

ASHTORA
Regina delle Oasi

Doom Role Story



Sistema di Ruolazione Narrativa
di Lunastella, "il Tasso"



ASHIORA

Regina delle Oasi

INDICE

PRESENTAZIONE DEL SISTEMA	2
DEFINIZIONI	2
PREPARAZIONE DELLA STORY	5
Carta di Identità, Background e PNG chiave	5
Definizione della Story, del Team di Ruolo e dello Scopo	7
Nomina del Padrone della Sorte e Attivazione Topic correlati	7
COME SI GIOCA IL Doom Role Story	8
Svolgimento della Story	8
Turni e Chiusura del Tempo	8
La Story	9
Ambientazione della Story	10
Interazione tra i PG	10
Interazione con i PNG	11
I Famigli	11
Acquisti al Mercato e Spese varie	12
RISOLUZIONE DELLE AZIONI CONTROVERSE:	13
Come distinguere le Azioni Controverse	13
Dichiarazione di Azione Controversa	13
Valutazione del Padrone della Sorte	13
Il Destino e le Carte dei Sogni	14
La Disfida e il Giudizio del Team	14
La Prova della Buona Sorte	14
CAMBIARE LA SORTE: I PUNTI QUANTUM E LA BANCA DEL TEMPO	15
I Vantaggi dei Punti Quantum	15
Come ottenere Punti Quantum	16
CONCLUSIONE DEL GIOCO	16
FAC-SIMILE CARTA DI IDENTITA' del PG	17
CREDITS	18

ASHURA

Regina delle Oasi

PRESENTAZIONE DEL SISTEMA

Doom Role Story permette di unire, al piacere di una bella avventura concepita dagli stessi giocatori, il fattore ludico e la casualità della Sorte, che pur non essendo espressa in termini statistico-matematici, ha comunque una certa rilevanza nell'andamento delle vicende ruotate dai personaggi.

In pratica si tratta di un Gioco di Ruolo squisitamente narrativo, progettato e calibrato per l'ambientazione fantastica di "Ashura, Regina delle Oasi".

Il **Doom Role Story** permette ai giocatori di essere al tempo stesso creatori e protagonisti delle avventure dei loro personaggi, poichè nel regolamento si è volutamente privilegiata la creatività individuale a scapito del realismo statistico. Lo scopo del gioco, qui, non è solo quello di "far portare a casa la pelle ai personaggi", ma anche e soprattutto quello di costruire una "buona storia" capace di appassionare chi la scrive e chi la legge.

Una descrizione ben scritta, coerente con la situazione di gioco ed emotivamente coinvolgente avrà sempre più possibilità di far crescere un personaggio rispetto al mero calcolo delle sue possibilità di riuscita. E al termine di ogni Story, il Racconto Ruolato che narra le vicende occorse ai personaggi può diventare parte integrante della Grande Saga di Ashura.

DEFINIZIONI

AZIONI CONTROVERSE

Azioni il cui esito non è la sicura riuscita da parte del **pg** che le racconta. Rientrano in questa categoria: le azioni fisiche che comportano prestazioni atletiche straordinarie o l'esercizio di abilità specifiche e complesse che il **pg** non possiede, le battaglie campali, le azioni eroiche, e naturalmente tutte quelle azioni che oppongono l'uno all'altro i personaggi giocanti. Le Azioni Controverse devono essere sempre risolte nell'**Anello della Sorte**.

BANCA DEL TEMPO

Il topic dello **Spazio Organizzativo** del forum **Doom Role Story** in cui i giocatori dichiarano come e quando desiderano spendere i **Punti Quantum** posseduti. E' sempre in questo topic che il **Padrone della Sorte** assegna ai ruolatori i **Punti Quantum** guadagnati dai personaggi nel corso della Story in atto. **I ruolatori sono responsabili di aggiornare il totale dei PQ posseduti nella Carta di Identità del pg.**

CARTA DI IDENTITÀ

E', a tutti gli effetti, la **Scheda del personaggio**, che comprende anche il suo **background** e il totale **aggiornato** dei PUNTI QUANTUM e dei DRIM posseduti dal **pg**. **Questi valori devono essere aggiornati a cura dei Ruolatori stessi ogni qualvolta intervenga un cambiamento.**

CARTE DEI SOGNI

Si tratta di un mazzo di 70 carte (40 Arcani Minori e 30 Arcani Maggiori), ispirate all'ambientazione di Ashura: ogni carta riporta un'immagine e alcuni simboli, che il **Padrone della Sorte** ha il compito di "interpretare" nel suo più probabile significato divinatorio e di cui il ruolatore dovrà tener debito conto prima di narrare nel **Racconto Ruolato** l'esito di un'**Azione Controversa** tentata dal suo **pg**.

COORDINAMENTO

Topic creato all'inizio della **Story** all'interno dello **Spazio Organizzativo**, per permettere ai ruolatori di discutere tra loro (e/o con il Padrone della Sorte) le varie opportunità narrative del Racconto Ruolato, risolvere problemi di stallo narrativo, prendere decisioni, segnalare assenze più o meno temporanee ed eventualmente porre domande di congruenza al Padrone della Sorte.

ASHURA

Regina delle Oasi

DISFIDA

Si ha una Disfida quando un'**Azione Controversa** oppone tra loro due o più **pg** del **Team di Ruolo**.

DRIM

Il Drim è la valuta ufficialmente scambiata in tutto il territorio di Ashura. **Ogni pg comincia la sua prima Story con 200 Drim**, che potrà spendere per acquistare il suo equipaggiamento dalla **Scheda Mercato** dell'**Oasi di Residenza**. Nel corso di una **Doom Role Story** i pg hanno la possibilità di guadagnare altri Drim (che aggiungono a quelli posseduti), ma anche e soprattutto di spenderne (e in tal caso li sottraggono dal totale di denaro in loro possesso). Il totale dei Drim in possesso del pg viene segnato in calce alla **Carta di Identità del pg**.

Il totale dei Drim posseduti deve essere aggiornato a cura dei ruolatori ogni qualvolta intervenga un cambiamento.

OASI DI ASHURA

Le Oasi di Ashura sono le regioni geografiche del continente di Ashura: in pratica lo scenario in cui si muovono i personaggi che danno vita alle campagne narrative. Si tratta di territori differenti, con diverse tipologie di clima ed ambiente, ciascuno dei quali è strutturato secondo le usanze tipiche delle popolazioni predominanti di quell'area.

Le differenze tra i popoli delle diverse oasi possono portare a conflitti ed alleanze, a seconda delle convenienze di governo e del potere più o meno forte dei vari centri di culto. E un ruolo di primo piano, naturalmente, lo giocano le azioni e le scelte dei personaggi che si muovono in questi scenari: gli utenti di Ashura.

Tutte le informazioni rilevanti sulle Oasi (**Mappe, Manuali, Schede luoghi, Bestiario, Erbario, PNG, Divinità, Cronologia delle Ere, Usanze dei popoli e delle razze, Schede Mercato**) sono accessibili all'utenza con link dalla home page del sito.

ATTENZIONE: L'ambientazione delle Oasi non può in alcun modo essere modificata dalle azioni dei ruolatori, a meno che non vengano presi accordi con lo Staff di Ashura, che potrebbe accogliere nel Concept eventuali cambiamenti derivanti dalle campagne di **Doom Role Story**, a patto che siano ritenuti compatibili con il progetto Ashura e qualificanti nei contenuti.

