-edizioni>



Meridie | Gioco di Ruolo Narrativo

© Andrea Ragusa (Crispino) 2025

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale:
creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

CRISPINO

Ispirato ai sistemi *Powered by the Apocalypse*, Meridle è un gioco di ruolo narrativo studiato per seguire le avventure di eroi realistici e credibili in ambientazioni *low fantasy*, offrendo un'esperienza di gioco focalizzata sulla narrazione e sull'improvvisazione.

Grazie alle sue meccaniche immediate e modulari, scritte e pensate dal mio punto di vista di Master, il sistema consente di gestire non solo le azioni dei Protagonisti, ma anche il flusso della storia e la sua evoluzione. Ai Giocatori spetta soltanto narrare e interpretare, sfruttando il potere di scelta su ciò che accade al loro Protagonista per esplorare un'ampia gamma di sfumature fra il successo e il fallimento.

Con il supporto dei compendi integrati di generazione procedurale e alla comoda sezione di consigli per la narrazione, mi bastano pochi minuti per spiegare i principi fondamentali, aiutare i Giocatori a costruire il proprio Protagonista e creare una storia a loro misura, che sia per una sessione occasionale o per un'intera campagna.



**Meridie
Edizioni**