



## **Il Gioco di Ruolo ad ambientazione Noir/Moderna**

Premessa: questa guida al Gioco di Ruolo non pretende di essere esaustiva per tutti i tipi di GdR, ma vuole essere solo una sorta di *vademecum* per coloro, poco esperti, che si affacciano al gioco di ruolo on line su Montreal City.

Questa Guida non ti esula comunque dalla lettura del REGOLAMENTO della land di cui è OBBLIGATORIA la visione PRIMA della richiesta di iscrizione.

Questa guida è stata redatta infatti dallo Staff di "Montreal City", <http://www.gdr-moderno.com>.  
*E' vietata la riproduzione anche parziale.*

### **Cos'è il gioco di ruolo:**

Il gioco di ruolo online (GDR by Browser o Gdr on-line, come viene solitamente chiamato in Italia)

è un particolare tipo di gioco di ruolo che si serve di un sistema di chat, forum, blog o mail ( via internet) attraverso cui il PG (Personaggio Giocante) può vivere secondo le regole dell'ambientazione, a volte basata su particolari eventi, oppure luoghi realmente accaduti o esistenti o ancora creati da zero.

Il Funzionamento dei Gdr On-Line è paragonabile alla scrittura di un romanzo a più mani: attraverso Internet, il PG può descrivere le proprie azioni esprimendosi solitamente nella terza persona singolare e può parlare e interagire con gli altri utenti online.

In base al tipo di GDR (via Chat, via Forum, o via Mail), i tempi di gioco sono differenti: solitamente si va dai pochi minuti per quelli via Chat a quelli giornalieri via Mail e Forum (questi ultimi a volte anche più lunghi, settimanali). Il funzionamento è simile, anche se occorre tenere ben presente che un gioco via Forum e via Mail saranno quasi sicuramente più 'curati' dal punto di vista stilistico del racconto, dovuto principalmente al fatto che si ha più tempo per scrivere il proprio pezzo di storia, ma saranno più complessi dal punto di vista narrativo.

A tal proposito essendo "Montreal City" un GdR by chat, ti consigliamo di visitare l'Archivio delle giocate on line: <http://www.online.gdr-moderno.com>

Qui potrai trovare intere giocate effettuate dentro al GdR "Montreal" e che sono considerate non solo esempio di "buon gioco", ma sono anche il modello di riferimento per i nuovi utenti, dove potrai capire come vanno scritti i turni e come si interagisce fra personaggi.  
Lo Staff di Montreal City esige che tutti giochino secondo questo modello.

### **Differenza tra On e Off:**

1) E' fondamentale nel gioco di ruolo distinguere tra l' ON (il personaggio) e l' OFF (la persona, il giocatore che controlla il pg). Quando, ad esempio in un' email, si vuole parlare con la persona, è necessario far precedere al testo l'indicazione [OFF] oppure i due slash //.

Lo stesso vale nei messaggi in chat (è necessario comunque evitare messaggi OFF nelle

chat pubbliche).

*Es: // questo è un messaggio OFF*  
*[OFF] questo è un altro tipo di messaggio OFF*

2) Non è coerente dichiarare di conoscere un pg e di sapere che lavoro fa solo perché è stata letta la sua scheda, ma ci si deve presentare come succede nella vita reale. E questo vale per ogni sorta di informazione, un conto è ciò che venite a sapere in off tramite una semplice comunicazione fra player e un conto è ciò che REALMENTE sa il vostro personaggio. Ricordate sempre che i master vigilano su questa distinzione che deve essere garantita nella più completa onestà da tutti i player.

### **Uso della Chat e Turni:**

1) E' assolutamente vietato usare la chat come se fosse un servizio di messaggeria istantanea. La chat è ad uso esclusivo del gdr e non per comunicazioni personali fra player.