PADRONE DELLA SORTE (PS)

E' colui che viene chiamato ad arbitrare le **Azioni Controverse** nell'**Anello della Sorte**. In pratica agisce come un **Master Super Partes** e infatti viene scelto nelle fasi preliminari propedeutiche alla campagna tra i membri dello Staff che non sono direttamente coinvolti nella **Story** con un loro personaggio.

PG

Personaggio Giocante. E' uno dei Protagonisti della Story introdotto e direttamente controllato da uno dei ruolatori, in pratica il suo "campione", che si raffronta alle varie situazioni che si vengono a creare nel corso delle varie campagne **Doom Role Story** a cui partecipa. Un Pg può talvolta essere controllato indirettamente dagli altri ruolatori, nel caso in cui la situazione narrativa lo richieda (*ad esempio nel caso di un dialogo o di un'azione congiunta*), ma sempre e comunque in conformità con quanto indicato nella sua **Carta di Identità** dal ruotatore che lo controlla.

PNG

Personaggi Non Giocanti. Si tratta di personaggi comprimari, non direttamente controllati dai ruolatori ma da essi stessi introdotti nella **Doom Role Story** come interlocutori occasionali, antagonisti e/o come compagni o alleati dei loro **pg**. I PNG, come vedremo più avanti, possono appartenere a tre distinte categorie: **PNG ufficiali, PNG liberi e PNG chiave**.

ASHURA

Regina delle Oasi

PUNTI QUANTUM (PQ)

Punti che ogni ruotatore possiede in modo limitato e che possono essere spesi per garantire al **pg** determinati vantaggi che talvolta permettono di "cambiar corso alla storia", come vedremo più avanti. **Ogni pg comincia la sua prima Story con 5 Quanti che segna in calce alla Carta di Identità del pg** (cui aggiunge gli eventuali residui di Story precedenti o l'eventuale bonus guadagnato in fase di preparazione). Una volta esauriti i Punti Quantum, il ruotatore non potrà più forzare il corso degli eventi a favore del suo pg, a meno che non riesca a guadagnarne altri secondo le modalità che vedremo nel seguito.

RACCONTO RUOLATO (RR)

Il Racconto Ruolato racconta le vicende occorse ai personaggi che partecipano ad una **Doom Role Story** e viene scritto alternativamente dai vari ruotatori, nello Spazio Racconti Ruolati del forum **Doom Role Story**, come se fosse lo stesso personaggio a raccontare la propria parte nella storia.

RUOLAZIONE LIBERA

I ruotatori possono interagire liberamente "come personaggi" con brevi scambi di battute scherzose nel forum Vita Ashur del sito di Ashura, in cui sono presenti topic che rappresentano virtualmente determinati luoghi "comuni" a tutta Ashura, dove i ruotatori possono agire al di fuori delle **Story** secondo le modalità indicate nel primo post del topic. **Tali situazioni non hanno comunque alcuna rilevanza ai fini della Story in atto.**

RUOLAZIONE NARRATIVA

Nell'ambito del **Doom Role Story**, il termine "ruolazione" assume il significato di "interpretare raccontando" in prima persona le azioni, le gesta, i pensieri, le emozioni e i sentimenti di un personaggio. Le vicende narrate si svolgono tutte nelle **Oasi di Ashura**.

SCOPO DELLA STORY

L'obiettivo che i ruotatori dichiarano di voler raggiungere al termine del **Racconto Ruolato**. **N.B.:** potrebbero, in caso di **pg** antagonisti, esserci scopi individuali divergenti tra loro: in queste circostanze, la storia si conclude quando uno dei pg riesce a raggiungere lo scopo dichiarato all'inizio, che **NON POTRA' MAI IN ALCUN MODO essere la morte del pg di un altro ruotatore o di uno dei png "compagni", a meno che non vi sia un preciso accordo tra i ruotatori.**

SPAZIO ANELLO DELLA SORTE

La sezione del forum **Doom Role Story** in cui i ruotatori dichiarano le **Azioni Controverse** che intendono far compiere ai loro **pg** chiamando in causa il **Padrone della Sorte** affinché indichi le modalità dell'eventuale **Disfida**, oppure "legga nel futuro" le probabilità di riuscita tramite le **Carte dei Sogni**.

SPAZIO ORGANIZZATIVO

In questa sezione del forum **Doom Role Story** trovano spazio, il topic di **Coordinamento**, il topic che contiene le **Carte di Identità** dei pg, il topic **Banca del Tempo** e il topic **Mercato**.

SPAZIO RACCONTI RUOLATI

In questa sezione del forum **Doom Role Story** trovano spazio tutti i racconti ruolati relativi alle **Story** in atto. Il Titolo di ogni racconto è il medesimo che caratterizza la Story.

STORY

La **Story** identifica la campagna riferita ad un Racconto Ruolato. Ogni Story ha un titolo (che è il medesimo del Racconto Ruolato) che deve essere riportato in parentesi quadre in tutti i topic correlati.

ASHURA

Regina delle Oasi

TEAM DI RUOLO

Il gruppo di ruolatori che partecipano ad una campagna **Doom Role Story**. Non è indispensabile che il gruppo sia composto da veri e propri "compagni di avventura" e neppure che tutti i personaggi giocanti si prefiggano il medesimo scopo. Qualcuno può liberamente scegliere di ruolare un antagonista, o addirittura un mostro e saranno di volta in volta gli esiti delle **Azioni Controverse** ad assegnare la vittoria all'una o all'altra parte.

Se per fini narrativi un ruolatore, al suo turno di gioco, decidesse di far parlare o agire il pg di un altro (e/o un PNG chiave), si deve attenere alle note caratteriali ed al background che l'altro ha indicato nella Carta di Identità del pg, evitando di entrare in contraddizione con quanto specificato.

Se ad esempio il ruolatore che ha creato "Berserk" ha scritto nella Carta di Identità che quel pg è scontroso e solitario, non è il caso che un altro giocatore lo faccia agire in taverna come un compagno gioviale e cacciarone che magari offre da bere a tutti anche se non conosce nessuno! E se un giocatore ha scritto nel background che il suo pg ha paura dei serpenti, è poco attendibile che un'altro ruolatore scriva che proprio quel pg non vede l'ora di entrare per primo in una stanza che brulica di crotali velenosissimi.

TOPIC MERCATO E SCHEDE MERCATO

Le cosiddette **Schede Mercato** elencano le merci in vendita nelle differenti tipologie di mercato e i prezzi correnti nell'area geografica di riferimento. Sono disponibili 4 diverse schede: **Mercato del Nord**, **Bazaar delle Sabbie**, **Emporio dei Mari**, **Bottega dei Castellani**. Ogni scheda riporta nel frontespizio le zone geografiche applicabili per il tipo di merci e i prezzi.

Il **topic Mercato** della **Sezione Organizzativa** correlato alla **Story** in atto permette ai giocatori di dichiarare gli acquisti e contrattarne il prezzo con il **Padrone della Sorte** quando vogliono acquisire da ambulanti. **Gli oggetti acquisiti devono essere segnati nella Carta di Identità del pg a cura dei ruolatori, contestualmente alla detrazione del prezzo pagato dal totale dei Drim posseduti.**

PREPARAZIONE DELLA STORY

Carta d'Identità, Background e PNG Chiave

Ovviamente il primo passo per cominciare a ruolare in una **Doom Role Story** è la **creazione del personaggio**.

