

Scheda di Preparazione

Il benessere e la soddisfazione delle persone al tavolo sono di primaria importanza in una sessione o campagna di Rosewood Abbey. Questa scheda ha lo scopo fornire al gruppo uno strumento per accordarsi prima di iniziare a giocare.

Pianificazione Preliminare

Iniziate a discutere alcuni dettagli. Cosa vi interessa esplorare del medioevo e della vita monastica? Che tipo di scene o temi non vedete l'ora di affrontare? Ce ne sono alcuni che preferireste evitare? Questa fase può avere luogo durante la Sessione Zero, di persona o con altri mezzi.

Rispondete alle domande presenti sulla scheda. Leggete ogni opzione e discutete fino a raggiungere il consenso prima di sceglierne una. Se necessario, procedete con una votazione. In alternativa, potete scegliere le opzioni sottolineate.

Collaborazione Durante il Gioco

Durante una partita, possono emergere alcuni elementi che è necessario cambiare in corso d'opera. Ogni persona al tavolo dovrebbe sentirsi a suo agio a intervenire per comunicare se ha necessità di chiarire un punto, o per chiedere di rimuovere elementi che comprometterebbero la sua esperienza di gioco.

Quali Strumenti di Sicurezza Usare?

Vi raccomandiamo di usare almeno quelli sottolineati. Potete trovare facilmente questi strumenti di sicurezza e anche altri on line. Potete fare riferimento alla sezione dedicata sul sito di Grumpy Bear.

- Open Door
- X-Card
- Linee e Veli
- CATS
- Script Change nei GdR
- Altri: _____

Quale Tono Vogliamo Adottare?

- Secoli Bui.** Tutto è cupo. Il tristo mietitore attende a ogni angolo e la gente muore facilmente a causa di malattie, incidenti o violenze. I monaci se la cavano un poco meglio del popolino, ma sotto le rozze vesti, la loro è una vita di privazioni, dolore e sporcizia. I valori dei Confratelli sembrano vani in una società egoista, sospettosa, dura e spietata.
- Mistero della Settimana.** Di stagione in stagione, i monaci trovano conforto nella contemplazione del Creato, mentre la gente comune è orgogliosa della propria vita semplice e del proprio lavoro. Superstizioni, errori e persone malintenzionate minacciano questo equilibrio. Tocca ai Confratelli far sì che la verità trionfi.
- Burla Grottesca.** Il mondo è un susseguirsi di eventi assurdi ed esagerazioni di proporzioni gargantuesche. Tutti sono degli sciocchi e vanno trattati di conseguenza. Figure dai volti contorti si strappano i capelli mentre gridano o si rotolano ridendo sul pavimento. I Confratelli lottano per rimanere a galla in questo caos.

Quanto Sono Importanti i fatti Storici?

- Di nessuna importanza.** Via libera a leggende popolari insolite (perché non soprannaturali) come la Papessa Giovanna o il volo di Oliviero di Malmesbury. Chi può dire davvero se siano leggenda o realtà?
- Una via di mezzo.** Prendiamola alla leggera, ma mostriamo una sincera curiosità verso la storia. Possiamo cogliere i punti più importanti con l'aiuto delle persone al tavolo più curiose ed esperte. Il gioco prosegue in ogni caso, e la nostra migliore ipotesi sarà sempre quella giusta.
- Decisamente Importante.** Entriamo in modalità Alessandro Barbero. Questa scelta è la nostra scusa per scavare nei libri, nei tascabili illustrati, nei podcast e nei meandri di Wikipedia. Evitiamo, però, di mettere in pausa il gioco per condurre dei dibattiti storici. Possiamo scavare nella storia durante le pause e tra le sessioni.

Cosa Dovremmo Evitare?

Se non usate Linee e Veli, prendetevi un po' di tempo per parlare di qualsiasi cosa vogliate tenere fuori dal gioco. Escludete qualsiasi elemento che può nuocere alla vostra esperienza di gioco.

Religione e superstizione sono temi centrali in una partita di Rosewood Abbey, ma il gioco ha toni irriverenti ed è fondato sulla tradizione popolare. È importante discutere di questi elementi prima di iniziare.

Razza, genere, orientamento sessuale e altri argomenti spinosi non sono temi centrali del gioco. Per questo motivo, vi raccomandiamo di evitare pregiudizi e cattiverie del mondo reale durante il gioco.