2) Rispettate sempre i turni. Quando si interagisce con altri personaggi bisogna seguire dei turni di gioco per attenersi a una logica di azioni e risposte. Non sono quindi ammesse due tre azioni a raffica ma bisogna attendere sempre le risposte e le reazioni degli altri. I turni consistono nel descrivere le azioni del proprio personaggio rispettando quelle degli altri in termini di tempo. Facciamo un esempio di turnazione regolare:

\* *Master: scrive azione*  
\* *Luca: scrive azione*  
\* *Matteo: scrive azione*  
\* *Master: scrive azione*  
\* *Luca: scrive azione*  
\* *Matteo: scrive azione*

Questa è una turnazione regolare perché tutti rispettano il proprio turno in cui scrivere. Facciamo un esempio di turnazione irregolare:

\* *Master: scrive azione*  
\* *Luca: scrive azione*  
\* *Matteo: scrive azione*  
\* *Matteo: scrive azione*  
\* *Luca: scrive azione*

Come potete notare, fra i due tipi di turnazione c'è una bella differenza! Con la prima turnazione la giocata andrà per il meglio; con la seconda invece la giocata diverrà sbilanciata sia per i giocatori che per i master.

3) Rispettate i sottoturni. Può capitare che in un ambiente ci siano più pg dislocati in aree diverse utilizzando dei "tag di locazione".

Ad esempio:

\* *Luca: [esterno] azione*  
\* *Maria: [esterno] azione*  
\* *Gianni: [interno - divano] azione... etc.*

In questo caso Luca e Maria che si trovano all'esterno, non hanno bisogno di attendere

il turno di Gianni che si trova all'interno, visto che in ON non interagiscono (almeno per il momento) con lui. I sottoturni sono utili nel caso di giocate in cui ci sia un sovrappollamento di personaggi (se siete solo in 3, anche se dislocati in aree diverse non ha senso), tuttavia vanno usati con parsimonia, è necessario comunque stare attenti a quello che succede nei turni altrui perché può capitare che un pg si inserisca nel nostro "sottoturno" e non lo si può ignorare ed è caldamente consigliato non scrivere a raffica per non congestionare la chat anche se si sta ruolando in un sottoturno con una sola persona.

4) I sussurri sono parte integrante del gioco, sono un'azione del vostro personaggio che viene percepita dagli altri presenti nel luogo, non usateli per cose non attinenti. Descrivete che vi avvicinate e sussurate prima ancora di usare l'azione di sussurro.

5) Per evitare sovraccarichi del server si invitano gli utenti a non rimanere inattivi durante l'uso delle chat.

### **Storia/ Background del PG:**

1) Costruite un personaggio coerente, non è concepibile che uno a 22 anni abbia 3 lauree e anche il brevetto di judoka (!). Mantenetevi coerenti sulla creazione del personaggio, e cercate di motivare sempre le sue caratteristiche e l'esperienza che ha (anche in base all'età).

2) Descrivete la vostra mimica facciale e la vostra espressione rendendo meglio il vostro stato d'animo. I sorrisi non sono tutti uguali, descriveteli. Questo vale anche per l'atteggiamento, i gesti, il modo di camminare, etc. sappiate dare un'impronta inconfondibile al vostro personaggio.

3) Immedesimatevi nel vostro personaggio, immaginate ogni azione prima di descriverla, in modo che sia coerente con quello che vi circonda. Ricordate l'UMILTA', la COERENZA e la RAGIONEVOLEZZA che sempre dovranno guidare i passi del vostro Pg e del player, al fine di non vanificare le "azioni" che sono di pertinenza di altri Pg che giocano insieme a Voi.

### **Azioni:**

1) Non date l'esito delle vostre azioni quando interagite con un altro giocatore, lasciate che sia chi gioca con voi a deciderne gli sviluppi. Le azioni autoconclusive sono un pessimo esempio di gioco scrivere:

*"+ tira un pugno in faccia a xy colpendolo in pieno volto"* è sbagliato ed è una forzatura. Scrivete invece: *"+ tenta di tirare un pugno in faccia a xy cercando di colpirlo in pieno volto"* lasciando che sia chi riceve il pugno a decidere, in base alla situazione, se viene colpito o meno. Se vi trovate di fronte un giocatore corretto e coerente non ci saranno mai problemi e potrete divertirvi insieme. Se ci sarà un master deciderà lui l'esito.

2) Ricordate che non siete invincibili. Non schivate tutti i colpi, non pretendete che tutte le vostre azioni vadano a buon fine. Descrivete anche e soprattutto i vostri fallimenti. Il buon giocatore non è il supereroe ma è soprattutto quello che riconosce le situazioni per quello che sono e che sa perdere. Sappiate sempre i master vigilano sulle giocate e ne assicurano spesso la correttezza col massimo dell'obiettività.

