



PRIORITY SYSTEM: UN SISTEMA SU MISURA

di Kronall

Questo articolo è dedicato ad un **Sistema per Giochi di Ruolo** che ho messo a punto con l'intento di giocare Campagne ambientate nell'universo di **Ashura**, sul **forum** del sito in questione.

Il **Regolamento** in esame, cui ho provvisoriamente dato il nome di **'Priority System'**, è tutt'ora in fase di revisione, e quindi **suscettibile di cambiamenti** e modifiche (anche se non radicali). Ciò che scriverò qui si riferisce esclusivamente all'attuale versione del Regolamento, la 2.0 ; in realtà esistono due versioni del sistema, una delle quali (detta 'Old') si basa su una semplice meccanica che fa uso di dadi di diversi tipi; la seconda invece (la 2.0 appunto) si fonda quasi interamente sul **sistema percentuale**, ma al di là di questo, la struttura delle regole dei due sistemi è la medesima e pertanto non farò distinzione tra le due versioni nel corso di questo articolo.

L'articolo si basa sul presupposto che chi legge abbia già una certa infarinatura di Giochi di Ruolo e di tutti i termini associati ad essi.



PERCHE' CREARE UN GIOCO DI RUOLO ?

La domanda che frullerà in testa a molti... perché sbattersi a creare un sistema ex novo quando si può semplicemente utilizzare un Regolamento già pronto (e soprattutto ben conosciuto dalla maggioranza delle persone)? In parole povere, perché non usare Dungeons & Dragons? Perché non utilizzare il **d20 System**?

Priority System nasce come soluzione ottimale per diverse esigenze: la prima è quella di poter contare su un Regolamento che si adatti perfettamente al tema e al tono dell'**ambientazione** che fa da sfondo alle avventure – in questo caso Ashura.

Con l'avvento del d20 System infatti, si è sempre più diffusa l'idea di poter abbinare ad un unico Regolamento qualsiasi ambientazione, sia essa di stampo fantasy, horror o fantascientifica.

Questa premessa (che per chi scrive era sbagliata già in partenza) si è dimostrata poi fallace, nel caso specifico del d20, quando sul mercato sono comparsi obbrobri come Il Richiamo di Cthulhu vers. d20 (l'esempio più noto), Cybernet (versione d20 di Cyberpunk 2020) e tanti altri. Il d20, sistema che si fonda su un avanzamento a **'Livelli'** mal si adattava a campagne realistiche e mortali. Come dire che non si può usare un martello per segare un'asse di legno e non si può usare una sega per piantare un chiodo.

Questi prodotti hanno dimostrato come ogni ambientazione, ogni 'genere', viva di vita propria e abbia bisogno di un corpus di regole che ne rispetti il tono e lo spirito: da qui l'esigenza di creare un sistema che potesse adattarsi ad Ashura, in modo che i giocatori potessero associare istintivamente QUELLE regole a QUELL'ambientazione, per creare maggior coinvolgimento e fare in modo che Regole e Ambientazione potessero fondersi in un tutt'uno armonico.

In seconda analisi, il Priority System nasce anche come **alternativa** ad un altro regolamento (**Dicescale**) che gli utenti del sito Ashura usavano e usano tutt'ora per giocare Campagne in **Chat**: si tratta di un Gioco di Ruolo estremamente semplice e improntato sulla narrazione. Le regole sono appena accennate e dipendono quasi esclusivamente dalla logica e dal buon senso del Master, caratteristica questa, che si è rivelata spesso difficile da gestire, e che ha creato non poche difficoltà ai giocatori. L'esperienza del Dicescale ha dimostrato che è molto



meglio fare affidamento su un sistema di **poche regole**, ma che siano **'ben definite'**, piuttosto che lasciare tutto nelle mani del Master. Da qui la necessità di ideare un nuovo Regolamento che facesse tesoro di queste considerazioni.

