

Concorso in collaborazione con Lgl per creare nuove avventure in solitaria

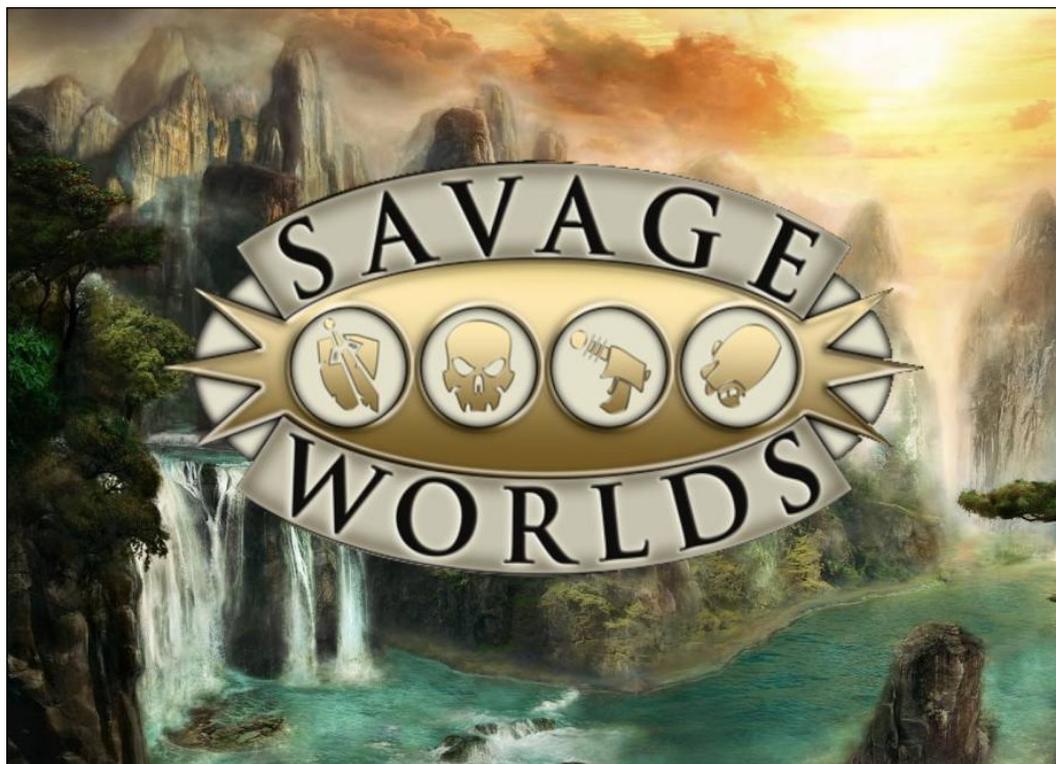
Tutti i segreti di Savage Worlds

di **Adriano Cecconi**
(Adriano)

Savage Worlds è un gioco di ruolo creato da Shane Lacy Hensley e pubblicato dalla Pinnacle Entertainment, localizzato in italiano da GG Studio a partire da novembre 2013. Savage Worlds cerca di simulare storie pulp di avventurieri, cialtroni, pirati, detective, calati in qualsiasi ambientazione (pirati, corsari dello spazio, avventurieri su Marte, Solomon Kane, lupi mannari nazisti contro alchimisti ebraici e così via...), dando forma, struttura e un senso di sfida agli eroi e ai mondi in cui essi si muovono, con regole che siano semplici in superficie e complete in profondità.

Il gioco è focalizzato sull'azione piuttosto che sulle statistiche e sulla contabilità, per permettere al Master di concentrarsi sui personaggi giocanti, sui loro avversari e sulle ambientazioni fantastiche nelle quali si affrontano.

Oggi Savage Worlds è un regolamento generico espressamente pensato per rappresentare in gioco avventure di stile action, weird e pulp, con un regolamento snello, veloce da apprendere, adattabile a qualsiasi ambientazione e in grado di garantire sessioni "Fast, Furious & Fun". Si tratta quindi di un gioco universale e può essere adattato a qualsiasi mondo o stile di gioco: fantasy, horror, fantascientifico, western, peplum, investigati-



vo, apocalittico, steampunk, pulp, spionistico, thriller, surreale, supereroistico, piratesco o quant'altro.

Le regole di Savage Worlds sono semplici e seguono un modello standard. Ogni personaggio o creatura ha due tipi di tratti: Attributi e Abilità. Ogni tratto è valutato da un d4 a un d12, con il d6 come valore medio e il d12 a rappresentare un valore da record. Oltre ai tradizionali dadi da gioco a 4, 6, 8, 10 e 12 facce, in alcune ambientazioni viene utilizzato anche il dado a 20 facce.

Se il personaggio desidera effettuare un'azione, il Master comunica qual è il

tratto da usare e il giocatore deve lanciare il dado corrispondente. Durante il lancio, il giocatore ha a disposizione degli Assi (quando si tira il numero più alto possibile su un dado), degli Incrementi (l'Asso permette un lancio aggiuntivo, che viene considerato un punteggio incrementale) e un Lancio del Destino (che può sostituirsi al normale lancio di dadi), ma non solo: ci sono anche i Benny, che rappresentano segnapunti che indicano fortuna o destino, e che possono essere utilizzati per rilanciare qualsiasi tiro su un tratto.

Per quanto riguarda i perso-

naggi, si possono scegliere tante Abilità differenti, e questo permette ampie possibilità di personalizzazione. Il valore di "Carisma", invece, è pari al totale dei bonus o delle penalità dati da Vantaggi e Svantaggi, con un sistema di punteggi aggiuntivi acquisiti a seconda del numero di svantaggi minori. Ci sono anche i combattimenti, ovviamente, e quando presenti sono furibondi, rapidi e divertenti: per stabilire l'ordine di iniziativa si usano le carte, e all'interno di ciascun turno i personaggi possono scegliere tra tante azioni disponibili (pausa, movimento, attacchi, eccetera).