Per farlo occorre recarsi nello **Spazio Organizzativo** del forum **Doom Role Story** e in coda al topic **Carte d'Identità** correlato alla **Story**, inserire i seguenti dati rilevanti del pg:

NOME, RAZZA E DESCRIZIONE FISICA: E' importante descrivere i tratti somatici del pg e le eventuali caratteristiche che sono retaggio di razza e/o di famiglia. Le razze di Ashura hanno connotazioni narrative ben precise, ma non c'è alcun obbligo di uniformarsi ad esse e neppure agli stereotipi di razza del fantasy classico: siete liberi di inventare voi stessi le caratteristiche più originali e stabilire - ad esempio - che il "vostro" Elfo è *bruttino, grassoccio e pasticcione*, o che "il vostro Drow riesce a sopportare bene la luce del giorno". L'importante è che tutto quello che andrete ad inventare sia coerente con l'ambientazione di Ashura e/o sostenuto da un pizzico di buon senso e da un'adeguata giustificazione narrativa. Alcune razze (es. Centauri, Sirene, ecc.) sono più difficili da ruolare di altre, a causa delle particolari caratteristiche fisiche che ne limitano il movimento, ma non è escluso che, grazie all'immaginazione e all'interpretazione di un buon ruolatore, ne possano risultare personaggi originali, accattivanti e di grande spessore narrativo.

Cercate comunque di evitare assurdità e controsensi: "una sirena in una boccia di vetro nel deserto di Ashahara" avrebbe scarsissime probabilità di sopravvivere!

RUOLO o MESTIERE: Il **Doom Role Story** non prevede limitazioni di ruolo derivanti dalla razza, né liste standard di professioni "possibili": siete liberi di interpretare qualsiasi ruolo vi suggerisca la

ASHURA

Regina delle Oasi

fantasia. Volete che il vostro personaggio sia un provetto cuoco anche se appartiene ad una razza solitamente poco dotata in campo culinario come potrebbe essere quella degli orchi? Potete farlo. Volete interpretare un'affascinante spia, anche se il vostro personaggio appartiene a una razza poco avvenente come potrebbero essere i dracoidi o i demoni? Nessun problema. Volete che la fata che interpretate sia anche una provetta amazzone guerriera? Fate pure. Avete facoltà di scelta illimitata, a patto che troviate un buon espediente narrativo per dare coerenza a quello che inventerete e che le vostre invenzioni non siano in contrasto con l'ambientazione delle Oasi di Ashura.

Una doverosa precisazione: **non è permesso interpretare divinità o spiriti immortali**. Tutti i pg che vivono ad Ashura sono MORTALI e come tali possono subire ferite e persino morire.

Non è previsto alcun allineamento morale e ciascun pg agisce come meglio crede di fronte alle varie situazioni che implicano una scelta di coscienza. Vale tutto, il buono come il cattivo, passando attraverso il mediocre, il simpatico e l'antipatico, ma è sempre bene ricordarsi che dietro ai pg ci sono persone reali, con la loro sensibilità e la loro educazione. Se un ruotatore vuole interpretare un pg il cui comportamento risulta sgradevole, a scampo di ogni equivoco, è bene che abbia l'accortezza di far capire agli altri che il giocatore NON è come il pg e che semplicemente sta interpretando un ruolo. Lo scopo di tutti è quello di divertirsi e una bella risata è di gran lunga meglio di una litigata!

OASI E RESIDENZA: Il vostro pg può abitare in una qualunque delle **Oasi di Ashura**. Non vi sono scelte obbligate derivanti dalla razza o dal ruolo, ma per questioni di sopravvivenza, oltre che di coerenza narrativa, è meglio tenere in debito conto le problematiche climatiche, sociali e territoriali di ogni Oasi prima di stabilire in una di esse la dimora del vostro pg. Sarebbe oltremodo assurdo (e pericoloso) - ad esempio - pretendere di far vivere un centauro sulle aspre rupi della Valle dei Nidi o un apprendista stregone a Nortgarthen dove l'uso della magia è fortemente scoraggiato e considerato oltremodo "sospetto" dalle gerarchie locali. E' pertanto consigliabile dare almeno una rapida occhiata ai **Manuali delle Oasi** prima di decidere dove collocare il personaggio.

CARATTERISTICHE DI ECCELLENZA: potete attribuire al PG due "caratteristiche di eccellenza" cioè conoscenze e/o capacità particolari che potranno essere esercitate semplicemente narrandone modalità ed effetti senza doverle mai sottoporre al verdetto dell'Anello della Sorte. Una delle due caratteristiche può essere una capacità magica ben definita, a patto che non si tratti di un potere devastante che permetterebbe al ruotatore di "andar da solo" in qualunque circostanza. **Non sono consentiti superpoteri ed attributi divini quali: immortalità, invulnerabilità, onnipotenza, onniscienza e onnipresenza.**

OGGETTI PERSONALI: Ogni personaggio ha il diritto di possedere **due oggetti personali**, che potranno anche essere armi pregiate oppure oggetti magici. Nel caso venga scelto un oggetto magico, occorre definire con precisione l'effetto che produce, che può essere uno soltanto.

PNG CHIAVE (o FAMIGLIO): Ogni ruotatore ha il diritto (se lo desidera) di introdurre nella Story **UN SOLO PNG chiave o in alternativa un Famiglio**. Il PNG chiave è un personaggio solitamente legato al pg da vincoli di amicizia, amore e/o alleanza, mentre il Famiglio è un animale domestico o addomesticato che accompagna il pg e lo aiuta in ogni circostanza. Se i ruotatori si avvalgono di questa facoltà, in questo spazio devono descrivere e tratteggiare un breve background del PNG chiave o Famiglio.

BACKGROUND: La storia del pg e il suo carattere. Bastano poche righe per tratteggiare il retroscena socioculturale del pg: qualche notizia sulla famiglia d'origine, sui suoi interessi ed eventualmente il ricordo di uno o più eventi che hanno segnato la sua formazione.

Chi lo desidera, può ampliare la sua presentazione del suo pg, scrivendo un vero e proprio racconto, che può inserire nello **Spazio Organizzativo** come topic a parte. I ruotatori non sono comunque tenuti a scrivere a lungo per delineare il background del pg e pertanto questo tipo di presentazione garantisce all'utente il **bonus di 1 punto Quantum** supplementare, da aggiungere a quelli di default.

ASHURA

Regina delle Oasi

Definizione della Story, del Team di Ruolo e dello Scopo

Il secondo passo per cominciare a ruolare, è quello di inserirsi in una Story già avviata scrivendo nel **Racconto Ruolato** di riferimento - a patto che vi sia disponibilità di posti nel **Team di Ruolo**, previa verifica nel correlato topic di **Coordinamento**.

Nel caso non vi sia spazio (o se le campagne in corso non incontrano il gradimento degli aspiranti ruolatori), è comunque possibile aprire una **Nuova Story**.

Chiunque può dare avvio ad una Nuova Story, senza dover seguire una traccia obbligata e senza attendere l'input di un Master di Gioco. Basta semplicemente scrivere il primo capitolo nello **Spazio Racconti Ruolati** del Forum **Doom Role Story**, assegnandogli un titolo, che sarà anche il titolo della Story. Per dar vita ad un **Team di Ruolo** è sufficiente che due o più utenti prendano accordi per portare avanti la Story. Chi ha dato inizio al nuovo RR ha a disposizione tre diversi sistemi per arruolare altri **pg** nella nuova Story:

- * inserire un annuncio nella Sezione "Cerco Compagni d'Avventura" del forum di Ashura;
- * inserire un annuncio nella Sezione "looking for party" del forum Dragonisland.
- * invitare "da personaggio" altri pg a ruolare nei luoghi "pubblici" del **Forum Vita Ashuur**, ad esempio scrivendo una lettera nell'ufficio postale, oppure offrendo da bere in taverna, o ancora recandosi al Tempio a chiedere una divinazione o l'interpretazione di un sogno;

Una volta formato il Team, occorre aprire un **topic di Coordinamento** correlato al RR, nello **Spazio Organizzativo** del forum **Doom Role Story**. In quella sede i ruolatori del Team potranno discutere per stabilire lo **SCOPO** della nuova Story, che può essere una missione collettiva dell'intero team, oppure l'obiettivo individuale di uno o più pg.