In ultima analisi, c'era da parte mia la volontà di 'strizzare l'occhio' ai Giochi di Ruolo moderni



e, allo stesso tempo, di ritornare ad una **concezione** di Gioco di Ruolo **'classica'**, improntata sull'**avventura**, sul gusto dell'esplorazione e sul piacere di calarsi nei panni di un eroe che vive avventure emozionanti in un mondo fantastico: tutto ciò tralasciando per quanto possibile l'aspetto eccessivamente regolistico e burocratico che ha contraddistinto le ultime edizioni di D&D, in particolare la Terza.

Ho preso ciò che ho ritenuto più opportuno e scartato il resto: in questo

senso, si può dire che Priority System tenga i piedi in due staffe – quella del Gioco di Ruolo 'Vecchia Scuola' e quella dei Regolamenti di ultima generazione, per quanto tenda molto più verso i primi.

Questi sono i motivi principali che mi hanno spinto a mettermi a lavoro, ma c'è dell'altro: la volontà di creare qualcosa di nuovo, di non ricorrere come sempre alla 'pappa pronta', e soprattutto di **coinvolgere** gli **utenti** del sito Ashura nella **stesura delle regole**.

Il vantaggio di un **Sistema autoprodotta** è proprio quello di essere **liberi** di aggiustare, modificare, implementare e tagliare senza preoccuparsi troppo di stravolgere l'idea di base. E queste modifiche possono anche essere il risultato di suggerimenti e idee da parte di persone diverse dall'autore originario, e così infatti è stato per il Priority System. Il risultato è quello di un Regolamento variegato, fresco e per quanto possibile equilibrato – proprio perché si fonda anche sulle osservazioni dei giocatori, che sono gli usufruttori principali di qualsiasi Gioco di Ruolo.

PRIORITY SYSTEM: UNA PANORAMICA GENERALE...

Difficile descrivere un Sistema GDR in circa 2 pagine, ma se si parte dal presupposto che il modo migliore per farsi un'idea di un Gioco di Ruolo è quello di **giocarci**, allora tutto diventa più facile: considerate quanto scritto qui come una specie di cappello introduttivo, una sorta di antipasto il cui scopo è quello di stuzzicare il vostro appetito e di farvi venire voglia di gustare il 'piatto forte' !

Priority System è innanzitutto un Regolamento associato ad un'ambientazione Fantasy – Ashura – e quindi non ha la pretesa di definirsi 'generico': Priority System non è GURPS, non è d20 Modern e non è Basic Roleplaying.

Il Sistema è fatto per adattarsi perfettamente alle caratteristiche dell'ambientazione suddetta, un po' come un vestito cucito su misura. Non mi sono preoccupato di eventuali utilizzi differenti da quello per cui è stato inizialmente concepito.

Se dovessi indicare la caratteristica principale che distingue il Priority dagli altri sistemi in circolazione, soprattutto Fantasy, punterei senz'altro il dito sulla **Creazione del Personaggio**. Questa infatti è molto più corposa e ricca di opzioni rispetto al resto del Regolamento, il quale invece fa uso di poche meccaniche estremamente semplici. Di solito nella stragrande maggioranza dei GDR odierni avviene l'esatto contrario.

ASHIORA

Regina delle Oasi

Nel Priority System un giocatore ha a disposizione infinite possibilità quando crea un nuovo Personaggio, eppure il processo non è confuso e non ci si trova spaesati davanti alla marea di opzioni disponibili.

Questo grazie al concetto dei **Sentieri**, che rappresentano un po' le **Classi** di D&D, ma con un approccio di più ampie vedute: il giocatore semplicemente decide che tipo di Personaggio interpretare e sceglie il Sentiero più adatto, ma non sarà limitato da esso: c'è sempre infatti la possibilità di acquisire qualità che non rientrano nel Sentiero prescelto, e questo lascia molta libertà ai giocatori, senza però tralasciare una certa caratterizzazione del ruolo (o archetipo), che io considero alla base di ogni Gioco di Ruolo Fantasy.

