# NOT THE END

## QUICKSTART

UN GIOCO DI CLAUDIO PUSTORINO

ILLUSTRAZIONI DI PIETRO BASTAS

**Fumble GDR è fiera di presentare Not the End**

Il contenuto di questo Quickstart è rilasciato in Creative Commons BY-NC-SA 3.0, condividilo e utilizzalo con chi lo giocherà assieme a te e facci sapere cosa ne pensi!

Scarica i materiali di gioco e le schede del personaggio su:
**bit.ly/NtESheets**

Per ogni richiesta, segnalazione o necessità invia un messaggio sul gruppo di playtest di **Not the End**, che ci ha aiutato a dare il meglio e cui va tutta la nostra riconoscenza.
Se non sei già iscritto, unisciti al gruppo di playtest visitando:
**bit.ly/FumbleDiscord**

oppure contattaci alla mail:
**playtest@fumblegdr.it**

**Il team di Not the End**

Idea e Art Direction: Claudio Pustorino

Game Design: Claudio Pustorino, Fabio Airoldi, Claudio Serena

Illustrazioni: Pietro Bastas

Impaginazione e layout: Claudio Pustorino

Editing: Claudio Serena

I contenuti di questa anteprima ed i suoi elementi grafici sono da considerarsi dei prototipi e vanno considerati come dei materiali

# INDICE


## INTRODUZIONE 4

Benvenuto in Not the End 4
Cos'è un gioco di ruolo 5
I pilastri di not the end 5
Dov'è ambientato il gioco 6
HexSys: il sistema di gioco 6
Cos'è una prova 9
Affrontare una prova 10

## GLI EROI DI NOT THE END 12

**Creare gli eroi 14**
Descrivi l'eroe in una frase 16
Elenca i suoi tratti distintivi 17
Elenca le risorse di cui dispone 22

## GIOCARE L'EROE 24

**Affrontare le prove 26**
Cos'è una prova e come si affronta 28
Come descrivere l'obiettivo 30
Come comporre il sacchetto 31
Come decidere quanto estrarre 32
Come rischiare e quando farlo 33
Come utilizzare i successi 34
Come utilizzare le complicazioni 35
Lezioni e cicatrici, altri usi dei ⦸ **37**
Altri tipi di prove 38
**Uscire di scena e tornare 40**
Quando si esce di scena 41
Come si esce di scena 41
Come si torna in scena 42

## EVOLVERE L'EROE 44

**Evolvere gli eroi con le prove cruciali 46**
Aggiungere o cambiare un tratto 47
Lasciarsi segnare da una cicatrice 47
Imparare una lezione 47

## NARRARE LE STORIE 48

**Quali sono i compiti del narratore 50**
Come narrare le prove 52
Come descrivere le sfide 56
Come dare il giusto ritmo alla sessione 58

# BENVENUTO IN NOT THE END

**Not the End** è un Gioco di Ruolo che narra le avventure di eroi disposti a rischiare il tutto per tutto per ciò considerano importante, e lo fa con un sistema di gioco originale che si chiama **HexSys**.

In questo gioco un eroe è chiunque riesca a imparare dai suoi errori. Ogni eroe in questo gioco è definito tanto dai suoi successi quanto dai suoi fallimenti ed ogni esperienza, per quanto traumatica, lo rende più forte e sfaccettato di prima.

In **Not the End** ogni eroe è descritto da parole chiave posizionate in un alveare di esagoni, ciascuno dei quali rappresenta uno dei suoi tratti distintivi. La vicinanza degli esagoni all'interno dell'alveare crea relazioni e legami che rendono ogni eroe assolutamente unico.

**HexSys** non usa dadi per risolvere conflitti e situazioni pericolose, ma gettoni di diverso colore che rappresentano successi e complicazioni.

Ogni prova che affonterai darà vita a risultati che aggiungono qualcosa alla storia e al mondo di gioco, rendendo l'esito di ogni prova unico e diverso dal precedente.

Sii pronto a rischiare, trionfare, fallire e rialzarti. Questa non è la fine!

## COS'È UN GIOCO DI RUOLO

In un Gioco di Ruolo i GIOCATORI vestono i panni dei protagonisti di una STORIA, interpretandone i moventi e decidendone le azioni. Se non ti è mai capitato di giocare di ruolo non preoccuparti; La cosa può sembrare difficile, ma appena ti metterai al tavolo scoprirai che viene naturale come narrare un racconto attorno al fuoco.

Nel gruppo di gioco ci sarà un GIOCATORE con un compito speciale, sarà sua la responsabilità di descrivere il mondo che circonda gli EROI, interpretare tutti i personaggi secondari e facilitare lo svolgersi del gioco. D'ora in poi lo chiameremo NARRATORE.

Il gioco si svolge come una conversazione tra NARRATORE e GIOCATORI. Il NARRATORE descrive la SCENA, i GIOCATORI rispondono descrivendo le azioni dei loro EROI, la situazione si evolve e il ciclo ricomincia.

A volte il gioco inserirà un elemento di casualità per dare un tocco di imprevedibilità alla storia. Lo scopo di un Gioco di Ruolo è quello di divertirsi vivendo un'avventura assieme, ricordati di lasciare spazio a tutte le persone al tavolo e contribuisci alla STORIA a modo tuo, senza forzature.

## I PILASTRI DI NOT THE END

**NOT THE END** racconta STORIE intense, che segnano indelebilmente gli EROI che le vivono. Quando giochi, rispetta questi tre pilastri:

- **RISCHIA per ciò che consideri importante**
- **Lascia che la STORIA cambi il tuo EROE**
- **Vivi ogni FINE come un nuovo inizio**

## DOV'È AMBIENTATO IL GIOCO

Le STORIE di **NOT THE END** possono essere ambientate ovunque: in reami lontani popolati da draghi e potenti stregoni, in distopie futuristiche dominate da spietate intelligenze artificiali, nel buio e infinito spazio profondo, nel mondo reale o in qualunque altro contesto tu conosca o possa immaginare.

### COME SCEGLIERE L'AMBIENTAZIONE

Giocare a **NOT THE END** significa innanzitutto scegliere un *dove* e un *quando*, ovvero un luogo e un tempo in cui ambientare le STORIA.

Per cominciare, non è necessario andare troppo nello specifico, ciò che serve è il minimo indispensabile per avere un terreno comune sul quale immaginare.

Questa è una scelta che tutto il gruppo di gioco dovrebbe fare insieme. Sebbene delegare al NARRATORE la scelta dell'AMBIENTAZIONE sia una possibilità, è molto più divertente vivere una STORIA ambientata in un contesto che tutti i GIOCATORI conoscono, amano e desiderano vivere e esplorare. Per cominciare non serva nulla di più che una frase, ma sentitevi liberi di aggiungere qualche dettaglio.

Una volta scelto un *dove* e un *quando,* creare gli EROI ti condurrà in modo naturale a intesserli nel contesto di gioco: questo genererà agganci narrativi necessari ai GIOCATORI per avere EROI ben inseriti nella storia fin dall'inizio.

Proprio come per la scelta dell'AMBIENTAZIONE, creare gli EROI assieme è più efficace e divertente.

*"**Tanto tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana**", "**Tra le vie polverose di Redwater's Creek, nell'America dei pionieri**" o "**In una colonia spaziale immersa tra i ghiacci eterni di Ganimede, il 15 Dicembre 2047**", sono tutti ottimi esempi di dove e quando.*

## HEXSYS: IL SISTEMA DI GIOCO

**NOT THE END** utilizza **HEXSYS,** un sistema di gioco originale che utilizza GETTONI di diverso colore, che vengono inseriti e pescati alla cieca da un SACCHETTO per risolvere le situazioni importanti durante la storia.

## COSA SERVE PER GIOCARE

Per giocare ti serviranno:

- Una ventina di GETTONI di due colori diversi, come delle pedine della dama, delle fiches da poker o delle pietre da Go. Assicurati che i GETTONI che scegli non si possano distinguere al tocco
- Un SACCHETTO opaco in cui inserire e da cui pescare i GETTONI, abbastanza grande da infilarci una mano
- Una scheda dell'EROE per ogni GIOCATORE. Puoi scaricare le schede e tutti i materiali di gioco stampabili all'indirizzo bit.ly/NteSheets
- Qualche gomma e qualche matita

Tra i materiali di gioco troverai schede dell'EROE, carte LEZIONE e scheda riassuntiva del NARRATORE

## I SIMBOLI DI GIOCO

Questo gioco fa uso di GETTONI di due colori diversi, che rappresentano SUCCESSI e COMPLICAZIONI. Da questo momento in poi i GETTONI che indicano un SUCCESSO saranno segnalati con questo simbolo **O**, quelli che indicano una COMPLICAZIONE con questo simbolo ●. I GETTONI che vanno ESTRATTI o scelti casualmente saranno indicati da questo simbolo ◍. Utilizzi i GETTONI ogni volta che il tuo EROE affronta una PROVA.

## I TERMINI DI GIOCO

Nella prossima pagina trovi un breve riassunto dei termini più comuni utilizzati in questo manuale, ognuno corredato da una spiegazione sintetica. Più avanti ne troverai una spiegazione più approfondita, usa questa lista come riferimento se non affronti la lettura del manuale in modo lineare.

Uno scontro, un viaggio, un'indagine, ecc

Affrontare un nemico, orientarsi in una tormenta, interrogare un sospettato, ecc

**Giocatore:** Chi nel gruppo di gioco che interpreta un eroe;
**Narratore:** Chi nel gruppo di gioco interpreta i personaggi secondari, le sfide, e racconta le complicazioni che accadono durante la storia.

**Storia**: Un intero arco narrativo, caratterizzato da un tema o un obiettivo;
**Sessione**: Quando ti trovi a giocare con i tuoi amici, giochi una sessione;
**Scena**: Una porzione della storia in cui si esaurisce un singolo momento di gioco;
**Turno**: Quando la situazione si fa concitata si agisce a turno. Un turno è passato quando tutti i giocatori hanno agito. Durante il turno il narratore agisce solo in risposta alle azioni dei giocatori;
**Prova**: L'atto di estrarre dei ⦸ da un sacchetto per verificare l'esito di un'azione rilevante per la storia;
**Difficoltà**: Valore tra 1 e 6 che indica quanto è probabile che la prova crei complicazioni;
**Pericolo**: Valore tra 1 e 4 che indica quanto è probabile che l'eroe esca di scena
**Sacchetto**: Un contenitore opaco in cui inserire ed estrarre i ⦸ necessari per affrontare una prova;
**Estrarre**: L'azione di pescare alla cieca da 1 a 5 ⦸ dal sacchetto;
**Successo**: L'esito positivo di una prova, che equivale ai **O** che il giocatore ha estratto dal sacchetto.
**Complicazione**: L'esito negativo di una prova, che equivale ai ● che il giocatore ha estratto dal sacchetto.

**Eroe:** Uno dei protagonisti della storia;
**tratto**: Parola chiave inscritta in un esagono della scheda dell'eroe che ne descrive un aspetto cardine;
**Lezione**: Qualcosa che l'eroe ha imparato sulla sua pelle, che gli permette di utilizzare successi e complicazioni in modo unico;
**Rischiare**: La scelta del giocatore di mettere l'eroe in pericolo per estrarre altri ⦸;
**Uscire di scena**: Condizione dell'eroe che gli impedisce di agire in scena.

# COS'È UNA PROVA

Una PROVA è un momento di svolta per la STORIA, in cui il GIOCATORE mette a rischio il suo eroe pur di ottenere un risultato. Ogni PROVA corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi degli EROI, narrarne le imprese e regalare al NARRATORE spunti per movimentare la STORIA.

## QUANDO È GIUSTO AFFRONTARE UNA PROVA

La scelta di quando è necessario affrontare una prova sta al NARRATORE, che si impegna ad individuare i momenti della SESSIONE in cui richiedere una PROVA è necessario, interessante e divertente. Il NARRATORE chiede di affrontare una PROVA ai GIOCATORI se:

- Non c'è la certezza che l'EROE avrà successo in ciò che sta tentando di fare
- Esiste una possibilità concreta che si creino COMPLICAZIONI interessanti o significative per lo sviluppo della STORIA
- C'è una posta in gioco

Il NARRATORE evita di di far affrontare PROVE ai GIOCATORI se:

- L'azione è talmente scontata da non avere possibilità di fallimento, o talmente inattuabile da non avere possibilità di successo
- Non c'è alcuna possibilità che si creino COMPLICAZIONI interessanti per lo sviluppo della STORIA
- Il GIOCATORE vuole verificare se il suo EROE sa qualcosa o si è accorto di qualcosa: in questo caso rispondi direttamente alla sua domanda basandoti sui suoi TRATTI

Nella prossima pagina trovi un riassunto schematico su come affrontare le PROVE.

Sgattaiolare non visti tra le guardie di palazzo, hackerare un sistema di sicurezza, convincere uno sconosciuto a aiutarti, duellare con un avversario, disinnescare una bomba, ecc sono tutti casi che richiedono una PROVA.

Prendere un oggetto incustodito, conoscere gli usi o costumi di un luogo, verificare cosa si sa a riguardo di un soggetto incontrato per la prima volta, ecc... sono casi che salvo rare eccezioni non richiedono una PROVA.

# AFFRONTARE UNA PROVA

Quando un GIOCATORE affronta una PROVA, aggiunge tanti ● quanta è la DIFFICOLTÀ, tanti O quanti sono i TRATTI dell'EROE che puo mettere in gioco, e ESTRAI un numero di ⦸ a sua scelta tra 1 e 5. I O che ha ESTRATTO indicano quanto le cose sono andate bene, mentre i ● descrivono quanto la situazione si complica. In queste pagine trovi uno schema riassuntivo che ti descrive in sintesi cosa fare, ma consulta il capitolo **GIOCARE L'EROE** per capire dettaglio come affrontare le PROVE e il capitolo **NARRARE LE STORIE** per scoprire come evolvere la SCENA in base al loro esito.