Al termine di ogni sessione (di solito 4-6 ore di gioco), il master premia con 1-3 punti esperienza tutti i membri del gruppo. Il numero di punti esperienza che un personaggio possiede determina il suo "Rango", che viene utilizzato come misura del livello di potenza di un personaggio e per determinare se può o non può scegliere alcuni vantaggi o poteri quando utilizza un "avanzamento".

Sono presenti anche poteri speciali (ciascuno dei quali ha un'abilità arcana associata).

Savage Worlds sta avendo un buon successo in Italia. Tra le varie iniziative pubblicitarie, è nata una collaborazione con Librogame's Land per pubblicizzare il gioco, e con l'occasione si è pensato di indire un concorso per "Avventure in solitaria" con regolamento Savage Worlds molto semplificato, così come si faceva ai bei vecchi tempi con i giochi di ruolo. Così, subito dopo il concorso I Corti, è stato stilato un bando per consentire agli utenti di Librogame's Land di cimentarsi in quest'impresa.

È così che è nato il concorso "La Forgia degli Eroi", la cui scadenza è fissata al 15 ottobre 2014.

Ma cos'è un'avventura in solitario? È un'avventura che va giocata da un singolo lettore/giocatore con il regolamento di un gioco di ruolo, in questo caso Savage Worlds. Queste "Solo adventure" erano realizzate negli anni scorsi per altri sistemi di gioco (Hero Quest, Tunnels & Trolls, Uno Sguardo nel Buio e Dungeons & Dragons, per esempio) e il filone non si è mai esaurito. Come nei librogame e in altri generi di avventure interattive, il giocatore leggerà la storia e gestirà direttamente le azioni del protagonista. In questo modo, guidato dal lettore, l'eroe compirà delle scelte saltando di paragrafo in paragrafo, affronterà combattimenti, indovinelli e insidie, supererà nodi della trama, dilemmi e giochi di intel-

ligenza, rischierà costantemente di finire ucciso o fallire, fino a raggiungere la conclusione dell'avventura e a trionfare. Le scelte da compiere e il successo nell'uso dei dadi applicato alle meccaniche del gioco determineranno se l'obiettivo finale sarà raggiunto al primo tentativo o se il lettore dovrà ricominciare la storia da capo, magari creando o scegliendo un altro personaggio.

Ai fini del concorso, i partecipanti possono anche creare avventure ambientate nei mondi di gioco ufficiali di Savage Worlds Italia: Deadlands, Necessary Evil, Enascientia, 50 Fathoms, Nemezis, Beasts & Barbarians e Freak Control, ma l'avventura deve essere giocabile e comprensibile anche da chi non conosce queste ambientazioni, quindi ogni nota informativa necessaria deve essere inserita all'interno dell'avventura ed essere compresa nel numero di battute previsto al paragrafo 6. L'avventura deve essere comunque originale e di proprietà dell'autore.

Non è necessario che nell'avventura sia presente una forgia o che il protagonista sia un eroe: può infatti avere qualsiasi tipo di ruolo e di livello, potrebbe essere umano o inumano, un elfo, un robot, un alieno, un animale parlante o qualsiasi altra cosa. Il lettore potrebbe anche guidare una squadra di personaggi o gestire dei comprimari, e volendo il protagonista potrebbe anche essere il medesimo "lettore".

Sulla falsariga del regolamento de I Corti, i partecipanti dovranno attenersi a specifici parametri per la scrittura dell'elaborato, come il formato ed il numero di battute. Possono essere presenti disegni, illustrazioni o immagini espressamente realizzati dall'autore o da chi per lui e comunque di proprietà dell'autore. Sono ammesse mappe, carte, disegni di personaggi o ambienti e

quant'altro possa servire per l'avventura.

Nell'ottica della collaborazione con Librogame's Land, faranno parte della giuria Mauro Longo (Mornon) e Laura Celestini Campanari (Aloona), oltre a Roberto Bertoni (dello staff di Old Games Italia, partner dell'iniziativa). I giudici valuteranno sia l'ammissibilità al concorso dei lavori pervenuti che il loro aspetto ludico, narrativo, estetico e innovativo. Le valutazioni verranno espresse solo al termine del concorso, in concomitanza con la proclamazione dei vincitori, che avverrà in occasione di Lucca Comics & Games 2014.

Chiunque volesse partecipare, c'è tempo fino al 15 ottobre per inviare la propria avventura in solitario. Maggiori informazioni sul bando si possono trovare in questa pagina del sito Lgl: <http://www.librogame.net/>

index.php/forum/topic?id=2550.

Ma non è tutto: GG Studio e Savage Worlds Italia saranno presenti a Lucca Comics & Games 2014 con il proprio stand, un ricco catalogo di pubblicazioni, compresi numerosi titoli rilasciati in anteprima proprio per la fiera, e un fitto programma di incontri e dimostrazioni: verranno pubblicati sei nuovi manuali scritti da autori italiani, tra cui due di essi sono realizzati da assidui frequentatori di Lgl.

Umberto Pignatelli (Kaltorak) che è un autore affermato a livello internazionale presenterà la versione italiana del suo bestseller Beasts & Barbarians, mentre Mauro Longo (Mornon) presenterà Ultima Forsan, un gioco di zombi ambientato nel rinascimento italiano (ed europeo), con elementi uchronici, clockwork-punk e fantastici...