I Sentieri in pratica rendono la vita più facile al Giocatore che deve orientarsi tra le svariate opzioni disponibili.

Potremmo definire questo approccio come '**Sistema a Classi Semi-Rigide**': i Sentieri caratterizzano il Personaggio fornendogli **benefici fissi** e un **ruolo ben definito**, ma non lo 'rinchiudono' in una prigione invisibile. Un Personaggio che segue il Sentiero Spirituale (maghi e simili) può usare una spada e portare l'armatura, se lo desidera; allo stesso tempo, uno che segue il Sentiero Marziale (guerrieri) può imparare qualche truccetto magico. Avventurarsi fuori dal proprio campo di specializzazione ovviamente 'costa': è più dispendioso acquisire una qualità che non rientri nel proprio Sentiero, ma, ribadisco, vi è sempre possibilità di farlo e senza subire grosse penalità.

Questa struttura semi-rigida vi permetterà di dar vita a Personaggi variegati e decisamente originali, che non avreste potuto creare in altri GDR. Nel Priority è possibile interpretare un saggio, un giardiniere, un cuoco, un marinaio, un locandiere e senza doverli per forza associare ai soliti 4 archetipi di base che tutti conosciamo – guerriero, mago, ladro e chierico. Starà a voi selezionare i **Tratti** che renderanno il vostro alter ego capace di affrontare gli ostacoli che gli si pareranno dinanzi, ma senza venir limitati da paletti di alcun tipo.

La scelta della **Razza** vi permetterà di decidere se giocare un Umano, che sarà ancora più versatile nella scelta di Tratti e Capacità, oppure un Non Umano (quali Elfi, Nani, ecc ecc), il quale sarà dotato di Tratti aggiuntivi, ma al costo di un avanzamento più lento e di una scelta più limitata per quanto riguarda Tratti e Capacità. Veniamo ora alle meccaniche di base, ossia le formule tramite le quali il Sistema gestisce la risoluzione delle azioni. Il concetto base è molto semplice: **Attributi** e **Capacità** sono valutati tramite una **scala** che va **da 1 a 10**, mentre la **Difficoltà delle Azioni** è rappresentata da un **dado di valore variabile** – esempio d6 per azioni di difficoltà Media, d8 per quelle Impegnative, d10 per quelle Difficili ecc ecc. – il quale ovviamente è stabilito dal Master.

Se il dado relativo alla Difficoltà da un risultato uguale o inferiore all'Attributo o Capacità testato dal Personaggio, l'Azione riesce. Come potete notare quindi, l'assunto di base è piuttosto semplice, anche se una sezione del Regolamento è interamente dedicata a come applicare queste semplici regole alle più svariate situazioni.

Il **Combattimento** si fonda su una formula più classica: **lancio di 2d10**, a cui va sommato il **Valore Combattimento del Personaggio** (che dipende dal Sentiero, dall'Attributo Vigore e





da eventuali Trattati Marziali) ed eventuali **Modificatori** dipendenti dalla situazione (comunque ridotti al minimo). Il risultato deve essere uguale o superiore al **Valore Difensivo** del bersaglio, il quale dipende dall'Armatura e dall'Attributo Agilità. Una volta colpita, la vittima subisce danni in base all'arma e al punteggio Vigore dell'attaccante: questi danni vanno detratti dal totale Punti Salute della vittima, e quando questo scende a zero, egli muore.

Un paragrafo è interamente dedicato alle **'Manovre'**, ossia tutte quelle azioni di combattimento che non ricadono nel semplice 'attaccare per ferire': qui il Giocatore è libero di far tentare qualsiasi 'mossa' al proprio Personaggio – sgambetti, tentativi di disarmare, di sopraffare o di distrarre il bersaglio, e via dicendo – il tutto senza dover ricorrere a 'Talent' specifici, ponendo quindi più attenzione all'immaginazione e alla creatività piuttosto che alle regole, e rendendo il combattimento qualcosa di dinamico e di eccitante. Tutti i Personaggi possono infatti tentare una Manovra, a prescindere dal Sentiero e dai Trattati acquisiti, ma

ovviamente Personaggi più 'fisici' avranno maggiori probabilità di successo.