## DESCRIVI LA TUA AZIONE

Il GIOCATORE descrive l'intenzione dell'EROE in modo sintetico. Dichiarare qual è lo scopo dell'EROE è sempre buona norma, ma non ci sono formule rigide da seguire. Sentiti libero di descrivere la tua azione come ti viene naturale. Ciò che descrivi determina la DIFFICOLTÀ della PROVA e i TRATTI che puoi mettere in gioco.

## COMPONI IL SACCHETTO

Il GIOCATORE aggiunge al SACCHETTO 1 O per ogni TRATTO dell'EROE che può mettere in gioco nella PROVA che sta affrontando; la scelta su quali tratti mettere in gioco sta al GIOCATORE. Dopodichè aggiunge al SACCHETTO un numero di ● pari alla DIFFICOLTÀ della PROVA, che gli verrà comunicata dal NARRATORE.

Roberto interpreta Lothar, un cacciatore di taglie. Lothar è acquattato tra dei cespugli, nelle vicinanze di un accampamento di briganti. Roberto dichiara di voler scagliare una freccia verso la guardia di ronda, in modo da ucciderla silenziosamente e avvicinarsi ai margini dell'accampamento senza essere individuato.

I TRATTI che aiutano Lothar sono ***Cacciatore di Taglie***, ***Silenzioso***, ***Assassinare*** e ***Infiltrarsi***. Il NARRATORE sancisce che la PROVA è DIFFICILE. Roberto aggiunge 4 O e 3 ● nel SACCHETTO.

## ESTRAI

Il GIOCATORE ESTRAE da 1 a 4 ◍ dal SACCHETTO. Più ◍ decide di ESTRARRE, maggiori saranno i rischi e le possibilità di riuscire. Ogni **O** ESTRATTO rappresenta un SUCCESSO, ogni ● una COMPLICAZIONE. I ◍ di colori opposti non si annullano tra loro ma, una volta ESTRATTI, contribuiranno tutti all'esito della PROVA.

Roberto decide di pescare 3 ◍ in tutto, e ESTRAE 2 **O** e 1 ●. Questo significa che Lothar ha avuto due SUCCESSI, ma che la sua azione ha causato anche una COMPLICAZIONE.

## DESCRIVI I RISULTATI

Il GIOCATORE spende i **O** che ha ESTRATTO per raccontare gli esiti positivi della PROVA, e spende i ● che ha ESTRATTO per chiedere al narratore di inventare COMPLICAZIONI che movimentino la SCENA o imporre SVENTURE all'EROE.

Il primo **O** ESTRATTO assicura a Lothar di riuscire nella PROVA. Roberto spende il secondo **O** per migliorare l'esito della PROVA e spende il ● chiedendo al NARRATORE di imporgli una SVENTURA. La freccia di Lothar si conficca nella gola della guardia, che cade a terra senza un suono in un'area poco visibile dall'accampamento. Tuttavia la corda del suo arco si spezza: Lothar si ritrova *Disarmato*.

# GLI EROI DI NOT THE END

RAPIST

# CREARE GLI EROI

Per creare un EROE di **NOT THE END** servono un po' di immaginazione e pochi minuti. Tutto ciò che ti serve è un'idea di base da arricchire seguendo un breve percorso guidato.

Se ti è possibile, crea il tuo EROE assieme agli altri GIOCATORI e al NARRATORE, il risultato finale sarà di gran lunga migliore.

Nelle prossime pagine esplorerai in dettaglio tutti i passi necessari a creare l'EROE e troverai spiegazioni ed esempi pratici che ti faciliteranno nel percorso.

*I PASSI DA SEGUIRE PER CREARE UN EROE*

## 1. DESCRIVI L'EROE IN UNA FRASE

Questa frase ti servirà come punto di partenza per sviluppare e dettagliare l'eroe nelle fasi successive

## 2. ELENCA I SUOI TRATTI DISTINTIVI

I TRATTI sono parole chiave che lo descrivono, che vanno posizionate in un alveare di esagoni. Colloca al centro 1 TRATTO che definisce ***chi sei***, attorno ad esso 3 TRATTI che definiscono ***come sei*** e nella parte esterna 4 TRATTI che descrivono ***cosa sai fare***

## 3. ELENCA LE RISORSE CHE POSSIEDE

Con il termine RISORSA si identifica tutto ciò che può essere utile all'EROE (Equipaggiamento, contatti, ecc). Scrivine da 3 a 5 a tuo piacimento

## 4. SCEGLI IL SUO NOME

Dai un nome al tuo EROE e avrai concluso il percorso di creazione!

### *DOVE TROVO LA SCHEDA DELL'EROE?*

**Puoi scaricare la scheda e tutti gli handout di gioco all'indirizzo bit.ly/NteSheets**

## DESCRIVI L'EROE IN UNA FRASE

**Il GIOCATORE individua il fulcro dell'EROE e lo descrive in modo sintetico, in una o massimo due frasi.**

Un vigilante mascherato che vuole riportare la giustizia nel suo quartiere, un cronista di corte con il pallino per il mistero, uno schiavo liberato che ha visto l'inferno, sono tutti ottimi esempi.

Questa traccia ti farà da linea guida per le domande successive. Non serve nulla di specifico, basterà qualcosa che ti permetta di trovare a grandi linee il tuo posto all'interno dello scenario di gioco.

Se lo desideri, comincia a pensare alla psicologia e ai moventi del tuo EROE. Perché il tuo EROE è come te lo immagini? Quali sono le cose per cui è disposto a RISCHIARE? Non è necessario che tu decida adesso, ma cominciare a pensarci ti aiuterà a creare un personaggio sfaccettato.

## CI SONO LIMITI CHE DEVO RISPETTARE?

Potresti essere un animale divenuto senziente a causa di un incantesimo, un organismo ospite che controlla le azioni di qualcuno, uno spirito errante, un cyborg o qualsiasi cosa tu possa immaginare.

In **NOT THE END** non esiste alcun limite al tipo di EROE che puoi interpretare. La cosa importante è che l'EROE che scegli di interpretare sia adeguato al contesto di gioco che avete scelto per la vostra avventura e che possa inserirsi in modo armonico nel gruppo.

## DOVE SEGNO QUESTA DESCRIZIONE?

Non sarà necessario scrivere quanto hai deciso sulla SCHEDA DELL'EROE, questa idea iniziale ti sarà utile a rispondere alle domande successive.

Se desideri scrivere ciò per cui il tuo eroe è disposto a RISCHIARE, abbiamo dedicato uno spazio sulla scheda dove puoi segnarlo. Ricorda che questo concetto può evolversi e cambiare liberamente nel tempo.

Il tuo EROE imparerà durante la STORIA ciò che considera davvero importante, e potresti stupirti nello scoprire quanto è diverso da quello che ti saresti aspettato all'inizio.

## ELENCA I SUOI TRATTI DISTINTIVI

**Il GIOCATORE descrive l'EROE scrivendone l'archetipo, 3 qualità e 4 abilità negli esagoni corrispondenti all'interno della scheda.**

A differenza di altri giochi, **NOT THE END** non usa una lista predeterminata di caratteristiche o abilità a cui assegnare un punteggio, ma ti lascia libero di definire delle parole chiave che rappresentano la visione che hai del tuo EROE.

Queste parole chiave si chiamano TRATTI, e vanno inserite in un alveare di esagoni che si trova al centro della scheda dell'EROE e di cui trovi alcuni esempi nelle prossime pagine.

### A COSA SERVONO I TRATTI?

Quando affronti una PROVA, ogni TRATTO che metti in gioco ti permette di aggiungere 1 ○ al SACCHETTO. Più TRATTI metti in gioco in una PROVA, maggiori sono le probabilità di successo. Non esistono TRATTI negativi in senso assoluto e in nessun caso un TRATTO ti obbligherà ad aggiungere 1 ● al SACCHETTO.

### COME DEFINISCO I TRATTI DEL MIO EROE?

Per definire i TRATTI rispondi in ordine alle tre domande che seguono:

#### *QUAL È L'ARCHETIPO DEL MIO EROE?*

**Il GIOCATORE scrive un TRATTO che identifichi l'archetipo dell'EROE nell'esagono che si trova al centro dell'alveare.**

Puoi scegliere il nome di una professione, di una razza, di una specie o un misto tra queste. Oppure puoi scegliere una parola conslidata nel canone dell'ambientazione. È importante che ciò che scrivi nell'esagono centrale sia il concetto con cui il tuo EROE si identifica e che sia chiaro a te e al resto del gruppo.

Essere ***Bellissimo*** non è meglio che essere ***Orribile***: il primo TRATTO potrebbe essere utile per sedurre qualcuno, il secondo per intimidirlo. I TRATTI non compatibili con le PROVE che affronti non peggiorano la situazione, semplicemente non ti danno alcun vantaggio.

***Hacker***, ***Samurai***, ***Truffatore***, ***Mercante***, ***Elfo***, ***Pilota***, ***Occultista***, sono tutti ottimi esempi. Puoi essere più specifico, per esempio scrivere ***Guerriero Nanico*** invece di ***Guerriero***. Un archetipo simile non entrerà in gioco se cerchi di utilizzare un arco, ma ti aiuterà durante una gara di bevute o l'esplorazione di una miniera.
Parole iconiche come ***Eletto***, ***Vampiro***, ***Lupo Mannaro*** o ***Cavaliere Jedi*** sono ottimi esempi di archetipo, dato che l'AMBIENTAZIONE a cui fanno riferimento le delineano in modo chiaro.

Di norma le qualità sono descritte come aggettivi: ***Intelligente, Possente, Agile, Inquisitorio, Astuto, Marziale, Terrificante, Intrepido, Glaciale, Attraente, Acculturato, Amichevole,*** ecc

Puoi scrivere ***Intelligenza Artificiale*** come archetipo e ***Sentimentale*** come qualità, o accostare le qualità ***Sentimentale*** e ***Logica***.

Le abilità sono definite da verbi come ***Nascondersi, Hackerare, Interrogare, Meditare, Contrattare,*** oppure aree di competenza come ***Armi leggere, Combattimento scorretto, Folklore,*** ecc
Un ***Medico*** che è ***Intelligente*** e ***Preciso*** potrebbe avere come abilità ***Chirurgia***, un ***Pistolero Intelligente*** e ***Preciso*** potrebbe avere tra le sue abilità ***Balistica***.

### *QUALI SONO LE QUALITÀ DEL MIO EROE?*

**Scrivi 3 TRATTI che descrivano le qualità che caratterizzano il tuo EROE, in 3 esagoni a tua scelta tra i 6 che circondano l'archetipo.**
Quando rispondi a questa domanda pensa a quali sono le caratteristiche più rilevanti del tuo EROE. Se l'archetipo racconta *chi è* il tuo EROE, le qualità descrivono *com'è* il tuo EROE.

Anche se le qualità sono adiacenti all'archetipo, non è obbligatorio che i termini siano correlati tra loro. Nello stesso modo, non è obbligatorio che le qualità adiacenti tra loro siano correlate, a meno che tu non lo desideri.

### *COSA HA IMPARATO IL MIO EROE?*

**Scrivi 4 TRATTI che descrivano ciò che il tuo EROE ha imparato o si addestrato a fare in 4 esagoni nella corona esterna dell'elveare.**
Le tue abilità descrivono aree di specializzazione in cui il tuo EROE è ben addestrato. Ogni EROE ha un massimo di 12 abilità.

A differenza degli altri TRATTI, le abilità devono avere una correlazione con le qualità a cui sono adiacenti. Sarà una cosa semplice da fare, perchè l'archetipo e le qualità ti aiuteranno a immaginare delle abilità in linea con chi sei. Nelle prossime pagine troverai degli esempi per capire velocemente come la correlazione tra esagoni può aiutarti nella scelta.

## CHI DECIDE QUALI TRATTI SONO AMMESSI DURANTE LA CREAZIONE DELL'EROE?

Il GIOCATORE, in collaborazione con il resto del gruppo di gioco. La cosa più importante quando si sceglie un tratto è che sia pertinente all'ambientazione di gioco e che abbia un significato chiaro per tutti al tavolo.

Eventuali margini di interpretabilità verranno raffinati durante le SESSIONI. Non è compito del NARRATORE moderare le scelte dei GIOCATORI, il divertimento al tavolo dipende da tutti.

## QUALI TRATTI È MEGLIO NON USARE?

Evita di scegliere TRATTI troppo ampi e generici. Avere delle parole chiave formulate in modo da poter essere portate sempre in gioco può sembrare conveniente, ma finisce per rendere il gioco meno divertente per tutti.

TRATTI come ***Infallibile, Ridurre il margine di errore, Perfetto, Sempre pronto, Riuscire,*** ecc andrebbero evitati.

## COSA FACCIO SE SONO INDECISO SU QUALI TRATTI SCEGLIERE?

Chiediti come ti piacerebbe vedere agire il tuo EROE in scena. Quali sono le cose più tipiche che farebbe? Come agirebbe per risolvere una situazione? In quali momenti si sente nel suo elemento?

Un altro ottimo modo per superare momenti di blocco è farsi aiutare dagli altri giocatori e dal narratore con dei suggerimenti, o consultare liste di tratti consigliati nel capitolo **AMBIENTAZIONI**.

In ogni caso, se in questa fase non ti vengono in mente tutti i TRATTI o sei indeciso, passa oltre: potrai completarli con calma mano a mano che procedi nella creazione dell'EROE o anche durante le prime SESSIONI di gioco.

