

PRESENTAZIONE E REGOLE DEL GIOCO

Via Traiana è un gioco di ruolo di carattere storico ambientato nella Puglia tardoantica (secc. IV e V d.C.). La caratteristica peculiare di un gioco di ruolo consiste proprio nell'interpretazione di un ruolo nel rispetto di alcune regole. Tutto ciò non avviene su un palco, ma attorno ad un tavolo, sotto la direzione del direttore di gioco. In un gioco di ruolo (in breve GdR) esistono infatti due categorie di partecipanti, i giocatori propriamente detti ed il direttore di gioco (che in Via Traiana viene chiamato *Corrector*).

Ogni giocatore deve immedesimarsi il più possibile nel proprio personaggio, pensare come penserebbe lui, vivere come vivrebbe lui, gioire dei suoi successi e preoccuparsi dei pericoli che lo minacciano. E' dunque attraverso questo alter-ego che il giocatore si troverà ad affrontare le più svariate e avventurose situazioni.

I giocatori non conoscono la storia che i propri personaggi si apprestano a vivere e ne vengono edotti gradualmente dal Corrector mano mano che la situazione si evolve. Il più delle volte lo stesso Corrector non avrà in mano un copione rigido e predeterminato, ma un semplice canovaccio, il cui sviluppo sarà affidato alla sua fantasia e all'intraprendenza dei giocatori. Egli avrà il compito di introdurre i giocatori al mondo di Via Traiana, gestire con imparzialità le situazioni che si verranno a creare ed interpretare le parti dei *personaggi non giocatori*, ovvero tutti coloro che i giocatori incontreranno nelle loro avventure; il Corrector dovrà inoltre risolvere, nel rispetto delle regole del gioco, le azioni intraprese, tenendo conto della loro influenza nel dipanarsi del filo narrativo.

I giocatori avranno l'impressione di leggere un libro di avventure o di assistere ad un film, però nell'insolita veste di protagonisti e con la facoltà di modificare gli eventi cui partecipano.

Una normale sessione di gioco si risolve in un dialogo tra i giocatori (che decidono le azioni da compiere, i luoghi da raggiungere, come affrontare nuove situazioni, ecc.) e il Corrector, che comunica l'esito delle loro azioni, attraverso il tiro di dadi e secondo il proprio personale giudizio (insindacabile).

I giocatori devono collaborare tra loro per il raggiungimento di un determinato scopo finale, previsto dall'avventura: in un GdR non esiste competizione tra i partecipanti, il cui spirito agonistico si rivolge eventualmente contro i "cattivi" di turno e si esplica nello sforzo di raggiungere l'obiettivo prefissato. I giocatori devono collaborare tra loro come una squadra.

Ogni personaggio avrà caratteristiche sue peculiari diverse dagli altri, punti di forza e punti deboli. Non è affatto necessario che il personaggio corrisponda fisicamente o moralmente al giocatore che interpreta: è infatti possibile, e stimolante, interpretare personaggi totalmente diversi da sé, con una propria vita e un proprio passato.

I personaggi

I personaggi, oltre che dalla descrizione che li presenta, sono definiti da una serie di **capacità**, rappresentate da valori numerici corrispondenti ad un tipo di dado (da 3, 4,

5, 6, 8, 12, 15 -dado da 12 + dado da 3-, 16, 18 (10 + 8 o 12+ 6) oppure venti 20 facce, che qui intendiamo come valore massimo)¹, che ne illustrano e precisano le qualità fisiche ed intellettuali. Quando un giocatore intraprende una qualsiasi azione (cui viene assegnato dal Corrector un gradiente di difficoltà, es. 8) si lancia il dado corrispondente al valore della **capacità** messa in gioco dall'azione intrapresa e si vede se l'azione è riuscita. Se il valore ottenuto è pari o superiore al gradiente di difficoltà, l'azione è riuscita (a seconda dello scarto tra gradiente ed esito del lancio si può anche determinare se l'azione è stata portata a termine bene oppure a stento).

- 1) **Vigor:** indica la forza e la resistenza fisica di un personaggio. Bisogna farvi riferimento quando un personaggio intraprende una azione come alzare un peso, forzare una porta, sopportare fatica, dolore o fame. Ad esempio: riuscirà lo *stationarius* Caius a spostare una grossa trave che è caduta sulla strada e impedisce il passaggio? La difficoltà è stabilità in 10. Caius, soldato e veterano, è robusto, e il suo vigor è 20: il giocatore lancia il dado da 20 e ottiene proprio 10. Il Corrector spiega al giocatore che Caius è riuscito nel suo intento, ma facendosi male ad una mano.
- 2) **Coordinatio:** indica l'agilità, l'abilità manuale di un personaggio, la sua velocità, prontezza di riflessi, la destrezza
- 3) **Ingenium:** indica alcuni aspetti dell'intelligenza, come perspicacia e memoria, riferiti ovviamente non al giocatore ma al personaggio.
- 4) **Auctoritas:** indica simpatia, carisma, parlantina ed eloquenza di un personaggio.
- 5) **Ratio:** indica la predisposizione al ragionamento razionale, la forza di volontà e l'autocontrollo
- 6) **Sensibilitas:** Indica la capacità di percezione, l'impulsività ma anche il sesto senso.
- 7) **Peritia de bello:** capacità di combattere con determinate armi.