La **Magia** nel Priority System è molto evocativa e d'atmosfera: le regole sulla gestione di Incantesimi sono, tra tutte, quelle che contribuiscono maggiormente a rendere 'viva' l'essenza e lo spirito dell'ambientazione Ashura.

Esistono **3 sistemi** di Magia **distinti** – **Arcana**, **Sacerdotale** e



Sciamanica/Druidica: queste 'Scuole' differiscono enormemente nei concetti e nei metodi, per ben distinguere la figura di uno Stregone del Picco di Iridian's, ad esempio, da quella di un Druido della Foresta dell'Unicorno: i sacerdoti di Ashura, per dire, devono sempre avere la cura di mantenere l'Equilibrio degli Opposti, mentre gli Sciamani devono onorare e rispettare gli Spiriti della Natura e dei Morti.

Ma a livello di gioco, le regole che governano l'**apprendimento** e il **miglioramento** delle magie sono le medesime per tutt'e tre le scuole, e ciò facilita l'apprendimento delle meccaniche da parte dei Giocatori.

Le magie sono suddivise in **5 Livelli di Potenza** detti **Circoli** (Scuola Arcana), **Sfere** (Scuola Sacerdotale) o **Piani** (Scuola Sciamanica); ogni singola magia può essere poi potenziata separatamente tramite i Punti Avanzamento (gli stessi che vengono utilizzati per acquisire nuovi Trattati). E' possibile inoltre creare nuove magie e persino oggetti magici (possibilità ben dettagliata nel Regolamento).

Altra peculiarità del Priority System (e della sua stretta filiazione con l'ambientazione Ashura) è la presenza di **oggetti dotati di Essenza**. Il concetto che sta alla base di questa filosofia è che **OGNI** oggetto magico in Ashura contenga in sé una parte dello spirito di chi l'ha creato, e, col tempo, questa energia possa aumentare fino a che l'oggetto non acquisisce volontà propria e personalità/scopi ben definiti: in questo modo, non solo si aggiunge imprevedibilità e variazione ad un elemento ormai classico e stantio di qualunque GDR Fantasy (ossia l'acquisizione di oggetti magici), ma i Giocatori vengono incentivati a fare bene attenzione agli oggetti di cui entrano in possesso – un artefatto appartenuto ad un'entità malvagia sarà infatti dotato di personalità similmente negativa, in quanto 'assorbe' l'essenza del creatore e ciò può facilmente provocare guai e contrasti se l'oggetto in questione capita improvvisamente nelle mani di un Personaggio buono.

Inoltre, il divertimento deriva dall'assistere alla **'crescita'** dell'**oggetto** magico, parallelamente a quella del Personaggio stesso: se questi si comporta in modo discutibile, l'oggetto assorbirà energia negativa e non potrà che sviluppare Poteri e personalità consone all'indole del possessore.



Al di là di questi aspetti innovativi, il resto del Regolamento (dedicato principalmente ai Master) non si discosta molto dai Giochi di Ruolo Fantasy a cui la maggior parte di noi è abituata: ci sono consigli per gestire avventure nei sotterranei e all'aperto, tabelle per la determinazione casuale di Tesori, Oggetti Magici e Creature Vaganti, un Bestiario delle creature di Ashura completo di Statistiche e descrizione, suggerimenti per rendere più veloci i combattimenti e infine una serie di Appendici contenenti informazioni non necessarie ma senz'altro utili quali le proprietà delle Erbe e delle Sostanze Alchemiche più disparate.

L'IMPORTANZA DELL'AMBIENTAZIONE

Come già accennato in apertura, gran parte del fascino del Priority System deriva dall'ambientazione di **Ashura**: una terra intrisa di magia e alti ideali, che per certi versi ci rimanda un pò alla **Terra di Mezzo**, un po' alla **saga di Artù** e un po' alla nostra cara vecchia tradizione **Medievale** e **Celtica**.