## CHI DECIDE QUALI TRATTI SI POSSONO METTERE IN GIOCO DURANTE UNA PROVA?

**La scelta di quali TRATTI mettere in gioco durante una PROVA è sempre nelle mani del GIOCATORE.**

Altri GIOCATORI e il NARRATORE sono liberi di suggerire o chiedere chiarimenti per arricchire la narrativa di gioco, ma la scelta finale è sempre del GIOCATORE che sta affrontando la PROVA. È sua responsabilità essere coerente nel mettere in gioco i TRATTI e, eventualmente, aiutare gli altri GIOCATORI e il NARRATORE a comprendere quale senso dare alle parole che descrivono l'EROE.

## LOTHAR: ESEMPIO DI TRATTI

Roberto vuole interpetare Lothar, un cacciatore di taglie con un profondo senso della giustizia. Roberto immagina Lothar come una persona indurita da molte battaglie, spietata con i criminali e con coloro che si approfittano delle leggi. Vorrebbe giocare un personaggio a tratti inquetante, ma con un suo codice morale da cui non prescinde mai. Durante la creazione scrive il suo archetipo, 3 qualità, 3 abilità e 1 oggetto iconico. Come archetipo sceglie ***Cacciatore di Taglie***, come qualità inserisce ***Veterano***, ***Astuto*** e ***Spaventoso***. A ***Veterano*** collega ***Tirare con l'arco***, e a ***Astuto*** collega ***Investigare***. Decide anche che essendo Lothar ***Veterano*** e ***Astuto***, sicuramente sa come ***Passare Inosservato*** e, essendo ***Astuto*** e ***Spaventoso*** è molto abile a ***Interrogare***.

## LOTHAR: ESEMPIO DI GIOCO

Lothar si è infiltrato nelle prigioni del Barone per trovare Geralt, un popolano incarcerato da delle guardie corrotte. Roberto dichiara che Lothar vuole avvicinarsi di soppiatto a una guardia di ronda per convincerla a parlare puntandole un pugnale alla gola. Il NARRATORE decide che questa è una PROVA di DIFFICOLTÀ media e Roberto aggiunge 3 al ● SACCHETTO. ***Passare inosservato***, ***Interrogare*** e ***Spaventoso*** sono sicuramente TRATTI affini alla PROVA, dopo una breve discussione il gruppo decide che anche ***Astuto*** e ***Cacciatore di taglie*** si applicano. Gli altri TRATTI non sono rilevanti per la PROVA, quindi Roberto aggiunge 5 ○ al SACCHETTO.

ABILITÀ
INVESTIGARE
ABILITÀ
PASSARE INOSSERVATO
ABILITÀ
INTERROGARE
ABILITÀ
TIRARE CON L'ARCO
QUALITÀ
ASTUTO
ABILITÀ
QUALITÀ
VETERANO
QUALITÀ
SPAVENTOSO
ABILITÀ
ABILITÀ
ARCHETIPO
CACCIATORE DI TAGLIE
ABILITÀ
QUALITÀ
QUALITÀ
ABILITÀ
ABILITÀ
QUALITÀ
ABILITÀ
ABILITÀ
ABILITÀ

Una bacchetta magica è una RISORSA leggendaria alla corte di Artù, mentre è comune se si stanno interpretando degli studenti di magia alla scuola di Hogwarts.

Per un militare, colpire un bersaglio a 200 metri di distanza è una PROVA di DIFFICOLTÀ normale con un fucile da cecchino e quasi impossibile con un arco. Cercare di riuscirci tirando una pietra è semplicemente impossibile.

Un fucile è una RISORSA rara nel mondo reale, ma potrebbe essere un oggetto leggendario in un contesto post-apocalittico.

Per Indiana Jones ***La mia fidata frusta*** potrebbe essere considerato un TRATTO, al pari di ***Custode di Excalibur*** per Re Artù. ***Portatore dell'Anello*** potrebbe essere addirittura l'archetipo di Frodo.

## ELENCA LE RISORSE DI CUI DISPONE

Con il termine RISORSE si intende in modo ampio tutto ciò che di utile il tuo EROE ha a disposizone: equipaggiamento, denaro, documenti, ecc A seconda delle AMBIENTAZIONI, le RISORSE potrebbero comprendere famigli, assistenti robotizzati, intelligenze artificiali, animali addestrati, e così via.

### COME USO LE RISORSE IN GIOCO?

Possedere una RISORSA potrebbe influenzare la DIFFICOLTÀ delle PROVE o la loro fattibilità. Le RISORSE non influenzano mai il SACCHETTO.

### COME DECIDO QUALI RISORSE POSSIEDO?

**Il GIOCATORE segna sulla scheda dell'EROE un massimo di 5 RISORSE, una delle quali può essere rara per il contesto in cui si svolge la STORIA.**

La situazione da cui gli EROI partono condiziona sicuramente le RISORSE che hanno a disposizione, discuti quindi con il gruppo di gioco questo aspetto.

Ricorda di segnare solamente le RISORSE rilevanti e caratterizzanti del tuo EROE. Il fatto che tu possieda oggetti di uso comune è una cosa che può essere improvvisata, segna solamente le RISORSE importanti per te o per lo sviluppo della STORIA.

### ALTERNATIVA: RISORSE COME TRATTI

A volte alcune RISORSE fanno talmente parte dell'EROE da essere un pilastro della sua identità. In questo caso, di comune accordo con il NARRATORE, consigliamo di scrivere l'oggetto tra i TRATTI dell'EROE.

# ESEMPI DI RISORSE

***Lothar*** è un cacciatore di taglie di grande esperienza, piuttosto famoso nel suo campo. Dopo un breve dialogo con il tavolo di gioco, Roberto segna tra le sue RISORSE:

- Manette in metallo
- Arco e frecce
- Vestiti robusti
- Licenza da cacciatore di taglie
- 50 Monete

Lothar vuole dimostrare di aver giustiziato un criminale per giusta causa e delle guardie lo stanno minacciando con delle picche.
Lothar chiede alle guardie se può prendere qualcosa che ha nella tasca e lentamente mostra la licenza da cacciatore di taglie.
Ora che le guardie hanno visto la sua autorizzazione, convincerle sarà una PROVA facile invece che difficile.

***Lilian*** è un esponente del clero e, sebbene sia da tempo lontana dalla corte, ha una discendenza nobile. Per Alice è importante rimarcare che è una guaritrice esperta:

- Abiti talari
- Simbolo di san Galeno in argento
- Borsa da guaritrice
- Erbe medicinali
- Carta pregiata e inchiostro

Lilian sta cercando di curare Lothar da una brutta ferita che si è procurato durante un conflitto con dei criminali.
Il taglio è profondo e pare che la lama abbia raschiato l'osso. Lilian teme che la lama fosse avvelenata, perché Lothar sta cominciando a mostrare strani sintomi.
Lilian utilizza le sue erbe medicinali per creare un unguento che applica sulla ferita e gli attrezzi della sua borsa da guaritrice per suturarla. La PROVA è di DIFFICOLTÀ normale. Curare Lothar senza equipaggiamento sarebbe stato impossibile, a meno di non accontentarsi di una soluzione temporanea.

***Etienne*** è un non-morto che si è trascinato fuori dalla tomba, gli oggetti a cui è piu legato sono quelli che sua moglie Igritte ha lasciato nella sua bara:

- Accetta da boscaiolo
- Abiti consunti
- Lettera di Igritte
- Fazzoletto insanguinato
- Fede nuziale

Etienne entra in un villaggio per ottenere informazioni sugli assassini di sua moglie. Gli abitanti non si fidano dei forestieri, e i suoi abiti consunti e il suo aspetto poco rassicurante non migliorano la situazione. La PROVA per convincere qualcuno a condividere informazioni con lui sarebbe difficile. Etienne non vuole minacciare gli abitanti del villaggio e li convince a parlare mostrando la sua fede nuziale e il fazzoletto insanguinato. Ora il suo aspetto risulta meno minaccioso: una persona che ha perso tutto non si cura dell'aspetto. La DIFFICOLTÀ della PROVA passa da difficile a normale.

# GIOCARE L'EROE

# AFFRONTARE LE PROVE

Per giocare a **Not the End** devi comprendere lo spirito con cui vanno affrontate le PROVE.

Ogni PROVA corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi del tuo EROE, narrarne imprese e regalare al NARRATORE spunti per movimentare la STORIA.

Nelle prossime pagine esplorerai in dettaglio tutti i passi necessari ad affrontare le PROVE e a come sfruttarle come momenti chiave per arricchire la narrazione.

*QUANDO AFFRONTA UNA PROVA, IL GIOCATORE*

## 1. DICHIARI L'OBIETTIVO DELL'EROE

Sarà sufficiente dichiarare un obiettivo o un'intenzione, gli esiti della PROVA verranno narrati alla fine della PROVA

## 2. COMPONI IL SACCHETTO

Dovrai inserire tanti **O** quanti sono i TRATTI che mette in gioco, e tanti ● quanta è la difficoltà indicata dal NARRATORE

## 3. ESTRAI DA 1 A 4 ◍ A SUA SCELTA

I ◍ vanno ESTRATTI e alla cieca e tutti in una volta. Più ◍ ESTRARRAI, più sarà probabile ottenere SUCCESSI e COMPLICAZIONI

## 4. DECIDI SE RISCHIARE

Se non sei soddisfatto dei ◍ che ha ESTRATTO, puoi RISCHIARE ed ESTRARNE altri, mettendo in pericolo l'EROE

## 5. SPENDI I ◍ ESTRATTI E RACCONTA L'ESITO

Spendi **O** per superare la PROVA o migliorare i TRATTI, e ● per chiedere al NARRATORE di imporre SVENTURE all'EROE o COMPLICARE la SCENA. Se hai deciso di RISCHIARE, il NARRATORE spende i ● al posto tuo

# COS'È UNA PROVA E COME SI AFFRONTA

**Quando il GIOCATORE ha un obiettivo il cui esito è incerto o importante per la STORIA, il NARRATORE gli chiede di affrontare una PROVA. Quando richiede una PROVA, il NARRATORE comunica al GIOCATORE quanto è DIFFICILE e quanto è PERICOLOSA.**

## QUANDO È NECESSARIO AFFRONTARE UNA PROVA

Ogni PROVA è un momento di svolta per la STORIA che potrebbe risultare in SUCCESSI e COMPLICAZIONI. Ogni PROVA corrisponde a un'opportunità di esplorare i moventi degli EROI, narrarne le imprese e regalare al NARRATORE spunti per movimentare la STORIA. Di norma si affronta una PROVA quando:

- Non c'è la certezza del fatto che l'EROE avrà successo in ciò che sta tentando di fare
- Esiste una possibilità concreta che si creino COMPLICAZIONI interessanti o significative per lo sviluppo della STORIA
- C'è una posta in gioco, o un conflitto fisico o sociale è in atto

È meglio evitare di affrontare una PROVA se:

- L'azione è talmente scontata da non avere possibilità di fallimento, o talmente inattuabile da non avere possibilità di successo
- Non c'è alcuna possibilità che si creino COMPLICAZIONI interessanti per lo sviluppo della STORIA
- Il GIOCATORE vuole verificare se il suo EROE conosce qualcosa, qualcuno o se ha notato qualcosa: in questo caso è meglio che il NARRATORE risponda al GIOCATORE facendo riferimenti ai TRATTI dell'EROE.

Sgattaiolare non visti tra le guardie di palazzo, hackerare un sistema di sicurezza, convincere uno sconosciuto a aiutarti, duellare con un avversario, disinnescare una bomba, ecc sono tutti casi che richiedono una PROVA.

Prendere un oggetto incustodito, conoscere gli usi o costumi di un luogo, verificare cosa si sa a riguardo di un soggetto incontrato per la prima volta, ecc Sono casi che salvo rare eccezioni non richiedono una PROVA.

## COSA SONO DIFFICOLTÀ E PERICOLO DI UNA PROVA

Ogni PROVA è descritta dalla sua DIFFICOLTÀ. Inoltre, alcune PROVE possono farti USCIRE DI SCENA. Se sei il NARRATORE, consulta il capitolo **NARRARE LE STORIE** per scoprire in dettaglio come gestire questi due valori.

- La DIFFICOLTÀ è un valore compreso tra 1 e 6 che descrive quanto è probabile che la PROVA generi delle COMPLICAZIONI. Quando il GIOCATORE affronta una PROVA, deve inserire un numero di ● pari alla DIFFICOLTÀ.
- Il PERICOLO è un valore compreso tra 1 e 4 che descrive quanto è probabile per l'EROE USCIRE DI SCENA durante la PROVA. Quando il GIOCATORE ESTRAE un numero di ● pari o superiore al PERICOLO, il suo EROE ESCE DI SCENA. Più PERICOLOSA è la PROVA, minore sarà il numero di ● che ESTRATTI faranno USCIRE DI SCENA l'EROE. Tutte le prove hanno una DIFFICOLTÀ, ma non tutte sono PERICOLOSE.

Trovi tutte le informazioni sull'USCIRE DI SCENA più avanti in questo capitolo, per ora basta sapere che quando l'EROE è USCITO DI SCENA gli é capitato qualcosa che gli impedise di agire direttamente sulla SCENA.