Nomina del Padrone della Sorte e Attivazione Topic correlati

L'ultimo passo propedeutico alla vera e propria Story è la nomina di un **Padrone della Sorte**, che sarà arbitro imparziale quando necessario. Il Padrone della Sorte viene scelto tra i membri dello Staff che non hanno alcun pg da ruolare nella Story in oggetto. Talvolta - se richiesto dai ruolatori - può suggerire soluzioni per superare un momento difficile, ma **non è mai in alcun modo responsabile dell'andamento della Storia** poichè tale compito spetta unicamente ai giocatori.

Il Padrone della Sorte apre il topic correlato alla nuova Story nello **Spazio Anello della Sorte** del forum **Doom Role Story** per la risoluzione delle **Azioni Controverse** ed i seguenti topic nello **Spazio Organizzativo** del medesimo forum:

- ✘ **Banca del Tempo** per tener conto dei **Punti Quantum** guadagnati e spesi dai pg.
- ✘ **Mercato**, dove i ruolatori potranno dichiarare l'acquisto di merci e tenere il conto dei Drim guadagnati e spesi.

Inizialmente tutti i ruolatori partono con **5 Punti Quantum**, a cui aggiungono gli eventuali PQ residui di precedenti Story a cui ha partecipato il medesimo pg o l'eventuale bonus ottenuto per il racconto di background.

Ogni ruolatore parte con un capitale di 200 Drim, a cui aggiunge gli eventuali drim residui di Story precedenti in cui era in gioco il medesimo pg. I Drim possono essere risparmiati per affrontare le spese future, oppure spesi per acquistare l'equipaggiamento del pg dalla Scheda Mercato relativa all'Oasi di residenza.

ASHIORA

Regina delle Oasi

COME SI GIOCA IL Doom Role Story

Svolgimento della Story

La parte principale di una **Doom Role Story** è il **Racconto Ruolato**, in cui i ruolatori si alternano a raccontare la storia "dalla parte del loro pg". Un Racconto Ruolato è formato da **Capitoli**, ciascuno dei quali rappresenta un "**Tempo di gioco**".

Una volta completata la preparazione, il **Team di Ruolo** entra nel vivo della storia, coordinandosi nel correlato **topic di Coordinamento** per stabilire l'alternanza dei turni, decidere come superare eventuali difficoltà narrative e concordare i capisaldi della storia. Ciascun ruolatore, al suo turno, scrive un pezzo del Capitolo, narrando la storia "dalla parte del suo pg" coerentemente con quanto scritto da chi precede e con la situazione in atto, seguendo lo stile narrativo concordato in sede di Coordinamento. (es. prima persona presente: "*vado al mare*"; prima persona passato remoto: "*quel giorno andai al mare*", terza persona trapassato prossimo: "*la sacerdotessa era andata al mare*", ecc.).

Gli stessi ruolatori agiscono come Master del Gioco, quando introducono nella Storia i fatti, i luoghi, i png e gli eventi che i pg si trovano davanti di volta in volta. Agiscono inoltre come giocatori, quando affrontano tali situazioni in prima persona interpretando il pg. Quando un ruolatore ha scritto il suo pezzo, il turno passa al successivo e così via, fino alla **Chiusura del Tempo**, che segna la fine del Capitolo e l'inizio di uno nuovo, fino al termine della Story. Chi scrive l'ultimo brano di un capitolo ha facoltà di **chiudere il Tempo**, come vedremo nel paragrafo seguente

Quando la narrazione genera **Azioni Controverse**, i Ruolatori ricorrono all'**Anello della Sorte** ed al **Padrone della Sorte**: la Story deve poi proseguire secondo l'esito ottenuto.

La Story termina quando uno dei pg (o tutto il team) consegue lo **Scopo** dichiarato nella fase di preparazione.

Turni e Chiusura del Tempo

Le azioni narrate nei vari brani che formano un capitolo **devono essere lasciate "aperte" in modo tale che chi scrive dopo vi si possa agganciare**: è il giocatore che scrive l'ultima parte del Capitolo che ha il compito di "**chiudere il tempo**" impartendo alla Storia le svolte più favorevoli al suo pg. Per garantire a tutti pari opportunità di controllo della Storia, il **Doom Role Story** prevede lo slittamento dei turni di gioco: chi scrive per primo in un Tempo, ha il diritto a scrivere per ultimo nel Tempo successivo e chi aveva il secondo turno passa al primo e così via, come indicato in tabella, considerando un Team di Ruolo composto da quattro utenti.

PRIMO CAPITOLO	Primo turno: Moira Secondo turno: Rudolph Terzo turno: Miriana Chiusura del tempo: Soliman
SECONDO CAPITOLO	Primo turno: Rudolph Secondo turno: Miriana Terzo turno: Soliman Chiusura del tempo: Moira
TERZO CAPITOLO	Primo turno: Miriana Secondo turno: Soliman Terzo turno: Moira Chiusura del tempo: Rudolph
QUARTO CAPITOLO	Primo turno: Soliman Secondo turno: Moira Terzo turno: Rudolph Chiusura del tempo: Miriana

ASHURA

Regina delle Oasi

I giocatori hanno facoltà di chiudere azioni non modificabili dall'ultimo ruotatore del Tempo di Gioco solo quando dette azioni rientrano nella "sfera di competenza del loro pg" (ad esempio abilità derivanti dal mestiere, dal background o dalle caratteristiche di eccellenza), o quando decidono di spendere Punti Quantum per forzare determinate situazioni a favore del loro pg, come vedremo nel capitolo "Cambiare la Sorte: la BANCA DEL TEMPO".

La Story

Ogni post viene identificato con il numero del Capitolo a cui è riferito, il nome del pg narrante, il luogo in cui si svolgono le azioni e il riferimento cronologico relativo ad esse, secondo il computo del tempo corrente di Ashura o dell'Oasi di provenienza del pg. Facciamo un esempio pratico.

STORIA: IL TESORO DEGLI SKETRIS - Capitolo 1

Wyzartown - Picco Iridian's

Karandol 1, anno 1352 DA - primo pomeriggio

Dal Racconto di Moira - apprendista dell'Accademia Magica di Wyzartown

La prima volta che sentii nominare il tesoro degli Sketris un brivido di premonizione mi corse lungo la spina dorsale, quasi a volermi ammonire di tenermene alla larga. Era accaduto per caso e il mio maestro di erbologia non si era accorto della mia presenza nel corridoio dell'accademia, mentre sussurrava quelle parole al Supremo Morris, il più potente mago della scuola Kolops. Proprio quest'ultimo aveva percepito la mia presenza e il suo atteggiamento si era fatto minaccioso, mentre la sua mente frugava i miei pensieri alla ricerca di quello che avevo sentito. Evidentemente rinfrancato da quella sua indagine, mi aveva poi assestato un buffetto sulla guancia, cercando di non dare importanza all'accaduto.

Ma io sono curiosa e così, il giorno dopo, mi recai nella biblioteca di Wyzartown a consultare gli antichi volumi...