3) Leggete con attenzione la situazione che vi si trova di fronte prima di gettarvi a capofitto nelle chat, rimanete spettatori finché non avete ben compreso quello che sta

succedendo, altrimenti si verificano situazioni paradossali, magari un incidente fuori da un locale e il vostro personaggio che entra senza accorgersi di nulla.

### **Spazio & Tempo:**

- 1) Fate attenzione al tempo. Ci sono delle azioni che richiedono tempo per essere eseguite. Descrivetele in più fasi, suddividetele in modo da far capire agli altri lo svolgimento delle stesse ed il loro stato di avanzamento. Non è possibile uscire da un luogo, raggiungere il parcheggio, salire in macchina e partire in una sola volta.
- 2) Fate attenzione allo spazio. Se state combattendo con un nemico non potete poi colpire un'altra persona che si trova distante da voi. Descrivete in un'azione in cui vi avvicinate, che cambiate bersaglio.
- 3) Fate attenzione a cosa effettivamente il vostro pg può vedere e sentire e cosa no. Se siete in un locale affollato ad un tavolo e 10 tavoli più in là ci sono due che confabulano a voce bassa, non potete udirli manco con l'orecchio bionico. Quindi state sempre attenti e descrivete per bene quando siete udibili e visibili e quando no.

### **Coerenza di gioco:**

- 1) Seguite sempre il master, ove fosse presente, in caso di quest o di avventure nate all'improvviso. Non anticipate l'esito delle azioni, non inventatevi oggetti o luoghi non descritti dal fato.  
Rispettate le condizioni atmosferiche segnalate nella città e giocate di conseguenza. Sarà improbabile (oltreché lesivo per la salute del pg) giocare distesi sulla spiaggia d'inverno con 2 gradi.
- 2) Se vedete in una chat una lista di personaggi presenti, finché nessuno di questi fa un'azione, non è da considerare effettivamente in gioco.

### **I Master/Narratori:**

- 1) Il Master è colui che si occupa sia di narrare durante eventuali quest o seguire trame. Inoltre, ricopre anche un ruolo gestionale e di moderazione all'interno della land. Per qualunque proposta, dubbio, incertezza, perplessità o altro è sicuramente la persona giusta a cui rivolgersi.
- 2) Molte volte i cittadini più esperti riescono ad organizzare delle splendide giocate senza bisogno del Master. Queste giocate si chiamano comunemente giocate "Autogestite", cioè giocate dove domina il buon senso e la voglia di divertirsi dei giocatori. Il tutto si basa su un accordo tra i giocatori, un accordo che terrà conto della coerenza delle azioni. Ovviamente questo accordo non potrà essere effettuato tramite messaggi off in chat pubblica. Essi si risolveranno via sussurri o con strumenti esterni (msn, per esempio), anche se queste giocate possono essere effettuate anche col solo buon senso.  
Alcune di queste giocate possono innescarne altre in cui è lecito richiedere l'intervento di un master onde garantirne il corretto svolgimento. Facciamo un esempio: è stata fatta una giocata in cui Tizio aggredisce Caio e gli provoca dei danni. Ovviamente Caio sporge denuncia e magari la polizia effettua un sopralluogo nel luogo dell'aggressione. In questo caso i pg possono arbitrariamente scegliere di chiedere ad un Master "cosa trovano" i poliziotti durante quel sopralluogo e che possa essere utile alle indagini.
- 3) Se avete in mente una trama, una quest o dei dubbi in merito a qualcosa di "audace"

che vuole fare il vostro PG chiedete sempre consiglio ad un Master/Fato; avrete la possibilità di organizzare la quest o la trama con il suo aiuto. Cercate tuttavia di non abusare della presenza del Master/fato, in genere quest organizzate è meglio che coinvolgano un buon gruppo di giocatori ed abbiano degli sviluppi, per intenderci non scomodate un master se dovete giocarvi un aneddoto del vostro background che magari riguarda solo voi e nessun altro.

Lo Staff di Montreal  
*Mail:* [montreal@gdr-moderno.com](mailto:montreal@gdr-moderno.com)