## COME SI AFFRONTA UNA PROVA

Ogni volta che affronti una PROVA segui questi passi, che trovi descritti e approfonditi in dettaglio nelle prossime pagine di questa sezione:

1. Dichiara l'obiettivo dell'EROE
2. Componi il SACCHETTO
3. ESTRAI da 1 a 4 ▨
4. Decidi se RISCHIARE
5. Spendi i **O** e i ● ESTRATTI e racconta l'esito della PROVA

DIFFICOLTÀ e PERICOLO sono valori distinti. Decodificare un messaggio cifrato è DIFFICILE ma non PERICOLOSO, disinnescare un esplosivo rudimentale è poco DIFFICILE ma molto PERICOLOSO.

Lothar cerca di convincere alcune guardie a dargli delle informazioni. Il NARRATORE comunica che la DIFFICOLTÀ della PROVA è 4 e che non c'è alcun PERICOLO. Lothar aggiunge 4 ● al SACCHETTO.

Lothar desidera disinnescare una trappola a pressione su cui ha appena posato un piede. Il NARRATORE comunica che la DIFFICOLTÀ della PROVA è 3 ed il PERICOLO é 2. Lothar aggiunge 3 ● al SACCHETTO e sa che se ESTRARRÀ 2 o più ● USCIRÀ DI SCENA.

1 · 2 · 3 · 4 · 5

## COME DESCRIVERE L'OBIETTIVO

**Quando il GIOCATORE affronta una PROVA, descrive l'obiettivo dell'EROE e le azioni con cui cerca di ottenerelo, in modo da rendere chiaro quali TRATTI metterà in gioco.**

Sebbene la cosa migliore sia quella di descrivere fin dall'inizio l'azione in modo che coinvolga i TRATTI che il giocatore DESIDERA utilizzare, giustificare a posteriori l'utilizzo di un TRATTO è comunque permesso.

Cercare di mettere in gioco più TRATTI possibile è un esercizio lecito e divertente, ma è meglio evitare descrizioni tirate per i capelli pur di avere un **O** in più nel SACCHETTO. È molto meglio immaginare cosa sta facendo l'EROE e narrarlo, in modo che TRATTI messi in gioco emergano in modo naturale.

"La mia intenzione è di intrufolarmi non visto nel Castello. Sgattaiolo tra le fila nemiche, guardandomi continuamente attorno per tenere d'occhio la posizione delle guardie di ronda e saltando di tetto in tetto quando non mi è possibile passare in sicurezza tra i vicoli" è un'ottima descrizione per portare in gioco TRATTI come ***Furtivo***, ***Circospetto***, ***Agile*** e ***Infiltratore***.

## COSA FACCIO SE HO DIFFICOLTÀ A RACCONTARE LE PROVE CHE DEVO AFFRONTARE?

Sebbene elencare i TRATTI che utilizzi durante la PROVA senza alcuna descrizione sia meno coinvolgente, è inutile sforzarsi di fare descrizioni auliche o adeguarsi allo stile narrativo dei giocatori più loquaci.

Lascia da parte ogni ansia da prestazione e descrivi come ti viene più naturale, non hai nessun motivo di sentirti vincolato ad una forma precisa e nessuno stile a cui conformarti.

Eventualmente, usa i TRATTI del tuo EROE come ispirazione per descrivere ciò che stai facendo. Ricordati inoltre di non forzare gli altri GIOCATORI a conformarsi al tuo stile.

Sii di supporto a chi gioca con te facendo domande e interessandoti a ciò che racconta. Non è necessario essere narratori professionisti per divertirsi assieme, le cose importanti sono il rispetto e l'ascolto reciproco.

Un modo meno scorrevole, ma altrettanto funzionale, di giocare consiste nel dire "Supero le guardie", il NARRATORE ti chiederà come lo fai e a quel punto racconterai come metti in gioco i tuoi TRATTI.

1 · 2 · 3 · 4 · 5

# COME COMPORRE IL SACCHETTO

**Il GIOCATORE inserisce nel SACCHETTO 1 ○ per ogni TRATTO che mette in gioco, e un numero di ● pari alla DIFFICOLTÀ scelta dal NARRATORE.**

## COME SI METTE IN GIOCO UN TRATTO?

Racconta come il tuo EROE intende agire, risulterà chiaro quali TRATTI potrai portare in gioco. Elencali mentre inserisci i ○ nel SACCHETTO in modo che il gruppo di gioco sappia quali sono e tu possa verificare di non averne dimenticato nessuno.

## SE NON HO TRATTI DA METTERE IN GIOCO COME AFFRONTO LA PROVA?

Se affronti una PROVA e non hai nessun TRATTO da portare in gioco, non hai possibilità di riuscire. I TRATTI descrivono non solo chi è il tuo EROE, ma anche come tende a agire.

Se ti rendi conto che al tuo EROE mancano dei TRATTI che a tuo avviso dovrebbe avere, potrai tentare di farlo evolvere in quella direzione. Il capitolo **EVOLVERE L'EROE** ti illustra come fare.

Accorgerti di una carenza del tuo EROE è un ottimo stimolo per chiederti se l'EROE non desideri diventare qualcosa di differente da quello che è al momento oppure se preferisce rimanere com'è, concentrandosi sui sui punti forti.

Ovviamente questo ragionamento vale per PROVE vere e proprie, che quindi hanno una DIFFICOLTÀ e sono azioni non accessibili a chiunque. La mancanza di un TRATTO nell'alveare non ti rende del tutto incapace di affrontare anche i compiti più semplici che afferiscono a quell'ambito.

È difficile che un ***Sacerdote***, ***Caritatevole***, ***Gentile*** e ***Pacifista*** si trovi nella condizione di voler far del male a qualcuno. Se capitasse, si troverebbe impreparato su come fare. Starà a lui interrogarsi sulla sua incompetenza e decidere se imparare a combattere o meno.

Non avere ***Atletico*** tra i TRATTI non implica che tu non sia in grado di correre 200 metri. Solo le PROVE difficili, per cui veramente si rischia qualcosa, saranno impossibili.

## COME DECIDERE QUANTO ESTRARRE

**Il GIOCATORE decide quanti ⦸ ESTRARRE tra 1 e 4. Più ⦸ ESTRARRÀ più cose accadranno. Quanto è probabile che siano positive o negative dipende dai ⦸ che compongono il SACCHETTO.**

La maggioranza dei SACCHETTI avranno un buon equilibrio di O e ●. Spesso la voglia di riuscire ti porterà a decidere di subire COMPLICAZIONI per assicurarti di avere SUCCESSO nella PROVA in cui ti stai cimentando.

Da un lato ti accorgerai che non è semplice avere SUCCESSI senza COMPLICAZIONI, ma scoprirai anche di essere spesso nella condizione di poter ESTRARRE abbastanza da assicurarti di avere almeno 1 O nella tua mano.

Scoprirai di avere un grande livello di controllo nel gestire le COMPLICAZIONI, al punto tale che fare uso dei ● che ESTRARRAI ti risulterà divertente quanto spendere i O.

In **NOT THE END** quanto sei disposto a rischiare pur di ottenere ciò che desideri conta più che determinare quanto è probabile che tu riesca in quello che stai tentando di fare.

### QUANDO È MEGLIO ESTRARRE MOLTO O POCO?

ESTRAI tanti ⦸ quando il tuo EROE è disposto a far fronte a molte COMPLICAZIONI pur di ottenere il SUCCESSO che desidera. Alternativamente, ESTRAI tanti ⦸ quando vuoi far accadere tante cose che movimentino e evolvano la SCENA.

ESTRAI pochi ⦸ quando il tuo EROE è disposto a fallire pur di evitare rischi eccessivi su se stesso o sulla SCENA, meno ⦸ ESTRARRAI, meno conseguenze positive e negative ci saranno sulla scena.

In ultimo, ESTRARRE solo 1 ⦸ significa sia sfidare la sorte che rischiare molto poco, dato che la PROVA si risolverà o unicamente bene o unicamente male. In altre parole, ESTRARRE 1 ⦸ è un modo per dire *"O la va o la spacca"* e ogni tanto è proprio la scelta giusta per aggiungere un po' di tensione al gioco.

Poniamo il caso limite in cui tu abbia 1 O e 3 ● nel SACCHETTO. ESTRARRE 4 ⦸ ti darà la certezza matematica di avere SUCCESSO nella PROVA, al costo di far fronte a molte COMPLICAZIONI.
Se la prova che stai affrontando è molto importante per te, potresti essere disposto a pagare il prezzo pur di riuscire nel tuo intento.
Subire una ferita che lascerà una cicatrice per distruggere un malvagio artefatto renderà l'impresa del tuo EROE più interessante e ti offrirà spunti di interpretazione nel vederlo evolvere e cambiare nel tempo.

In un duello all'ultimo sangue, con un SACCHETTO composto da 3 O e 3 ●, ESTRARRE 4 ⦸ equivale a cercarsi dei guai pur di avere la sicurezza di colpire l'avversario. Potresti addirittura avere dei motivi per desiderare che il tuo EROE rimanga segnato.
Poniamo invece il caso che l'EROE stia cercando di disinnescare una bomba. Il conto alla rovesca è di un'ora e il SACCHETTO è composto da da 2 O e 2 ●. ESTRARRE 1 ⦸ potrebbe risultare in un SUCCESSO o COMPLICARE la SCENA, ma non farà esplodere la bomba.

1 · 2 · 3 · 4 · 5

# COME RISCHIARE E QUANDO FARLO

**Il GIOCATORE può RISCHIARE per ESTRARRE altri ⦸ oltre a quelli che hai già ESTRATTO durante una PROVA.**

## QUANDO POSSO RISCHIARE?

Il GIOCATORE può decidere di RISCHIARE durante qualsiasi PROVA, subito dopo aver ESTRATTO e prima di aver speso i ⦸ per raccontare l'esito della PROVA.

## QUALE PREZZO SI PAGA PER RISCHIARE?

Quando il GIOCATORE RISCHIA deve rispettare questi due vincoli:

- Con la seconda ESTRAZIONE si deve sempre arrivare ad avere un totale di 5 ⦸ ESTRATTI
- Tutti i ● ESTRATTI vanno consegnati al NARRATORE, che li spenderà al posto del GIOCATORE a suo piacimento. Scoprirai nella prossima pagina come spendere i ●.

Ogni volta che decidi di RISCHIARE, in pratica, arrivi ad ESTRARRE il numero massimo di ⦸ e deleghi al NARRATORE di spendere i ● al posto tuo.

Da un lato RISCHIARE ti da la possibilità di ribaltare le sorti di una PROVA che non è andata come volevi, dall'altro dovrai tentare il tutto per tutto e pagherai lo scotto di non poter controllare gli esiti negativi che ne derivano. RISCHIA solo per ciò che il tuo EROE considera davvero importante!

Lothar vuole catturare un testimone chiave che potrebbe testimoniare contro il figlio del Barone. Il fuggitivo cerca di distanziarlo correndo a perdifiato nella folla. Nel SACCHETTO di Lothar ci sono 4 O e 4 ●.
Roberto decide di ESTRARRE 3 ⦸, e scopre con disappunto che si tratta di 3 ●.

Lothar non può accettare di lasciarsi scappare il fuggitivo e decide quindi di RISCHIARE. Roberto ESTRAE altri 2 ⦸, che sono esattamente quelli che gli servono per arrivare ad un totale di 5 ⦸ ESTRATTI.
Roberto ESTRAE 1 O e 1 ●, nella sua mano quindi ha un totale di 1 O e 4 ●.
Con il O si é assicurato il SUCCESSO nella PROVA, ma il NARRATORE ha ora 4 ● da spendere come preferisce e decide di farlo imponendo a Lothar 1 SVENTURA, CONFUSIONE, ADRENALINA e COMPLICANDO la SCENA.
Il NARRATORE racconta come Lothar, per riuscire ad acciuffare il fuggitivo, butta a terra un passante che si rivela essere il capo delle guardie.
Lothar subisce la SVENTURA ***Odiato dalle autorità***, ed ora le guardie hanno messo il naso nella faccenda. Il battito cardiaco di Lothar aumenta all'impazzata, uscire da questa situazione sarà tutt'altro che facile.

1 ····· 2 ···· 3 ···· 4 ····· 5

# COME UTILIZZARE I SUCCESSI

**Il GIOCATORE deve fare uso di tutti i O che ESTRAE. Può spenderli a suo piacimento per avere SUCCESSO nella PROVA o rafforzare un TRATTO.**

## AVERE SUCCESSO NELLA PROVA

Il primo **O** speso assicura il successo nella PROVA. Per ogni **O** che speso oltre al primo si può migliorare il risultato ottenuto affrontando la PROVA.

Il modo in cui l'effetto della PROVA viene migliorato è scelta del GIOCATORE, gli altri GIOCATORI ed il NARRATORE possono contribuire suggerendo delle idee o facendo domande. Ecco una lista di effetti positivi che potrebbero accadere per ogni che **O** speso oltre al primo:

- L'azione ha una conseguenza positiva inaspettata, questo vantaggio deve essere secondario rispetto all'effetto dell'azione;
- Il risultato ottenuto durerà più a lungo;
- Il risultato ottenuto influenza più di un soggetto.

Questa lista è indicativa, usa la tua fantasia e mantieniti sui binari di una narrazione coerente. È responsabilità del GIOCATORE fare si che ciò che viene raccontato sia plausibile e allineato con ciò che accade in SCENA.

## RAFFORZARE UN TRATTO

Il GIOCATORE colloca 1 **O** su uno dei TRATTI che ha usato durante la PROVA, nella prossima volta in cui lo metterà in gioco, aggiungerà anche questo **O** oltre il primo. Ogni TRATTO può ospitare al massimo 1 **O** alla volta.

Roberto vuole recidere con una freccia la corda legata al collo di un malcapitato che sta per essere impiccato. ESTRAE 3 **O**. Scarta il primo, che gli garantisce il SUCCESSO, può spendere a piacimento gli altri 2.