I posts che compongono il capitolo non dovrebbero in linea di massima essere troppo lunghi (una cartella dattiloscritta è più che sufficiente), ma neppure troppo brevi e stringati: due righe in cui Moira scrive "vado in biblioteca per indagare sul tesoro degli Sketris di cui ho per caso sentito parlare oggi" non sono certo una buona giocata e non portano avanti la Storia! Nell'esempio sopra riportato, ipotizziamo adesso che il secondo giocatore prosegua così.

STORIA: IL TESORO DEGLI SKETRIS - Capitolo 1

Castello della Virtù - Picco Iridian's

Karandol 1, anno 1352 DA - notte fonda

Dal Racconto di Rudolph - Guardiano del tesoro degli Sketris

Quella notte giunse in volo al castello il barbogianni del Supremo Morris, che recava un plico sigillato per me. La missiva, scritta in codice, mi ammoniva di intensificare la vigilanza, perchè un'allieva dell'Accademia aveva involontariamente sentito una conversazione in cui si nominava il tesoro. Il Supremo affermava di aver esaminato la fanciulla e di non ritenerla particolarmente pericolosa, ma si sa che i giovani sono curiosi e la curiosità spesso porta ad azioni avventate. Perciò attivai immediatamente un potente sortilegio per rendere invisibili le parole dei libri che parlavano del tesoro e della leggenda. Ero certo che la maghetta si sarebbe precipitata in Biblioteca a cercare informazioni, ma non avrebbe trovato nulla.

E' evidente che l'utente che muove Rudolph agisce in contrapposizione a chi muove Moira, ma - a meno che uno dei due non faccia uso di Punti Quantum per forzare le cose - nessuno dei due ha facoltà di "chiudere l'azione", poichè dopo di loro devono ancora scrivere gli utenti che muovono Miriana e Soliman ed è quest'ultimo che, essendo l'ultimo di turno, ha il compito di **chiudere il Tempo**, narrando come si è risolta la cosa secondo il suo punto di vista. Presumendo che Miriana - compagna di accademia di Moira - sia stata tirata in ballo dalla stessa Moira e quindi sia coinvolta nella medesima azione di ricerca nei libri, Soliman potrebbe concludere ad esempio così:

ASHURA

Regina delle Oasi

STORIA: IL TESORO DEGLI SKETRIS - Capitolo 1

Scuola Kolops - Picco Iridian's

Karandol 2, anno 1352 DA - mezzogiorno

Dal Racconto di Soliman - Maestro dei Segreti

Quando il Supremo Morris mi mandò a chiamare, ebbi la chiara percezione della gravità della situazione. Infatti lo trovai nel suo studio che passeggiava avanti e indietro come una tigre in gabbia e non appena mi vide entrare, subito mi aggredì, sventolandomi sotto il naso una vecchia pergamena ingiallita.

"Ebbene Soliman? Cosa hai da dirmi? Mi aspetto una spiegazione da te... questa pergamena narra per filo e per segno l'intera leggenda degli Sketris. Non ti avevo ordinato di distruggerle tutte almeno una decina di mesi fa? Fortunatamente quella stupida stregghetta non ha potuto trovarla, ma ti rendi conto che una pergamena non è un libro e, se per caso ce ne fossero altre come questa in giro, le potrebbe leggere chiunque perchè non rientrano nel sortilegio di Rudolph. I miei informatori mi hanno riferito che la stregghetta e la sua amica se ne sono andate con la faccia delusa, ma la tua negligenza ti costerà molto cara... oh sì... mooolto cara!"

Il capitolo si conclude con la repentina fuga di Soliman (che usa la Caratteristica di eccellenza "teletrasporto"): il mago stringe tra le dita una seconda pergamena uguale all'altra e medita propositi di vendetta nei confronti del Supremo. Naturalmente le cose potranno cambiare nel secondo capitolo, quando all'utente che ha mosso Moira (e che ha scritto per prima nel turno precedente) spetterà il compito di **chiudere il tempo**.

Nell'esempio precedente, il Tempo di Gioco è privo di azioni controverse e di forzature, ma questo non significa che vi sia uno scopo univoco condiviso da tutto il **Team di Ruolo**: al contrario, è probabile che ognuno cerchi di conseguire obiettivi diversi, secondo quanto dichiarato in fase di preparazione e la storia seguirà le alterne fortune delle azioni ruolate.

Ambientazione della Story

Le campagne di **Doom Role Story** possono svolgersi in una o più **Oasi di Ashura**. I ruolatori possono liberamente ispirarsi e trarre spunto dagli elementi narrativi "fissi" dell'ambientazione: città, luoghi caratteristici, templi, divinità, png, popolazioni indigene, erbario, bestiario, mercati, usanze, tradizioni e organizzazioni sociali. I **Manuali delle Oasi**, le **Mappe** e le **Schede** correlate descrivono questi elementi, che **non devono in alcun modo essere alterati rispetto alle caratteristiche descritte**. I ruolatori dovranno SEMPRE e COMUNQUE mantenere la coerenza con l'ambientazione delle Oasi di Ashura, che non deve subire sostanziali mutamenti ogni volta che qualcuno scrive. Tanto per fare un esempio, nessuno che transiti nel Deserto di Ashahara può trasformare quel luogo in un giardino rigoglioso e fertile... a meno che il suo pg non sia vittima di un miraggio! Al massimo, ricorrendo a particolari capacità, potrebbe trovarvi una vena d'acqua sotterranea e farvi crescere qualche pianticella! E per quanto possa risultare antipatica la rigida gerarchia di territori come Nortgarthen, nessun pg che vi si trovi in transito, per quanto eroico e valoroso sia, ha facoltà di minare il potere dei prelati della Chiesa dei Nove.

Interazione tra i Pg

I Pg possono interagire tra loro come amici, come antagonisti e persino come nemici, ma è importante sapere che **nessuno ha comunque il diritto di imporre un percorso prestabilito alla Storia**; il giocatore che scrive l'ultimo post del **Tempo di Gioco**, al suo turno, ha facoltà di **chiudere il tempo** dando alla storia il proprio tocco personale. Ogni pg cerca di raggiungere lo **Scopo** dichiarato all'inizio insieme agli altri pg oppure per proprio conto, agendo in accordo, in contrapposizione o a discapito degli altri, a seconda dei casi.

Chiunque descriva nel suo pezzo un'interazione con il pg di un altro utente dovrà attenersi a quanto indicato nella scheda del pg, evitando di distorcere il suo carattere o di fargli compiere azioni contrarie alla sua "etica personale". Nel caso che questo accada, comunque, è sufficiente che - in sede di **Coordinamento** - l'utente che controlla il pg

ASHURA

Regina delle Oasi

travisato segnali il problema senza polemizzare, invitando l'altro a rettificare le parti non coerenti. Chiunque riceva una simile segnalazione, a sua volta senza recriminare, deve correggere il suo brano, rettificando l'incongruenza che gli viene segnalata secondo le indicazioni di chi ha il controllo diretto di quel pg.

Occorre inoltre tener conto del fatto che **i pg NON conoscono le azioni e i dialoghi che non si svolgono alla loro presenza** e naturalmente **ignorano i pensieri e le emozioni degli altri pg e png**. Tutto quello che non viene esplicitamente dichiarato e/o manifestato da un pg "in pubblico" non può in alcun modo essere utilizzato dagli altri ruolatori, a meno che non esercitino con successo la lettura del pensiero.