Perché Ashura è così speciale?

Perché è il prodotto delle **menti di più persone**

– e non sto parlando di due o tre elementi, ma di una decina o più di cervelli – ognuna con un suo background specifico e preferenze ben definite: si passa dall'atmosfera Celtico/Britannica di lande quali la Valle dei Sogni, a quella vagamente mediorientale del Deserto di Ashahara; dalla forte caratterizzazione medievale e teologico/metafisica di Nortgarthen alla spiritualità dell'Isola delle Nebbie, che ricorda i romanzi di Marion Zimmer Bradley; dal fascino cavalleresco del Territorio dei Paladini alla multiculturale, variegata e corrotta Jurinn, capitale delle Isole dei Draghi.



E queste terre sono genuinamente diverse tra loro, proprio perché prodotte da menti diverse, e non da quella di un solo autore che ha cercato per quanto possibile di dare una parvenza di diversità.

L'amalgama che ne risulta è altresì coerente e non ha il sapore di un minestrone composto da ingredienti che stonano l'un l'altro: le Oasi di Ashura sono correlate tra loro tramite avvenimenti che hanno forgiato la storia del continente.

Priority System si avvale della **forte atmosfera evocativa** di Ashura e ne fa un punto di forza al pari delle Regole.

CONCLUSIONE

Credo che l'aspetto più importante del Priority System sia la sua **elasticità**: non si basa su un'intricata rete di regole e modificatori che devono 'far quadrare i conti' o raggiungere il Perfetto Equilibrio.

Non deve accontentare tutti i palati; non ci si preoccupa troppo del fatto che un Personaggio sia più forte di un altro, che una Razza abbia più qualità di un'altra o che i maghi siano troppo o poco efficaci. Quello che conta è dare la possibilità ad ogni partecipante di creare un alter ego che sia quanto più possibile vicino all'idea di eroe che aveva in mente, senza per questo doversi sorbire centinaia di pagine con descrizioni di Capacità, Talenti e Modificatori vari.

Nel Priority System le Capacità e i Trattati sono appena accennati; i dettagli vengono forniti solo ove necessario, e solo per quelle aree che si occupano di situazioni che si verificano più frequentemente nel corso di una Sessione di gioco.

ASHURA

Regina delle Oasi

Su tutto il Regolamento aleggia il concetto di **'Giudizio del Master'**, concetto ribadito spesso: non significa che il Master decide ogni aspetto del gioco in maniera dittatoriale, ma che **l'ultima parola nei casi dubbi** spetta a lui, cosa che ha anche lo scopo di impedire che la Sessione si areni per una quisquilia (tipo una discussione interminabile tra Giocatore e Master sul corretto funzionamento di una Capacità o Magia).



L'importanza viene data allo scorrere fluido del gioco, e non alla perfetta interpretazione delle regole. Infatti ogni Master può modificare gli elementi che trova inopportuni, aggiungere nuovi Tratti, inventare nuovi Sentieri, Magie e Oggetti Magici rapidamente, avendo solo cura di avvisare i propri Giocatori. Gran parte del lavoro del Master avviene DURANTE il gioco, adattando le regole alle situazioni che si verificano nel corso delle avventure.

Partendo dal presupposto ormai accettato universalmente che nessun Sistema di GDR potrà mai contenere regole atte a risolvere OGNI situazione che si presenterà nel corso del gioco, io ho deciso di percorrere il sentiero opposto: poche regole 'definite' ... il resto dipenderà dallo **stile del Master**, dal **tema della Campagna** e dai **gusti dei Giocatori**.

Nonostante quindi abbia più volte ribadito in questa sede che il Sistema ha una personalità definita e correlata all'universo Ashura, mi sono sforzato di renderlo quanto più elastico possibile, in modo che ogni Master possa fare di questo Regolamento il SUO Regolamento.