- Il boia getta un grido e il cavallo di una delle guardie si imbizzarrisce
- La freccia rimbalza su una torcia che cade su altre corde
- Il malcapitato prende l'iniziativa e toglie il cappio dal collo di secondo condannato

Lothar sorride, pensa tra se e se che gli anni non lo hanno privato di una buona mira e colloca un **O** su ***Tirare con l'arco.***

1 · · · · 2 · · · · 3 · · · · · 4 · · · · · 5

# COME UTILIZZARE LE COMPLICAZIONI

**Il GIOCATORE deve fare uso di tutti i ● che ESTRAE. Può spenderli a suo piacimento per COMPLICARE la SCENA, subire una SVENTURA o accumulare ADRENALINA o CONFUSIONE.**

## COMPLICARE LA SCENA

Il GIOCATORE consegna 1 o più ● e chiede al NARRATORE di COMPLICARE la SCENA. Spendere ● in questo modo evita conseguenze dirette sull'Eroe, ma complica le cose per tutti. La SCENA si farà più pericolosa o le PROVE al suo interno si faranno più DIFFICILI. Il modo in cui la SCENA si complica è scelta del NARRATORE, se i GIOCATORI hanno buone idee possono proporle.

Roberto vuole recidere con una freccia la corda legata al collo di un malcapitato che sta per essere impiccato. ESTRAE 3 ●. Dovrà decidere come spenderli.

Consegna 1 ● al NARRATORE, chiedendogli di complicare la SCENA. La folla strilla quando la freccia si pianta nell'assito del patibolo, ma il boia e le guardie sembrano più allerta che stupite. Capite tutti cosa sta succedendo: è un imboscata!

## SUBIRE UNA SVENTURA

Il GIOCATORE colloca 1 o più ● sulla scheda, nella sezione dedicata a ospitare le SVENTURE, e chiede al narratore di imporgliene una. Le SVENTURE sono condizioni negative che affliggono l'EROE. Possono comprende fattori fisici, psicologici e emotivi di qualsiasi tipo e sono sempre temporanee.Il NARRATORE racconta cosa accade all'EROE e gli comunica la SVENTURA, dopodiché il giocatore la annota in uno degli esagoni dedicati.

### *CHE EFFETTO HANNO LE SVENTURE?*

Ogni volta che una SVENTURA entra in gioco in una PROVA, aggiungi il ● a essa associato al tuo SACCHETTO. Una volta effettuata la PROVA, se la SVENTURA è ancora presente, posiziona di nuovo il ● nelle sue vicinanze. Ogni SVENTURA dovrebbe condizionare la narrazione e il modo in cui interpreti l'EROE.

***Scosso, Spalla dolorante, Malvisto, Senso di colpa, Spaventato, Costola incrinata, Sfinito, Trauma cranico***, ecc sono tutti ottimi esempi di SVENTURE.
Collochi 1 ● su una SVENTURA, un contadino tra la folla ti indica e fa "Ehi, ma quello non è quel cacciatore di taglie?". Le guardie si voltano nella tua direzione. Sei ***Braccato***.

Essere ***Braccato*** aggiungerà 1 ● al tuo SACCHETTO quando affronti PROVE come nasconderti, sfuggire alle guardie, convincere qualcuno a sviare i tuoi inseguitori, ecc

Fuggire dal paese e volare basso per qualche giorno o, paradossalmente, venire catturato sarebbero condizioni sufficienti a rimuovere la SVENTURA ***Braccato.***
Durante la fuga Lothar uccide diverse guardie pur di guadagnarsi la libertà. Accumula varie SVENTURE fino a mettere un secondo ● su ***Braccato***. Il NARRATORE gli dice che è andato troppo oltre. ***Braccato*** diventa ***Nemico pubblico*** e quando entrerà in gioco imporrà a Lothar 2 ● al SACCHETTO.

Roberto colloca 1 ● sull'esagono dedicato all'ADRENALINA e descrive come il cuore di Lothar cominci a battere all'impazzata. Se vuole salvare la situazione ha i secondi contati. La prossima prova che affronterà dovra estrarre per forza 4 ⦸.

Roberto colloca 1 ● sull'esagono dedicato alla CONFUSIONE. Lothar non sarà padrone di sé durante la prossima PROVA. Se metterà in gioco 4 TRATTI, invece che aggiungere 4 **O** al SACCHETTO aggiungerà 4 ⦸, che andranno aggiunti casualmente. Ad esempio ad occhi chiusi.

### *QUANTO DURANO LE SVENTURE?*

Una SVENTURA affligge l'EROE finché non vi si pone rimedio o le sue conseguenze si esauriscono. Deve accadere qualcosa durante la STORIA che giustifichi il fatto che la SVENTURA venga rimossa.

### *COSA SUCCEDE SE HO FINITO GLI SPAZI SULLA SCHEDA?*

Non puoi subire nuove SVENTURE ma il NARRATORE può peggiorarne una già presente raccontando come peggiora. Quando una SVENTURA aggravata entra in gioco aggiungerai 2 ● al SACCHETTO. Ogni SVENTURA può aggravarsi fino a 3 ● e può crescere solo di 1 ● per ogni TURNO.

## ACCUMULARE ADRENALINA O CONFUSIONE

ADRENALINA e CONFUSIONE sono condizioni che influenzano la capacità del tuo EROE di controllarsi nella prossima PROVA che affronterà, puoi importele se non vuoi consegnare ● al NARRATORE.

### *COME FUNZIONA L'ADRENALINA?*

Il GIOCATORE colloca 1 ● sull'esagono dedicato all'ADRENALINA se pensa che l'esito della PROVA che ha appena affrontato possa aver agitato l'EROE. Nella prossima PROVA sarà costretto a estrarre 4 ⦸. Dopo averlo fatto, rimuove il ● collocato su ADRENALINA dalla scheda.

### *COME FUNZIONA LA CONFUSIONE?*

Il GIOCATORE colloca 1 ● sull'esagono dedicato alla CONFUSIONE se pensa che l'esito della PROVA abbia frastornato o sfasato l'EROE. Nella prossima PROVA sarà costretto ad aggiungere al sacchetto ⦸ pescati casualmente, invece dei che **O** che avrebbe aggiunto mettendo in gioco i suoi TRATTI. Dopo averlo fatto, rimuove il ● collocato su CONFUSIONE dalla scheda. Se l'EROE riceve degli aiuti, sta al GIOCATORE decidere se sono o meno influenzati dalla CONFUSIONE che affligge l'EROE.

## QUANDO CONVIENE LASCIARE COMPLICAZIONI E SVENTURE AL NARRATORE?

Ogni volta che è divertente. In **Not the End** il narratore sfrutta i ● per rispondere alle azioni dei giocatori. Questo significa che i ● sono lo strumento che permette alle scene di mantenersi interessanti e alla storia di rimanere in moto sui binari a cui i giocatori tengono.

Più i giocatori affrontano prove, più generano successi e complicazioni. Sono le complicazioni a dare vita alla storia permettendole di svilupparsi su filoni inaspettati.

Una situazione del tutto armonica si risolve in tempo breve, mentre una complicata è interessante da vivere ed esplorare. Subire sventure e complicazioni non è una punizione, ma il modo per vivere avventure memorabili.

In **Not the End** sono i giocatori a chiedere al narratore di creare complicazioni, ed il suo compito è agire in modo che queste richieste vengano sempre accolte in modo originale e inaspettato. Tramite questa economia di gioco vi troverete spesso e volentieri ad essere più coinvolti e divertiti da prove andate molto male che da prove andate molto bene.

## LEZIONI E CICATRICI, ALTRI USI DEI ◍

Nel manuale completo di **Not the End** scoprirai che il tuo eroe può apprendere delle lezioni nel corso della storia, o essere segnato da cicatrici. Le lezioni permettono al giocatore di mettere a frutto ○ o ● in modo unico, mentre le cicatrici sono esperienze traumatiche che rendono l'eroe più coriaceo nel tollerare i ● che estrae.

Lezioni e cicatrici sono modalità di evoluzione facoltative, che puoi decidere di utilizzare nella misura che ritieni adeguata per dare spessore e struttura al tuo eroe.

Lothar conosce la lezione ***Un ribelle giace nel profondo di ogni anima*** e può collocare 1 ○ sulla carta che descrive la lezione. Potrà spenderlo in seguito per raccontare come la voce della liberazione del malcapitato spingerà una persona o un piccolo gruppo a non piegare la testa e ribellarsi all'ingiustizia.
Etienne è segnato dalla cicatrice ***Ho visto mia moglie morire***. Quando deciderà di metterla in gioco aggiungerà 1 ● al sacchetto, ma potrà ignorare 1 dei ● che estrarrà durante la prova.

## PROVE DI GRUPPO

Si affronta una PROVA DI GRUPPO quando più di un EROE partecipa e contribuisce all'esito della PROVA, influendo sulle possibilità di SUCCESSO e al contempo esponendosi alle COMPLICAZIONI che potrebbero emergere.

Quando si affronta una PROVA DI GRUPPO, scegliete un EROE che guiderà l'azione: lui dovrà comporre il suo SACCHETTO normalmente, dopodichè ogni EROE che partecipa all'azione descrive come agisce e quale TRATTO mette in gioco per contribuire.

Ogni EROE che ha almeno un TRATTO a supporto garantisce al massimo 1 ○ al SACCHETTO, anche se ha più di un TRATTO da mettere in gioco. Se un EROE partecipa alla PROVA ma non ha nessun TRATTO da mettere in gioco, la sua presenza è di intralcio e aggiunge 1 ● al SACCHETTO.

Se l'EROE che sta guidando ESTRAE 1 o più ● durante una PROVA DI GRUPPO, ogni altro EROE che ha partecipato deve prendere 1 ● in aggiunta a quelli già ESTRATTI e spenderlo istantaneamente. Al contempo, se l'EROE che sta guidando ESTRAE almeno 1 ○, la PROVA di gruppo ha avuto successo per tutti gli EROI coinvolti.

Roberto e il suo gruppo vogliono sgattaiolare non visti nell'accampamento nemico. Il gruppo decide di far agire Lothar, che aggiunge al SACCHETTO 2 ○ per i suoi TRATTI e 3 ● per la DIFFICOLTÀ. Lilian non ha TRATTI adatti, invece Etienne ha il TRATTO ***Furtivo***. Roberto aggiunge quindi 1 ○ e 1 ● *al Pool*.

## AIUTARSI O OSTACOLARSI TRA EROI

Aiutare o ostacolare un altro EROE in una PROVA funziona in modo molto simile ad effettuare una PROVA DI GRUPPO, tranne per il fatto che si sta cercando di contribuire al risultato che otterrà senza condividerne gli effetti.

Durante la PROVA, ti esporrai ad eventuali COMPLICAZIONI, con l'intenzione di aiutarlo con un TRATTO che aggiungerà 1 ○ al suo SACCHETTO, o ostacolarlo mettendogli i bastoni tra le ruote ed obbligandolo ad aggiungere 1 ●.

Racconta come agisci per aiutarlo o ostacolarlo, ma ricorda che se lui ESTRARRÀ 1 o più ● dovrai prenderne uno anche tu, in aggiunta a quelli che ha ESTRATTO lui, e spenderlo istantaneamente. Aiutare o ostacolare una PROVA non impedisce ad un altro EROE di affrontarla.

Lothar sta interrogando un brigante. Etienne si mette di fianco a lui e gli sorride sardonico, mettendo in gioco il TRATTO ***Intimidire***. Lothar aggiunge 1 ○ al SACCHETTO.
Roberto ESTRAE 1 ○ e 2 ●. Il brigante parla, ma Lothar dovrà decidere come spendere 2 ● e Etienne come spendere 1 ●. Aiutare Lothar ha portato Etienne a condividere il rischio insito nella PROVA.

## COMPETIZIONI TRA EROI

Gli EROI competono quando stanno cercando di fare uno meglio dell'altro nella stessa PROVA. In questo caso, entrambi i GIOCATORI effettuano la medesima PROVA, e il GIOCACTORE che ha più O da investire nel risultato vince la sfida.

## OBIETTIVI IN CONFLITTO

Risolvete in modo simile alle competizioni situazioni in cui l'intenzione di un EROE è di ottenere un risultato prima di un altro EROE allo scopo di vanificare la sua azione.

In questo caso, entrambi i GIOCATORI effettuano separatamente una PROVA, previo accordo che la prova si svolge in contemporanea. Il GIOCACTORE che spende più O nel risultato impedisce all'altro di ottenere ciò che desiderava.

## CONFLITTI TRA EROI

Effettuare PROVE tese a danneggiare altri EROI è particolarmente distruttivo. Chi agisce dichiara cosa fa e chi è bersaglio dichiara come si difende. Chi agisce aggiunge al suo SACCHETTO tanti O quanti sono i TRATTI che può portare in gioco e tanti ● quanti sono i TRATTI che il bersaglio porta in gioco per difendersi.

Tutti i O ESTRATTI valgono come SVENTURE che affliggono il bersaglio, tutti i ● ESTRATTI valgono come SVENTURE che affliggono chi ha agito. Quando i GIOCATORI agiscono l'uno contro l'altro non è necessario che il NARRATORE intervenga per descrivere le SVENTURE, la narrazione sta ai GIOCATORI che possono narrare le SVENTURE in modo indipendente.

Lothar e Etienne vogliono verificare chi tra loro sia il miglior arciere. Il NARRATORE fa affrontare ad entrambi una prova con DIFFICOLTÀ 3 per colpire un bersaglio dalla distanza. Lothar ottiene 3 SUCCESSI, Etienne 2. La PROVA si risolve con la vittoria di Lothar.