In caso di scontri, sfide o discrepanze di vedute, causati dagli opposti intenti dei pg, la situazione è considerata **Azione Controversa** che genera una **Disfida**. La trama della Storia è direttamente influenzata dagli esiti di tali disfide e tutto il **Team di Ruolo** vi si deve uniformare.

Ci sono tre azioni che un ruotatore non può mai in nessun caso compiere, pena la cancellazione del post e la perdita del turno di ruolazione:

- 1) uccidere il pg, il png chiave o il famiglia di un altro ruotatore,
- 2) danneggiare irreversibilmente gli oggetti personali di un altro ruotatore
- 3) modificare sostanzialmente gli elementi che fanno parte integrante dell'ambientazione delle Oasi di Ashura.

Soltanto chi controlla direttamente il pg ha il diritto di "*far morire la sua creatura*" e/o privarla di oggetti personali per cederli ad altri pg o png. Tenete sempre a mente questa regola, prima di immaginare il finale di una storia che preveda la morte del personaggio di un altro ruotatore: un pg muore soltanto se chi lo muove decide di "suicidarlo", o se si accorda esplicitamente e personalmente con gli altri ruolatori permettendo ai loro pg di far fuori il suo. Qualora, nel corso di una Story, un utente per qualunque ragione fosse impossibilitato a partecipare puntualmente alla Storia fino alla sua conclusione, il Team di Ruolo valuterà insieme al Padrone della Sorte le eventuali azioni finalizzate al completamento della Story.

Interazione con i PNG

Nel corso della Storia, i personaggi possono interagire con PNG "alleati" e/o "antagonisti" e sono gli stessi ruolatori a stabilire quali png creare di volta in volta e con quali png "ufficiali" eventualmente interagire e in quali circostanze questo avviene. Ogni ruotatore ha inoltre facoltà di creare un **PNG chiave** che indica nella sua Carta di Identità.

I PNG "ufficiali" fanno parte dell'ambientazione di Ashura e sono schedati e descritti nelle parti interattive del sito. Tali png possono essere "amici" o "nemici" dei pg, a seconda degli intenti e degli atteggiamenti di questi ultimi. **E' vietato distorcere il carattere dei PNG ufficiali, e/o privarli della loro autorità in seno alla comunità di appartenenza.**

Sarebbe assurdo descrivere ad esempio il locandiere della Taverna dell'Ultimo Vichingo - Bjorn il Rosso - come un "*gentiluomo educato e raffinato*", o peggio pretendere che egli faccia credito al vostro personaggio senza una buona ragione!

I PNG messi in campo dai ruolatori possono essere mossi liberamente da coloro che li hanno introdotti nella Storia, mentre i pg degli altri ruolatori dovranno interagire con essi tenendo conto di quanto indicato dall'utente che li ha creati.

Un png ostile può anche essere ammorbidito o indotto ad agire momentaneamente a vantaggio di un pg diverso da quello che lo ha creato, ma per narrare una tale eventualità, i ruolatori dovranno spendere un ingente numero di **Punti Quantum**.

Ogni ruotatore ha facoltà di indicare come **PNG chiave** uno soltanto di quelli che ha introdotto nella Storia: questo significa che gli altri ruolatori NON POSSONO per nessuna ragione "far morire" quel PNG, anche se possono interagire con esso, combatterlo e persino ferirlo.

I Famigli

I ruolatori possono decidere di introdurre nella Story un Famiglio animale, rinunciando in tal caso al PNG chiave e lo definiscono nella CI in alternativa ad esso. **Nessun ruotatore, diverso da chi ha il diretto controllo del pg, può fare agire il suo Famiglio nella Story.**

ASHURA

Regina delle Oasi

Acquisti al Mercato e Spese Varie

Chiunque voglia acquistare un oggetto da una determinata **Scheda Mercato** deve prima fare in modo che il suo pg raggiunga il mercato dell'area geografica in cui questo è in vendita, oppure un venditore ambulante che disponga di quell'articolo.

Quando i pg si trovano in un luogo di Ashura dove è presente un mercato, possono acquistare merci ai prezzi indicati nella relativa Scheda, dichiarando i loro acquisti nel topic **Mercato** correlato alla Storia e detraendo il prezzo indicato dai Drim in possesso del pg.

Se un pg si trova in un sito dove sono presenti solo venditori ambulanti, i prezzi indicati nelle Schede Mercato subiscono variazioni al rialzo ed occorre contrattare di volta in volta gli acquisti con i mercanti. In tali casi, il **Padrone della Sorte** agisce per conto del venditore e contratta con il pg nel topic **Mercato** correlato alla storia.

Alcune merci sono inoltre contrassegnate dalla dicitura **"RARISSIMO"**: ciò indica che quell'articolo rimane in vendita solo fintanto che non lo acquista un pg che si trovi a transitare in quel mercato, dopodichè scompare dalla scheda e non è più reperibile fino a nuovo ordine.

Altri articoli, di pregevole fattura oppure dotati di magici poteri, sono contrassegnati da una o più **Q** : questo significa che per poterli acquistare, il pg deve spendere uno o più Punti Quantum in aggiunta al costo monetario in Drim. In tal caso, i Ruolatori, oltre a pagare il prezzo dovuto, dovranno anche aggiornare il numero di Punti Quantum posseduti nel correlato topic **Banca del Tempo**.

Un consiglio: cercate di non restare mai senza soldi perché spesso i pg devono spendere anche per altre "faccende" (ad esempio per pernottare in una locanda, per consumare un pasto caldo o per pagare i servizi di un mercenario o di un informatore); in tutti questi casi (anche se vengono introdotti nella storia dal ruolatore stesso), sarà il Padrone della Sorte ad indicare il costo di tali prestazioni nel topic di Coordinamento e il ruolatore dovrà sottrarre quella somma dai Drim posseduti dal suo pg.

ASHURA

Regina delle Oasi

RISOLUZIONE DELLE AZIONI CONTROVERSE

Come distinguere le Azioni Controverse

Qualunque tipo di azione di portata oggettivamente complessa e non risolvibile grazie alle normali abilità di un pg (o alle sue **Caratteristiche di Eccellenza**), o il cui esito è contrapposto agli intenti dichiarati da un altro ruotatore rientra nella categoria delle **Azioni Controverse**.

L'Azione Controversa è assimilabile ad un'impresa straordinaria. Tanto per fare un esempio, un abile paladino armato di spada può anche avere ragione di un solo sfidante in combattimento a viso aperto, o magari anche di due - ma, se quello stesso paladino ha di fronte cinque o sei avversari armati fino ai denti che gli tendono un agguato, le cose cambiano. Certo, se il paladino possiede come Caratteristica di Eccellenza "maestro di spada" e magari tra i suoi Oggetti Personali annovera anche una "spada speciale", è verosimile che riesca a tener testa agilmente a due o tre avversari per volta (e persino a quattro o cinque se la spada ha anche virtù magiche), ma non potrà comunque far fuori un intero esercito da solo! Se il ruotatore vuole che il suo paladino affronti un esercito nemico, dovrà mettere in campo un esercito che lo affianchi, ma si tratterà comunque di Azione Controversa poiché non è affatto scontato che l'esercito del paladino riesca a sconfiggere i nemici.

L'uso della magia rientra sempre nel novero delle Azioni Controverse, tranne quando il pg esercita una facoltà magica che possiede come **Caratteristica di Eccellenza** o evocabile tramite un oggetto, una pergamena o una pozione in possesso del pg.

Quindi, evitate di raccontare come il vostro pg abbia spaccato una montagna o ucciso da solo un drago che sputava fuoco, perchè al massimo potete raccontare come egli abbia provato a farlo, ma l'esito dell'Azione non è affatto scontato e il Destino (= Doom) scritto nelle **Carte dei Sogni** potrebbe riservarvi qualche sorpresa.