Oltre al valore espresso dai dadi, un personaggio può godere di alcuni bonus suoi particolari (il Corrector può stabilire che un vescovo ha un bonus di più 3 in **Auctoritas**)

Può capitare nel corso del gioco che due personaggi debbano confrontare le proprie abilità. Es:

“Caius sta tentando di smascherare un falso guaritore (un Personaggio non giocatore, e quindi interpretato dal Corrector) di fronte ad una piccola folla; il guaritore si difende utilizzando le sue capacità oratorie. Il Corrector stabilisce che è l'**auctoritas** dei due personaggi a essere in gioco. Caius, che è un soldato non molto istruito ha **autoritas** 6, il falso guaritore 10. Si lanciano i dadi. Caius ottiene 5, il falso guaritore

¹ Noi non forniamo i dadi col gioco: sono reperibili in qualsiasi negozio specializzato. Un dado da 3 facce, per chi sia perplesso, è un normale dado a sei facce in cui i valori da 1 a 3 sono ripetuti due volte. Lo stesso vale per il dado da 5. Se non si dispone di qualche dado, ad esempio da 16, basta lanciare due volte quello da 8 e sommare i valori (anche se matematicamente vi è una piccola differenza, dato che in questo modo è impossibile ottenere 1).

7. Caius è sconfitto e deve andarsene tra fischi e le prese in giro, mentre il falso guaritore è acclamato dalla folla. Quando arriva Stercorius, vescovo della città, la situazione di ripete, ma Stercorius ha **Auctoritas** 20 più bonus 3. I dadi vengono lanciati: Stercorius fa $13 + 3 = 16$, il falso guaritore 8. Lo scarto tra i due valori è tale che il falso guaritore è portato via in ceppi.”

Si ricordi che in queste situazioni il Corrector gode di ampia discrezionalità: può lanciare i dadi di nascosto ovvero arbitrariamente alterare i valori usciti².

I personaggi hanno inoltre un certo numero di Punti Vita, che rappresentano la capacità di un personaggio di tollerare ferite e danni fisici. Ogni volta che un personaggio si ferisce, i punti calano, ma quando si dorme, ci si rifocilla, o ci si cura, i punti possono risalire fino al tetto massimo iniziale.

I Punti Vita sono ovviamente legati al **Vigor**: per determinare quanti punti abbia ogni singolo personaggio, prima di cominciare ogni giocatore deve lanciare il dado relativo al **Vigor** e aggiungere 10 punti. Il giocatore di Caius all’inizio del gioco ha fatto tale lancio e ha ottenuto 9, per un totale di 19 Punti Vita. Quando un personaggio scende a 5 Punti Vita perde i sensi (e gli altri si devono occupare di lui, se vogliono), a 0 Punti Vita il personaggio muore. Se non si mangia per l’intero arco della giornata, si perdono 2 Punti Vita.

Il combattimento segue lo stesso principio delle azioni, ma è un po’ più complesso. Quando due personaggi si affrontano (una possibilità che può occorrere anche nella pacifica Apulia) si comincia col fare un lancio di dadi riguardante la **coordinatio** per stabilire chi abbia l’iniziativa: chi ottiene il valore più alto può attaccare per primo (ovviamente in molti casi l’iniziativa è data dalla situazione di fatto, come nelle imboscate).

Chi attacca fa un lancio per la **Peritia de Bello**: se supera quella del nemico (che può avere dei bonus relativi a corazze e protezioni) lo ha colpito. Per stabilire quanti danni ha fatto deve lanciare il dado relativo all’arma usata. Poi l’iniziativa passa all’altro giocatore. E’ chiaro che il combattimento non deve essere necessariamente mortale. Es.

“Caius sta scortando un *negotiator* e il suo carico di sesamo ad Egnazia. Hanno lasciato da qualche ora la *mansio* di Ad Speluncas, e la strada è vuota. Dalla macchia spuntano fuori quattro briganti. Uno di loro affronta direttamente Caius, e lo attacca prendendo l’iniziativa automaticamente (è un agguato!).

Tale bandito ha **Peritia de Bello** 12, Caius 16. Si lanciano i dadi. Il bandito fa 9, Caio 10: l’attacco è andato a vuoto. Caio attacca a sua volta, e si lanciano di nuovo i dadi: Caius fa 11, il bandito 3. Caius ha colpito, e siccome la sua arma è una ensis da 8,

² La ratio di questa regola è nel fatto che i dadi possono talora indirizzare il gioco verso punti morti: per colpa di qualche lancio sfortunato di troppo, un giocatore potrebbe morire dopo 10 minuti di gioco. Inoltre il Corrector deve avere la possibilità di guidare il gioco nella direzione da lui prevista (se un giocatore si ostinasse a voler andare a Costantinopoli in un’avventura che si deve svolgere in Apulia, il Corrector deve avere il modo di dissuaderlo, forzando anche l’esito dei dadi). Un buon Corrector comunque usa il potere arbitrario per arricchire il gioco, non per infierire sui giocatori o per spianargli la strada.

lancia un dado da 8 per stabilire il danno inferto: ottiene 5. Il Corrector decide che il bandito ne ha avuto abbastanza e scappa. Caius non fa in tempo a congratularsi con se stesso che si accorge che gli altri tre hanno stordito il *negotiator*, gli hanno sottratto il denaro e tutto il sesamo che potevano portare con le bisacce sui cavalli.”

I personaggi hanno inoltre una certa disponibilità di denari ed un equipaggiamento, che può essere arricchito con acquisti o ritrovamenti (o furti...) nel corso del gioco. Una lista molto parziale di oggetti è data nel libro del giocatori.