Lilian vuole distruggere un malvagio artefatto prima che Lothar riesca a piegarlo al suo volere e assorbirne il potere. Lilian e Lothar affrontano le PROVE separatamente, ma in termini di gioco lo stanno facendo in contemporanea. Lilian ESTRARE 3 O e li spende tutti nel risultato della PROVA, Lothar ESTRAE 2 O e sapendo di non poter pareggiare il risultato di Lilian decide di spenderne 1 O per migliorare uno dei TRATTI che ha messo in gioco.

Lothar vuole attaccare Etienne. Roberto dichiara che Lothar si avventa su di lui armato di spada e pugnale. Fabio dichiara che Etienne si difende cercando di deviare i suoi attacchi usando l'ascia e spintonandolo.
Lothar aggiunge 2 O per ***Cacciatore di taglie*** e ***Veterano***, mentre Etienne gli impone 2 ● per i suoi tratti ***Possente*** e ***Asce***.
Roberto pesca 2 ▨ e ottiene come successo 1 O e 1 ●. Sia Etienne che Lothar subiscono una SVENTURA.

# USCIRE DI SCENA E TORNARE

Quando l'EROE affronta PROVE che hanno un valore di PERICOLO, corre il rischio di USCIRE DI SCENA.

USCITA e RIENTRO IN SCENA sono momenti di gioco esaltati da alcune regole speciali, che ne mettono in luce le opportunità narrative.

In questa sezione trovi approfondimenti utili a giocare e narrare questi momenti.

## QUANDO SI ESCE DI SCENA

**L'EROE ESCE DI SCENA se il GIOCATORE ESTRAE un numero di ● pari o superiore al PERICOLO della PROVA. Se una PROVA ha un valore di PERICOLO, il NARRATORE deve averlo comunicato esplicitamente prima dell'ESTRAZIONE.**

Di norma USCIRE DI SCENA implica che al tuo EROE è capitato qualcosa di brutto, ma cosa realmente sia accaduto dipende dalla situazione di gioco, dagli elementi presenti e da cosa stavi tentando di ottenere.

Dopo mille peripezie, Etienne ha trovato l'assassino di sua moglie. Affrontare il nemico è ABBASTANZA PERICOLOSO, il che significa che Etienne USCIREBBE DI SCENA pescando 3 o più ●.

## COME SI ESCE DI SCENA

**Quando l'EROE ESCE DI SCENA, il GIOCATORE deve scartare un numero di ● pari al PERICOLO della PROVA. Il NARRATORE li userà per raccontare come l'EROE è USCITO DI SCENA e infliggergli una SVENTURA correlata a ciò che è appena accaduto.**

Dopo aver scartato i ● che lo fanno USCIRE DI SCENA, il GIOCATORE spende a suo piacimento tutti i ▨ che rimangono per descrivere l'esito della PROVA. Capiterà spesso che GIOCATORE e NARRATORE si trovino a collaborare, per concertare il racconto di come sono andate le cose.

Etienne, pazzo di rabbia, lo attacca a testa bassa rischiando il tutto e per tutto e ESTRAENDO 5 ▨. Il risultato della PROVA è di 1 **O** e 4 ●.
Scarta immediatamente 3 ● e spende il **O** per riuscire nella PROVA e il ● rimasto per complicare la SCENA. Etienne colpisce l'assassino, ma finisce a terra per un colpo d'incontro che gli impone la SVENTURA da 3 ● ***Trauma Cranico***.
Inoltre, il NARRATORE spende il ● che gli è stato consegnato e racconta come Etienne, semisvenuto, intuisce che l'assassino sembra starsi debolmente muovendo. Pare che non sia ancora morto.

### SE ESCO DI SCENA LA PROVA È FALLITA?

Non necessariamente. Come ogni altra PROVA, il suo esito dipende dai ▨ che hai ESTRATTO. Se hai ESTRATTO almeno 1 **O** significa che l'EROE è riuscito nel suo intento, ma al contempo gli è anche capitato qualcosa che lo ha fatto USCIRE DI SCENA.

Etienne percepisce in modo confuso che l'assassino di sua moglie sta strisciando lontano da lui. Il bastardo è ancora vivo e Etienne non è disposto a lasciarlo scappare. Etienne fa appello a tutte le energie che gli rimangono e cerca di TORNARE IN SCENA. Etienne è praticamente svenuto e dovrà mettere in gioco la sua forza di volontà per tornare cosciente. La PROVA è difficilissima (5 ●) e Etienne può mettere in gioco ***Redivivo***, ***Implacabile*** e ***Quei bastardi assassini*** (3 ○). Fabio racconta di come la ***Fede nuziale*** di sua moglie scintilli nei pressi della sua visione periferica. Il NARRATORE apprezza e decide di abbassare la difficoltà della PROVA a 4 ●. Fabio aggiunge 3 ○ e 4 ● al SACCHETTO e decide di ESTRARRE 4 ◍. Purtroppo ESTRAE 4 ●, quindi Etienne non riesce a TORNARE IN SCENA e deve spendere i ● ESTRATTI complicando la SCENA o imponendosi SVENTURE, ADRENALINA o CONFUSIONE.

Se Etienne fosse USCITO DI SCENA perché cacciato da una libreria dopo aver ficcato il naso in una zona proibita, aspettare la fine della SCENA sarebbe bastato a TORNARE IN SCENA senza necessità di affrontare PROVE.

# COME SI TORNA IN SCENA

**Il giocatore il cui EROE è USCITO DI SCENA ha due opzioni: saltare il TURNO in attesa che la situazione migliori o cercare di TORNARE IN SCENA, cosa che potrebbe richiedere di affrontare una PROVA.**

## COME AFFRONTO LA PROVA PER TORNARE IN SCENA?

Quando tenti di TORNARE IN SCENA affrontando una PROVA puoi mettere in gioco TRATTI descrivendo ciò che fai nella pratica e anche come sfrutti la tua forza interiore, facendo leva su ciò che ti spinge a andare avanti.

La PROVA si svolge normalmente, tranne per il fatto che il suo scopo è sempre TORNARE IN GIOCO e che ogni PROVA per tornare in scena è sempre priva di PERICOLO. Come per ogni altra PROVA, ESTRARRE 1 ○ sarà sufficiente per riuscire e non averne estratto nessuno equivarrà a rimanere fuori scena.

## È SEMPRE NECESSARIO AFFRONTARE UNA PROVA PER TORNARE IN SCENA?

Come ogni altra PROVA, se non sussiste alcuna DIFFICOLTÀ nel TORNARE IN SCENA o non c'è alcuna possibilità che la situazione si complichi in qualche modo, affrontare una PROVA è del tutto superfluo e rischia di creare situazioni in GIOCATORE e NARRATORE si troveranno in difficoltà nello spendere i ◍ ESTRATTI. Dovrai affrontare una PROVA nei casi in cui l'EROE ha una possibilità concreta di non riuscire a TORNARE IN SCENA, oppure se affrontare la PROVA potrebbe di peggiorare la condizione dell'EROE o quella della situazione che lo circonda.

## QUANTO È DIFFICILE TORNARE IN SCENA?

La DIFFICOLTÀ della PROVA per RIENTRARE IN SCENA dipende dalla situazione in cui ti trovi e da ciò che stai tentando di fare. Ricordati di considerare le SVENTURE che affliggono l'EROE quando affronti una PROVA per RIENTRARE IN SCENA.

## POSSO AIUTARE UN EROE A TORNARE IN SCENA?

Se utilizzi il tuo TURNO per aiutare un alleato che è USCITO DI SCENA a tornare, potrai affrontare assieme a lui una PROVA DI GRUPPO. Qual é l'EROE che guida la PROVA dipende da ciò che viene descritto in gioco, potrebbe essere l'EROE USCITO DI SCENA a affrontare la PROVA aiutato da te o potrebbe essere il contrario.

## POSSO TORNARE IN SCENA CONTRO LA MIA VOLONTÀ?

Si, una PROVA riuscita da parte di un altro GIOCATORE potrebbe riportare il tuo EROE IN SCENA anche senza la tua collaborazione. Tuttavia nessuno può obbligarti a mantenere il tuo EROE nella STORIA se non è più tua intenzione giocarlo.

Il destino ultimo di un EROE dovrebbe essere nelle sue mani e sta agli altri GIOCATORI rispettare la sua volontà. La FINE di un EROE è un momento di gioco delicato, e va trattato rispettando la giusta armonia al tavolo.

Nel TURNO successivo, Lilian accorre in aiuto di Etienne. Lilian usa la sua ***borsa da guaritrice*** e mette le ***erbe medicamentose*** sotto al naso di Etienne per riportarlo alla coscienza con il loro odore. Il narratore sancisce che la prova, date le RISORSE messe in gioco è normale (3 ●)

Il gruppo decide che è Lilian a affrontare la PROVA e Etienne a supportarla. Lilian mette in gioco ***Istruita***, ***Guarire*** e ***Gentile***, e Etienne la aiuta con ***Implacabile***. Il SACCHETTO si compone di 4 ○ e 3 ●. Lilian ESTRAE 4 ◍, che risultano essere 2 ○ e 2 ●. Con l'aiuto di Lilian, Etienne TORNA IN SCENA, e Lilian spende il secondo ○ per eliminare la SVENTURA ***Sanguinante*** che Etienne aveva accumulato nella PROVA precedente.

Lilian consegna 1 ● al NARRATORE e mette l'altro in ADRENALINA. Etienne, che avendo aiutato deve spendere subito 1 ●, chiede al NARRATORE di imporgli una SVENTURA. Il NARRATORE racconta che l'assassino si è dileguato senza lasciare la minima traccia, facendo capire al gruppo che trovarlo sarà difficilissimo e infligge a Etienne la sventura ***Furibondo***.

# EVOLVERE L'EROE

# EVOLVERE GLI EROI

In questa QuicStart trovi una brevissima sintesi del modo in cui gli EROI evolvono nel corso della STORIA. La modalità di evoluzione degli EROI è uno dei tratti distintivi di **NOT THE END**, tanto da costituire uno dei suoi pilastri ed è studiata per eliminare le barriere tra ciò che accade all'EROE e cio che diventa.

In **NOT THE END** l'EROE cambia quando vive esperienze talmente importanti da segnarlo in qualche modo. Questi momenti si chiamano PROVE CRUCIALI. Sono i GIOCATORI a decidere quali PROVE sono CRUCIALI per i loro EROI, e a raccontare come affrontarle li cambia.

Il GIOCATORE può dichiarare che una qualsiasi PROVA che sta affrontando è CRUCIALE per lo sviluppo del suo EROE, ma deve farlo prima di sapere quale sarà il suo esito. Solo dopo averla affrontata, sulla base di come sono andate le cose, il GIOCATORE deciderà come la PROVA cambia l'EROE scegliendo tra tre modalità di evoluzione, che trovi riassunte nella prossima pagina.

## *PER EVOLVERE L'EROE, IL GIOCATORE*

### 1. DICHIARA CHE PROVA È CRUCIALE PER L'EROE

Può farlo in qualsiasi momento desideri e ogni volta che lo ritiene opportuno, ma prima che sia avvenuta l'ESTRAZIONE. In altre parole, il GIOCATORE può decidere quali PROVE ti cambieranno, ma dovrai farlo prima di sapere come.

### 2. AFFRONTA LA PROVA

La PROVA viene affrontata come tutte le altre, seguendo le regole del capitolo **GIOCARE L'EROE**. L'esito della PROVA fornirà gli elementi necessari a capire come l'EROE cambia.

### 3. DESCRVI COME L'ESITO DELLA PROVA CAMBIA L'EROE

Dopo aver affrontato la PROVA CRUCIALE il GIOCATORE può evolvere l'EROE in uno di questi modi

- **L'EROE acquisisce un nuovo TRATTO o ne cambia uno esistente**
  Il TRATTO scelto dovrà essere correlato con l'esito della PROVA. In questo modo la stessa prova cruciale potrebbe rendereti ***Disilluso*** come ***Idealista***, un ***Pariah*** come un ***Eroe del Popolo***.
- **L'EROE viene segnato da una CICATRICE**
  In uno degli esagoni liberi della scheda, puoi segnare una CICATRICE invece di un TRATTO. Quando metti in gioco una CICATRICE, aggiungi un ● al SACCHETTO, ma potrai ignorare un ● che ESTRAI posizioandolo sulla CICATRICE, dove rimarrà fino a quando sarà adeguato per la narrazione. In questo modo potrai descrivere come anche le esperienze traumatiche ti rendono più forte.
- **L'EROE impara una LEZIONE**
  Le LEZIONI sono capacità speciali che permettono all'EROE di spendere ○ e ● in modi altrimenti impossibili. Trovi puoi trovare una lista di alcune LEZIONI di esempio all'indirizzo **bit.ly/NteSheets**

# NARRARE LE STORIE

# QUALI SONO I COMPITI DEL NARRATORE

A differenza di altri giochi, **NOT THE END** non carica il NARRATORE della responsabilità di arbitrare il gioco o scegliere cosa è giusto e cosa è sbagliato.

Libero da molte responsabilità di arbitraggio, il NARRATORE può tenersi attivamente in ascolto degli stimoli dei GIOCATORI e utilizzarli al meglio.

Una volta narrato l'innesco iniziale della vicenda, tutto ciò che ti rimane da fare è ascoltare gli stimoli dei GIOCATORI e interpretare i PERSONAGGI NON GIOCANTI proprio come farebbe un GIOCATORE.

*I PRINCIPALI COMPITI DEL NARRATORE SONO*

## DARE IL VIA ALLA STORIA

Comincia la STORIA in una situazione in rapida evoluzione, creerai terreno fertile affinché gli EROI possano fare la differenza con le loro azioni.