Analogamente, **non potete dichiarare la conclusione di un'azione che oppone il vostro personaggio a quello di un altro ruotatore**: che si tratti di un furto, di un inganno, di un incantesimo di seduzione, di un duello o di una semplice forzatura rispetto ad un intento divergente, dovete attendere che il Destino (=Doom) della **Disfida** si compia.

N.B. Dopo che un'Azione Controversa è stata risolta nell'Anello della Sorte, nessuno dei ruotatori seguenti (neppure chi in quel Capitolo chiude il tempo) può modificare gli eventi narrati nel RR a fronte dell'esito ottenuto.

Dichiarazione di Azione Controversa

Quando un ruotatore racconta situazioni che sfociano in un'Azione Controversa, non può chiudere l'azione con una semplice narrazione discrezionale a vantaggio del suo pg, ma deve recarsi nel topic dello Spazio **Anello della Sorte** correlato alla Story e informare il **Padrone della Sorte** della situazione, descrivendo brevemente gli effetti che si prefigge di ottenere con l'azione intrapresa e gli intenti del suo pg in quella circostanza.

Se l'Azione Controversa non avviene in opposizione o a discapito di altri pg, è soggetta al semplice **Responso del Fato**, altrimenti si ha una **Disfida**.

Valutazione del Padrone della Sorte

Quando viene dichiarata un'Azione Controversa, il **Padrone della Sorte** valuta innanzitutto se l'azione è attuabile, considerando:

- ◆ la congruenza con l'ambientazione delle **Oasi di Ashura**,
- ◆ la coerenza narrativa nell'ambito del **Racconto Ruolato**,
- ◆ l'attinenza dell'azione con lo **Scopo** dichiarato all'inizio della Story.

Se l'azione è giudicata non attuabile, il brano non applicabile viene rimosso dal Racconto Ruolato e il turno passa al ruotatore seguente che riparte dal punto precedente ad essa.

Se invece l'azione è giudicata attuabile, il Padrone della Sorte notifica ai giocatori se si tratta di una semplice Azione Controversa o di una **Disfida**.

La Valutazione del Padrone della Sorte è sempre insindacabile e inappellabile.

ASHORA

Regina delle Oasi

Il Destino e le Carte dei Sogni

Per risolvere un'**Azione Controversa semplice**, il **Padrone della Sorte** si affida al **Responso del Fato** (=Doom). Il Destino viene svelato dalla **Carta dei Sogni** estratta dal Master che diviene così l'interprete del Fato. Ogni carta ha diversi significati, ma il Master svela al ruolatore soltanto quello che ritiene più attinente alla situazione, decifrandone il significato in termini di possibili risvolti narrativi.

Il ruolatore, una volta ottenuto il responso, "chiude" l'**Azione Controversa**, tenendo conto della Divinazione e della carta per narrare nel **Racconto Ruolato** gli sviluppi della situazione.

Se lo desidera, il PS può rendere più trasparente il suo intervento, facendo ricorso al **tiradadi di Invisible Castle** (www.invisiblecastle.com). Ogni carta è infatti associata ad un numero da 1 a 70 e lanciando un d70, si ottiene un risultato che identifica in modo univoco la carta estratta. I giocatori possono mitigare (ma non cancellare del tutto) gli effetti di una Divinazione infausta spendendo un **Punto Quantum** e dichiarandolo nel topic **Banca del Tempo dello Spazio Organizzativo**.

La Disfida e il Giudizio del Team

Quando un'**Azione Controversa** oppone direttamente un pg a un altro (ad esempio se un pg cerca di derubarne un altro oppure se i due pg si accapigliano, ecc.), si ha una **Disfida**. In tal caso, il **Padrone della Sorte** invita tutti i giocatori chiamati in causa a dichiarare nel topic **Anello della Sorte** la potenziale reazione dei loro pg.

I giocatori verranno poi invitati a narrare in un topic DISFIDA appositamente aperto dal PS gli ipotetici sviluppi della situazione qualora il successo dovesse arridere al loro pg. Se uno dei contendenti non scrive entro il tempo indicato dal PS, la vittoria arride automaticamente al suo oppositore (nel caso ve ne siano più di uno, la contesa si risolve tra quelli rimasti in gioco).

Il Padrone della Sorte apre poi in calce a quel topic un sondaggio ed invita tutti i componenti del Team di Ruolo (compresi quelli che sono coinvolti nella sfida) ad assegnare con votazione segreta un punteggio da 1 a 5 ai brani in gara. Anche il PS esprime il suo voto che va a sommarsi a quelli dei ruolatori. Chi al termine del sondaggio ottiene il più alto punteggio si aggiudica la vittoria. **N.B. La votazione deve comunque concludersi due giorni dopo l'apertura del sondaggio. I vincitori hanno il diritto di imprimere alla Storia la svolta più favorevole ai loro pg e chi perde non può far altro che adeguarsi.**

Prova della Buona Sorte

Quando un ruolatore non possiede Punti Quantum sufficienti ad ottenere i vantaggi desiderati, può tentare di ottenere un massimo di 5 nuovi PQ affrontando una Prova della Buona Sorte. Naturalmente si tratta di un cimento difficile, che comporta un elevato rischio di perdere per il pg. Tuttavia, talvolta può valere la pena tentare.

Il ruolatore che intenda sottoporre il suo pg a tale prova, lo dichiara nello Spazio Anello della Sorte correlato alla Story, **previo pagamento di una cauzione di 20 Drim a fondo perduto**.

Una volta sottratto il denaro dal totale posseduto nella CI del pg, il ruolatore può scommettere su una sequenza di carte - o su una singola Carta - che pensa potrebbe essere estratta dal PS a fronte della Prova della Buona Sorte. Se il ruolatore perde, non ottiene niente, mentre se vince, ottiene un numero di PQ correlato alla difficoltà statistica secondo la seguente tabella. **Qualunque sia l'esito della prova i drim sono comunque persi.**

Scommessa su una singola carta	Ottiene un bonus di 5 PQ
Scommessa su una serie di 3 carte (es. le figure di un seme)	Ottiene un bonus di 4 PQ
Scommessa su una serie di 4 carte (es. i 4 Assi, i 4 Re, ecc.)	Ottiene un bonus di 3 PQ
Scommessa sulla serie di un seme	Ottiene un bonus di 2 PQ
Scommessa su tutti gli Arcani Maggiori	Ottiene un bonus di 1 PQ

ASHIORA

Regina delle Oasi

CAMBIARE LA SORTE: I PUNTI QUANTUM E LA BANCA DEL TEMPO

I **Punti Quantum** hanno il potere di influenzare il normale corso degli eventi, spostando i parametri di tempo-spazio da una dimensione all'altra. Ogni personaggio comincia la sua storia con un minimo di 5 Punti Quantum, a cui vengono sommati gli eventuali bonus acquisiti. Durante lo svolgimento della Story, i ruolatori possono spendere e (raramente) guadagnare Punti Quantum.