## INTERPRETARE I PERSONAGGI SECONDARI E SFIDE

Più che sui moventi degli EROI, il NARRATORE deve concentrarsi sui desideri e le aspirazioni dei personaggi che gli EROI incontreranno durante la STORIA. Le PROVE dei GIOCATORI creeranno COMPLICAZIONI che porteranno naturalmente la STORIA a gravitare attorno agli EROI, il NARRATORE deve concentrarsi sull'offrire un contesto interessante e solido con cui relazionarsi.

## DECIDERE DIFFICOLTÀ E PERICOLO DELLE PROVE

Saper scegliere quando chiedere di affrontare una PROVA è parte delle capacità di un buon NARRATORE. Questo capitolo mette a disposizione gli strumenti necessari per determinare sul momento DIFFICOLTÀ e PERICOLO delle PROVE.

## COGLIERE GLI STIMOLI DEI GIOCATORI

Narrare una STORIA di **NOT THE END** significa innanzitutto lasciare che le azioni degli EROI influenzino il contesto di gioco tramite i SUCCESSI e le COMPLICAZIONI che generano.

# COME NARRARE LE PROVE

**Quando il NARRATORE chiede di affrontare una PROVA, dopo aver descritto a piacere la situazione, elenca DIFFICOLTÀ ed eventuale PERICOLO della prova utilizzando la seguente formula: Questa PROVA è DIFFICILE (da 1 a 6) ●, ESCI DI SCENA SE ESTRAI (da 1 a 4) ●**

## STABILIRE LA DIFFICOLTÀ DELLA PROVA

**La domanda a cui rispondere per sancire la DIFFICOLTÀ di una PROVA è: Quanto è DIFFICILE affrontare questa PROVA con le RISORSE di cui dispone l'EROE?**

- **Elementare**: Successo automatico
- **Facilissimo**: 1 ●
- **Facile**: 2 ●
- **Normale**: 3 ●
- **Difficile**: 4 ●
- **Difficilissimo**: 5 ●
- **Quasi impossibile**: 6 ●
- **Impossibile**: Fallimento automatico

Quando ti fai questa domanda escludi le capacità dell'EROE dall'equazione. Quanto un EROE è addestrato o capace determinerà quali e quanti TRATTI porterà in gioco, quindi le sue competenze non devono essere prese in considerazione nel determinare la DIFFICOLTÀ.

Le SVENTURE, imponendo all'EROE 1 ● da aggiungere al suo SACCHETTO, andrebbero ignorate al pari dei TRATTI. In linea di principio, escludi le SVENTURE nel calcolo della DIFFICOLTÀ a meno che la condizione che contribuiscono a dipingere non ti imponga il contrario.

Colpire una persona che sta camminando in una piazza a 50 metri di distanza è una prova Facile (2 ●) con un buon fucile da cecchino, Difficile (4 ●) con una pistola e quasi Impossibile (6 ●) con una fionda.

Se la piazza è affollata e si vuole evitare di colpire chiunque non sia il bersaglio, la DIFFICOLTÀ potrebbe aumentare di 1. Se il bersaglio è immobile e l'EROE è in una posizione vantaggiosa, potrebbe abbassarsi di 1, e così via.

Per un personaggio ***Accerchiato*** potrebbe essere Quasi Impossibile fare un segnale al suo compagno senza essere visto. Il ● che normalmente aggiungerebbe al SACCHETTO potrebbe non essere sufficiente a descrivere la DIFFICOLTÀ della sua condizione.

## STABILIRE IL PERICOLO DELLA PROVA

**La domanda a cui rispondere per sancire il PERICOLO di una PROVA è: quanto la PROVA è PERICOLOSA per l'incolumità dell'EROE?**

- **Per niente**: Non é possibile USCIRE DI SCENA
- **Poco**: ESCI DI SCENA ESTRAENDO 4 ●
- **Abbastanza**: ESCI DI SCENA ESTRAENDO 3 ●
- **Molto**: ESCI DI SCENA ESTRAENDO 2 ●
- **Moltissimo**: ESCI DI SCENA ESTRAENDO 1 ●

## RACCONTARE DIFFICOLTÀ E PERICOLO

Se vuoi rendere la narrazione ancora più tesa utilizza descrizioni che lascino intendere al GIOCATORE quanto la situazione è difficile mette il suo EROE in PERICOLO e solo dopo averlo fatto dichiarali. In ogni caso, assicurati di dichiarare esplitamente DIFFICOLTÀ e PERICOLO. Qualora non ci sia alcun PERICOLO dillo esplicitamente.

## QUANTO È GIUSTO METTERE GLI EROI IN DIFFICOLTÀ E IN PERICOLO

Fai affrontare agli EROI situazioni PERICOLOSE senza timore. Il regolamento è strutturato per rendere l'USCITA DI SCENA un momento interessante che offre molteplici opportunità ai GIOCATORI.

Sii realistico nell'utilizzo di DIFFICOLTÀ e PERICOLO e non cercare di essere indulgente con i GIOCATORI. **NOT THE END** permette alla STORIA di procedere in modo non punitivo lasciando il NARRATORE libero di alzare l'asticella della tensione.

Ponendo il caso di star giocando in un contesto realistico: Fare una ricerca di araldica su testi antichi in una biblioteca polverosa è una PROVA per niente PERICOLOSA, disinnescare un esplosivo è una prova molto PERICOLOSA, e lanciarsi da una rupe cercando di afferrare una corda lo è moltissimo.

In una situazione simile, ESTRARRE dei ● potrebbe portare Lothar a trovarsi ***Ferito*** o ***Accerchiato***.

Il NARRATORE agisce in risposta alle azioni dei GIOCATORI. Complicare la SCENA ti permette di far prendere l'iniziativa agli avversari e movimentare la situazione.

- Un'arma segreta, un alleato importante
- Una capacità segreta, un talento innato
- Rinforzi, un vecchio antagonista
- Una bomba, un allarme, un ultimatum
- Gas velenoso, una tempesta di sabbia
- Crolla il soffitto, una porta si chiude
- Qualcuno da difendere, un tradimento
- Un imprevisto, un favore riscosso
- Un segreto svelato, una debolezza esposta
- Un alleato è stato rapito

Un EROE ha messo fuori gioco un brutto ceffo, durante la PROVA il GIOCATORE ha ESTRATTO 1 ● e lo spende come COMPLICAZIONE. Il NARRATORE voleva includere nella STORIA una banda criminale e utilizza la COMPLICAZIONE come espediente per farlo: sul collo del teppista è tatuato un simbolo ben noto agli EROI, questo è uno degli uomini di Caio, probabilmente è arrivato in città da poco.

# NARRARE LE COMPLICAZIONI

**Ogni volta che un GIOCATORE gli consegna dei ● il NARRATORE racconta una COMPLICAZIONE sulla SCENA o sulla STORIA.**

## SUGGERIMENTI DI COMPLICAZIONI

Ogni volta che un GIOCATORE ti chiede di complicare una SCENA, ti sta facendo un grande regalo. Innanzitutto pensa a quali elementi già hai a disposizione, dopodiché chiediti cosa potresti aggiungere. Ecco degli esempi:

- Un antagonista ha un asso nella manica
- Qualcuno o qualcosa è più pericoloso del previsto
- Arriva una nuova minaccia in SCENA
- Si innesca un conto alla rovescia
- Il contesto è, o sarà, più ostile del previsto
- Gli EROI vengono divisi
- Entra in gioco una variabile imprevista
- Qualcos'altro richiede l'attenzione degli EROI
- Il nemico scopre qualcosa
- Arrivano brutte notizie

Le COMPLICAZIONI non devono colpire un EROE in particolare. Gli effetti devono abbracciare l'intera SCENA o la STORIA e renderla più interessante e stimolante per tutti. Quando lo ritieni necessario, alza il PERICOLO delle PROVE da affrontare in SCENA per far sentire ai GIOCATORI il peso di ciò che è appena accaduto.

Un altro modo di sfruttare le COMPLICAZIONI è quello di inserire elementi della STORIA che fino a quel momento non erano noti ai GIOCATORI, ma che come NARRATORE sapevi che prima o poi avrebbe fatto la sua comparsa in quanto parte integrante della trama.

# NARRARE LE SVENTURE

**Ogni volta che un GIOCATORE posiziona dei ● su uno spazio SVENUTURA, il NARRATORE racconta qualcosa di brutto che accade all'EROE.**

Le SVENTURE sono uno strumento per far riflettere i GIOCATORI sulla situazione del loro EROE. Una SVENTURA non è una punizione, ma l'elemento che crea un legame tra l'eventuale SUCCESSO della PROVA e la conseguenza che l'EROE subisce.

## SUGGERIMENTI DI SVENTURE

Sentiti libero di spaziare, immagina non solo quello che può capitare all'EROE rispetto alla prova che ha affrontato, ma anche a cosa potrebbe capitargli dato il contesto e la situazione in cui si trova. Ecco alcuni esempi:

- Limita la capacità di agire dell'EROE
- Influenza la sfera emotiva dell'EROE
- Influenza la sfera sociale dell'EROE
- Influenza la percezione che l'EROE ha di sé
- Influenza la condizione fisica dell'EROE
- Limita il tempo che l'EROE ha a disposizione
- Limita le risorse che l'EROE ha a disposizione
- Dai all'EROE un vincolo
- Insinua il dubbio nella mente dell'EROE

Ricordati sempre che le SVENTURE devono essere effetti transitori. Quanto possono essere gravi dipende dall'AMBIENTAZIONE in cui si sta svolgendo la STORIA. La presenza di magia o il livello tecnologico influenzano in modo massiccio ciò che è possibile o impossibile, e le SVENTURE dovrebbero andare di pari passo al tono dall'AMBIENTAZIONE.

Aver colpito uno spadaccino senza che lui abbia avuto modo di reagire coinvolgerà di meno i GIOCATORI rispetto a aver colpito uno spadaccino che durante la SCENA ti ha ***Ferito***, ***Umiliato*** e ***Disarmato***. Allo stesso modo, rimanere ***Scosso*** da un'informazione appena scoperta darà al GIOCATORE la chiara percezione di quanto questa informazione sia importante per il suo EROE.

- Braccio rotto, vista annebbiata
- Abbattuto, imbarazzato, adirato
- Malvisto, reietto, umiliato
- Senso di colpa, crisi di fede
- Assiderato, affamato, insonne
- Ore contate, compromesso, braccato
- Disarmato, derubato, impresentabile
- Ricattato, maledetto, avvelenato
- Paranoico, sospettoso, nervi a fior di pelle

In un contesto fantascientifico un ***Braccio rotto*** è una SVENTURA facilmente rimediabile, mentre nel basso medioevo è qualcosa di molto più grave.

Melchor è un androide da combattimento. I suoi muscoli guizzano sotto la corazza subdermale ed una katana monofilare brilla nella sua mano.

Affrontare Melchor è DIFFICILE (4 ●) e MOLTO PERICOLOSO (ESCI DI SCENA SE ESTRAI 2 ●)

Corrompere Melchor è IMPOSSIBILE, persuaderlo utilizzando la logica è FACILE (2 ●) e PER NIENTE PERICOLOSO.

Melchor é letale in corpo a corpo, inoltre riesce a controllare i  sistemi di sicurezza e supporto vitale degli edifici (porte, ventilazione, ecc)

La coscienza di Melchor è la digitalizzazione dai ricordi del padre di Markus Finnigan, l'ingegnere responsabile del progetto che lo ha creato.
La direttiva principale di Melchor è quella di proteggere il mainframe della Cronotech, ma risvegliare i ricordi del padre di Markus potrebbe risvegliare la sua coscienza latente.
Gli altissimi voltaggi rallentano Melchor, sovraccaricando i suoi sistemi, ma rendendolo anche pazzo di rabbia.

## COME SI DESCRIVE UNA SFIDA

**Il NARRATORE risponde a una lista di domande, approfondendo a piacere le informazioni che ritiene adeguate a descrivere in modo efficace la SFIDA.**

1. **Qual é il suo nome? Chi o cosa é? Che aspetto ha?**
   Queste domande servono a creare una descrizione sintetica della SFIDA

2. **In generale, quanto è DIFFICILE e PERICOLOSO da affrontare?**
   Attribuisci una DIFFICOLTÀ e un PERICOLO di ordine generale alla SFIDA, applicabili alla maggioranza delle PROVE

3. **Quali sono le eccezioni principali alla domanda precedente?**
   Elenca le principali PROVE che caratterizzano i punti di forza e debolezza della SFIDA

4. **Quali SVENTURE e COMPLICAZIONI è più probabile che causi?**
   Elenca brevemente le principali sventure e complicazioni correlate alla sfida, in modo da averle velocemente come riferimento durante la narrazione

5. **Scegli tra le seguenti domande di approfondimento:**
   Quali sono i suoi segreti?
   Quali sono le sue debolezze?
   Qual è la sua ragion d'essere?
   Chi sa tutto sul suo conto?
   Dove si trova?
   Qual è la sua storia?
   Quali sono le sue origini?
   Quali momenti hanno definito ciò che è?
   Cosa custodisce di prezioso?
   Chi farebbe di tutto per il suo bene / per la sua rovina?

## QUANDO E QUANTO È GIUSTO DETTAGLIARE UNA SFIDA

Dettaglia le SFIDE nella misura in cui tu ed i GIOCATORI le considerate interessanti o importanti per la STORIA. Puoi dettagliare le SFIDE in modo parziale, rispondendo solo ad alcune domande e tralasciando le successive. Le domande sono elencate in ordine di importanza, quindi se vuoi rispondere solo ad alcune prediligi le prime.