Come abbiamo visto nel Capitolo "Preparazione della Story", quando si apre una nuova **Doom Role Story**, il **Padrone della Sorte** attiva anche il topic **Banca del Tempo** ad essa correlato nello **Spazio Organizzativo** del forum e in quella sede i pg dichiarano i Punti Quantum che vogliono spendere per ottenere in cambio gli effetti desiderati. In quel medesimo topic, il PS può - a suo insindacabile giudizio - decidere di premiare qualche giocata particolarmente felice assegnando ai ruolatori un bonus in PQ. **I ruolatori sono responsabili di aggiornare il valore dei PQ posseduti nella CI del pg, ogni qualvolta intervenga un cambiamento nel totale.**

I Vantaggi dei Punti Quantum

I Punti Quantum possono essere utilizzati per "cambiare il tempo" nei momenti critici, oppure - a discrezione del ruolatore - per rendere più agevole la vita del suo pg, garantendogli denaro, risorse ed alleati importanti. Una volta spesi, i punti Quantum sono persi e il ruolatore li deve sottrarre dalla sua **Carta di Identità**. La seguente tabella descrive i vantaggi ottenibili e il numero di Punti Quantum occorrente per attivarli.

Vantaggio	Descrizione	P.ti Q
Guadagnare Drim	Aggiunge 50 Drim al capitale del pg	2
Guarigione totale	Permette di narrare una miracolosa e rapida guarigione , senza dover raccontare lunghi giorni di degenza e di cura	2
Mitigare la Sorte	Permette di mitigare gli effetti negativi di una Carta dei Sogni infausta pescata a fronte di Azione Controversa	1
Forzare gli Eventi	In fase di Chiusura del Tempo , permette di imporre all'ultimo di turno determinate condizioni a favore di un pg	2
Oggetto Speciale	Permette di acquistare un determinato Oggetto Speciale da una Scheda Mercato (a patto che il pg si trovi in uno dei mercati in cui l'articolo è in vendita)	Secondo Indicazioni PS
Animale alleato	Permette di narrare l'intervento di un animale selvaggio che agisce come alleato del pg per un solo capitolo	1
Evocazione Spirito	Permette di narrare l' evocazione di uno spirito che aiuta il pg o gli rivela informazioni importanti per un solo capitolo	1
Alterare il Tempo	Permette di narrare una modifica del continuum temporale a vantaggio del pg (es. fermare il tempo, tornare indietro nel tempo, accelerare il tempo, ecc.)	3
Alterare lo Spazio	Permette di modificare i luoghi in cui si trova il pg a suo vantaggio	3
Affascinare	Un png ostile agisce a vantaggio del pg per un capitolo	3
Eccellenza	Permette di aggiungere una nuova Caratteristica di Eccellenza alla Carta di Identità del pg.	3
Magia	Permette di aggiungere una Caratteristica di Eccellenza Magica alla Carta di Identità del pg.	4

I vantaggi derivanti dai PQ spesi **NON** possono essere annullati da altri ruolatori (neppure da chi chiude il tempo), a meno che non spendano a loro volta PQ per cambiare le cose.

ASHURA

Regina delle Oasi

Come ottenere Punti Quantum

I Quanti possono essere guadagnati grazie al "tempo ben speso", cioè all'impegno creativo e costante del ruolatore nell'ambito del **Racconto Ruolato**. Oppure affrontando una **Prova della Buona Sorte**.

Solo il **Padrone della Sorte** ha facoltà di assegnare Punti Quantum, a suo insindacabile giudizio, per premiare i ruolatori più meritevoli, seguendo indicativamente i parametri indicati nella sottostante tabella.

Azione Meritevole	P.ti Q
Presentazione pg corredata da un Racconto breve	1
Brano Racconto Ruolato avvincente, originale o che introduca colpi di scena congruenti alla situazione.	da 1 a 3
A bilità nella narrazione degli esiti della Carta dei Sogni	1
Coerenza e buon utilizzo dell'A mbientazione delle Oasi di A shura	da 1 a 3
Puntualità di scrittura (indicativamente ogni 20 posts regolari entro i tempi previsti)	1
Raggiungimento dello Scopo	da 1 a 5
Prova della Buona Sorte riuscita	da 1 a 5

CONCLUSIONE DEL GIOCO

La Story si conclude quando il **Team di Ruolo** (oppure un singolo pg in caso di raggiungimento di un obiettivo individuale) raggiunge lo **Scopo** stabilito nelle fasi preliminari. Allora il **Racconto Ruolato** termina e il relativo topic viene chiuso.

A questo punto, il Team di Ruolo si scioglie e il **Padrone della Sorte**, prima di chiudere tutti i topic correlati alla Story, assegna le ricompense ai personaggi in funzione del grado di partecipazione attiva e creativa espresso da ciascun giocatore. Le ricompense attribuite dal master possono essere espresse come **Punti Quantum**, **Drim** aggiuntivi, o nuovi **Oggetti Speciali**.

La storia così conclusa viene poi sottoposta al giudizio della Community espresso tramite sondaggio pubblico. Se il racconto incontra il gradimento della maggior parte degli utenti di Ashura, viene sottoposto a editing ortografico e grafico a cura dello Staff e pubblicato come e-book tra le "**Grandi Saghe di Ashura**".

Naturalmente, dopo la chiusura di una Story, i giocatori hanno facoltà di scegliere se creare nuovi personaggi con cui affrontare nuove campagne, oppure se continuare a far vivere i personaggi così "cresciuti", dando vita a nuovi episodi della loro storia: in quest'ultimo caso, i ruolatori avranno il diritto di far agire i loro personaggi con un più elevato potenziale e un più efficace grado di esperienza e potranno tener conto dei Drim, dei Punti Quantum e degli Oggetti Speciali posseduti al termine della Story precedente.

Lo stesso pg NON può essere impegnato in più di una Story alla volta e nel caso un giocatore voglia invece partecipare a diversi Racconti Ruolati contemporaneamente, dovrà farlo con pg differenti.

In ogni caso, **nessuna storia può terminare con la morte di un pg per mano di un altro pg** a meno che non vi sia un preciso accordo tra i giocatori, chiaramente espresso in sede di **Coordinamento**.

ASHIORA

Regina delle Oasi

FAC-SIMILE CARTA DI IDENTITA' del PG

NOME PG

RAZZA

RUOLO O MESTIERE

OASI DI RESIDENZA

DESCRIZIONE FISICA:

CARATTERISTICHE DI ECCELLENZA:

OGGETTI SPECIALI:

EQUIPAGGIAMENTO:

PNG CHIAVE o FAMIGLIO:

PUNTI QUANTUM:

DRIM:

BACKGROUND:

ASHURA

Regina delle Oasi

CREDITS

Doom Role Story - Sistema di Ruolazione Narrativa ideato e implementato da Lunastella

"**ASHURA, Regina delle Oasi** - Ambientazione per Ruolazione Narrativa, GdR e Racconti"
Coordinamento Narrativo di Hashepsowe & Kronall di Ashura
Webmaster: Pandemyc di Dragonisland.

www.oasiashura.net

www.dragonisland.it

Attenzione norme di copyright©

Nessun materiale di proprieta' esclusiva dei Siti, www.oasiashura.net e www.dragonisland.it comprese fotografie, immagini e testi, puo' essere copiato, riprodotto, scaricato, ripubblicato, trasmesso o diffuso in qualunque forma, salvo che ai fini del relativo utilizzo non commerciale a titolo privato e personale, con la menzione obbligatoria della fonte, citata a caratteri ben visibili, con la dicitura: oasiashura.net e dragonisland.it. Per ogni altro utilizzo e' richiesta la previa autorizzazione scritta del fornitore. Si richiama allo scopo la tutela del diritto d'autore e dei diritti connessi alla ideazione e progettazione per la comunicazione visiva, cosi' come previsto dalla L. 22 aprile 1941 n.633 nonche' dai D.L. 29 dicembre 1992 n.518 e D.L. 16 novembre 1994 n.685.