Le guardie del Barone saranno dettagliate da un'unica descrizione, ma se durante la narrazione una di esse diventasse rilevante per la STORIA potrai approfondirla.

## CHE TIPO DI SFIDE POSSO DESCRIVERE?

Puoi descrivere SFIDE di ogni genere! Le domande di supporto sono formulate in modo da funzionare da spunto per qualsiasi tipo di soggetto, sia esso un individuo, un gruppo, un luogo, una situazione, un fazione, un oggetto, ecc

In termini di gioco, descrivere uno spadaccino, delle segrete o un veicolo militare non cambia. Potrai utilizzare le stesse regole di creazione per descrivere qualunque soggetto con cui i GIOCATORI si relazioneranno.

## COME UTILIZZO LA DESCRIZIONE DELLA SFIDA?

Fai in modo che ciò che scrivi quando dettagli una SFIDA ti sia di supporto senza vincolarti eccessivamente. La risposta alla prima domanda è la più importante, perché ti da un'idea istintiva di come improvvisare DIFFICOLTÀ e PERICOLO di qualsiasi prova che riguardi la SFIDA.

Tutte le domande successive sono spunti, ma non devono mai frenare la narrazione. Le PROVE, come le SVENTURE e COMPLICAZIONI che ne derivano, dipendono tanto dalla SFIDA tanto dal contesto in cui si svolgono e dalla SCENA.

## COME DETERMINO DIFFICOLTÀ E PERICOLO?

Pensa al contesto narrativo in cui la SFIDA si inserisce. Lo stesso soggetto in filoni narrativi diversi potrebbe essere più o meno DIFFICILE e PERICOLOSO da affrontare. Quando dettagli una SFIDA considera sempre il tipo di STORIA che state narrando.

Un branco di lupi sono una sfida ardua per dei contadini del basso medioevo, mentre sono solo una seccatura per dei semidei dell'antica grecia.

## DARE IL GIUSTO RITMO ALLA SESSIONE

Il combattimento finale tra un EROE ed il suo nemico giurato potrebbe durare molto di più di un montaggio in cui l'EROE si fa strada tra le fila nemiche falciando decine di soldati che non sono nulla più che comparse.

Durante la STORIA un duello mortale potrebbe durare pochi secondi, mentre un viaggio da una città a un'altra potrebbe durare settimane. Eppure entrambe le SCENE potrebbero occupare lo stesso tempo al tavolo di gioco.

Un viaggio verso una regione lontana potrebbe essere un momento di transizione poco profondo, ma potrebbe esserlo anche un viaggio pieno di pericoli e momenti significativi. In base all'importanza che vuoi dare alla SCENA, gli EROI dovranno ottenere un numero differente di SUCCESSI significativi per raggiungere il loro scopo.

Come per un film, ogni SESSIONE è costituita da un susseguirsi di SCENE in cui gli EROI cercano di perseguire uno o più OBIETTIVI. Ovviamente ogni SCENA può comprendere un numero diverso di soggetti o di luoghi con cui gli EROI hanno a che fare, e può richiedere più o meno tempo per esaurirsi.La durata di una SCENA non dipende dal numero di elementi compresi al suo interno, ma dall'importanza che ha nella STORIA e da quanto è divertente e interessante.

Il NARRATORE deve sviluppare sensibilità su quanto una SCENA è importante, in modo da assicurasi di riservarle il giusto spazio nella STORIA. È inutile forzare i GIOCATORI a dedicare ore di tempo ad obiettivi triviali, per poi concludere in modo affrettato momenti di gioco cruciali o ritenuti particolarmente interessanti. Per gestire i tempi della SESSIONE, il NARRATORE ha a disposizione gli OBIETTIVI, ovvero traguardi importanti per la STORIA, a cui può attribuire più o meno PROFONDITÀ.

### COS'È UN OBIETTIVO E A COSA SERVE

**Quando il NARRATORE ritiene di voler dare spazio a un momento di gioco, dichiara ai GIOCATORI un OBIETTIVO. Un OBIETTIVO è un traguardo con cui gli EROI hanno a che fare. Un OBIETTIVO può riguardare una SCENA, una SFIDA o più generalmente una situazione di gioco.**

Potrebbe capitare che il GIOCATORE dichiari un'intenzione che per il NARRATORE costituisce un OBIETTIVO, oppure che sia il NARRATORE stesso a dichiarare un OBIETTIVO per dare il giusto risalto alla situazione gli EROI stanno vivendo.

Gli OBIETTIVI non vanno intesi come intenzioni vaghe o di lungo periodo, ma vanno sempre relazionati ai momenti di gioco che gli EROI stanno vivendo durante la SESSIONE. A ogni OBIETTIVO potrai attribuire una PROFONDITÀ, che determinerà il numero di SUCCESSI che gli EROI devono ottenere per ottenerlo.

Maggiore sarà la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, maggiore sarà il numero di PROVE necessarie per superarlo ed il tempo gli dedicherete in SESSIONE.

## ATTRIBUIRE PROFONDITÀ AGLI OBIETTIVI

**Quando il NARRATORE descrive un OBIETTIVO, sceglie e dichiara la sua PROFONDITÀ ai GIOCATORI. Maggiore sarà la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, maggiore sarà il numero di SUCCSESSI necessari a ottenerlo.**

Per scegliere la profondità di un obiettivo, basati sul contesto di gioco e sullo spazio che desideri dedicare all'obiettivo durante la SESSIONE

- PROFONDITÀ bassa: da 1 a 3 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 1 o 2 PROVE
- PROFONDITÀ media: da 4 a 6 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 2 o 5 PROVE
- PROFONDITÀ alta: da 6 a 9 SUCCESSI, l'OBIETTIVO verrà risolto in 5 o 8 PROVE

Se preferisci non affidarti unicamente alla tua sensibilità per determinare la PROFONDITÀ di un OBIETTIVO, puoi verificare la presenza di alcuni indicatori che la possano influenzare.

- Ambiente ostile: +1 SUCCESSO
- Situazione inaspettata: +1 SUCCESSO
- SFIDA importante in SCENA: +1 SUCCESSO
- Alta posta in gioco per la STORIA: +1 SUCCESSO
- Alta posta in gioco per gli EROI: +1 SUCCESSO

## COME TENGO TRACCIA DEI RISULTATI?

Quando dichiari un OBIETTIVO segna il numero di SUCCESSI necessari ad ottenerlo e ogni volta che i GIOCATORI ottengono un SUCCESSO che consideri pertinente segnalo nei tuoi appunti. Quando il numero dei SUCCESSI ottenuti è pari a quelli richiesti, racconta in come gli EROI ottengono l'OBIETTIVO. Più gli EROI faranno PROVE utili a risolvere l'OBIETTIVO, meno accumuleranno COMPLICAZIONI che li metteranno in difficoltà o rischieranno di USCIRE DI SCENA.

Gli EROI hanno deciso di guadare delle pericolose paludi che li condurranno nei pressi delle prigioni del Barone non visti. Durante il viaggio vengono accerchiati da alcuni ex-galeotti intenzionati a rapinarli.
Il NARRATORE vuole evitare che la scena contro gli ex-galeotti occupi troppo tempo, e determina un OBIETTIVO CON PROFONDITÀ bassa (2 SUCCESSI). Dato l'ambiente ostile e la situazione inaspettata sceglie di segnare 4 SUCCESSI come soglia di risoluzione. SUCCESSI significativi per l'OBIETTIVO potrebbero essere:

- Arrampicarsi su di un albero, ottenendo una posizione vantaggiosa con l'arco;
- Ferire, uccidere o terrorizzare i banditi;
- Scendere a patti con gli ex-galeotti per farsi guidare alle prigioni.

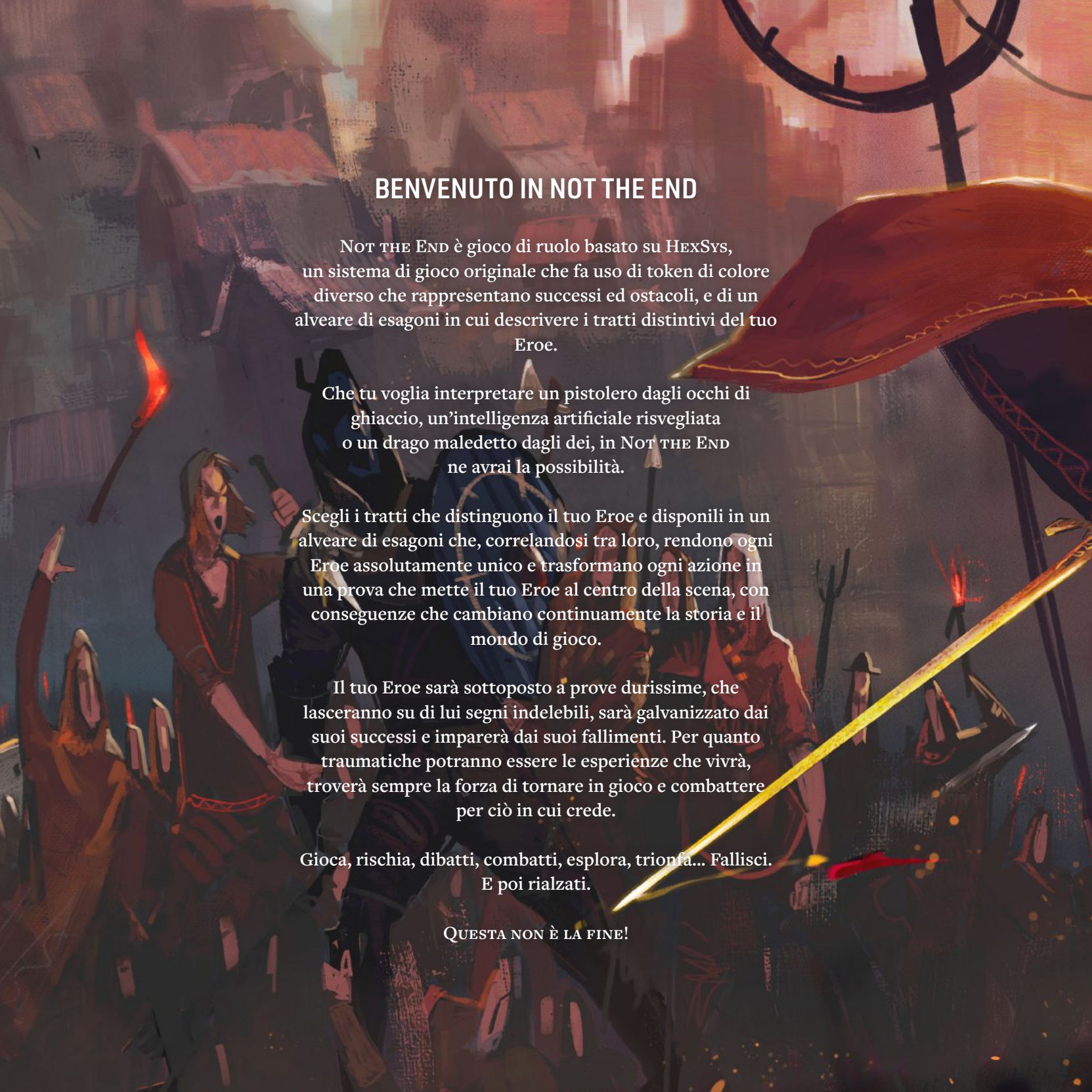
Quando gli EROI otterranno 4 SUCCESSI pertinenti all'OBIETTIVO il NARRATORE racconterà come i banditi si disperdono, vengono sconfitti o aiutano il gruppo.

Se successivamente il gruppo cercherà di intrufolarsi nelle prigioni, dei SUCCESSI da conteggiare potrebbero essere individuare un accesso in disuso, corrompere delle guardie o sgattaiolare non visti alle loro spalle.

# QUESTA NON È LA FINE!

Speriamo che questo Quickstart ti sia piaciuto! Nel manuale completo di Not the End troverai:

- Oltre 200 pagine di contenuti, esempi e approfondimenti di gioco
- Esempi approfonditi e regole alternative per la creazione degli eroi e per la scelta dei tratti
- Un capitolo intero dedicato all'evoluzione degli eroi che include esempi, spiegazioni approfondite, 27 carte lezione e modalità alternative di crescita
- Un capitolo dedicato al narratore, corredato consigli per narrare le storie, condurre le scene e rendere le sfide e conflitti ancora più interessanti
- Un capitolo dedicato alle ambientazioni, con 5 esempi di ambientazione che comprendono elenchi di tratti, esempi



# BENVENUTO IN NOT THE END

Not the End è gioco di ruolo basato su HexSys, un sistema di gioco originale che fa uso di token di colore diverso che rappresentano successi ed ostacoli, e di un alveare di esagoni in cui descrivere i tratti distintivi del tuo Eroe.

Che tu voglia interpretare un pistolero dagli occhi di ghiaccio, un'intelligenza artificiale risvegliata o un drago maledetto dagli dei, in Not the End ne avrai la possibilità.

Scegli i tratti che distinguono il tuo Eroe e disponili in un alveare di esagoni che, correlandosi tra loro, rendono ogni Eroe assolutamente unico e trasformano ogni azione in una prova che mette il tuo Eroe al centro della scena, con conseguenze che cambiano continuamente la storia e il mondo di gioco.

Il tuo Eroe sarà sottoposto a prove durissime, che lasceranno su di lui segni indelebili, sarà galvanizzato dai suoi successi e imparerà dai suoi fallimenti. Per quanto traumatiche potranno essere le esperienze che vivrà, troverà sempre la forza di tornare in gioco e combattere per ciò in cui crede.

Gioca, rischia, dibatti, combatti, esplora, trionfa... Fallisci. E poi rialzati.

Questa non è la fine!