

A DAILY MADE GAME

DANIELE FUSETTO
ZEUS LONGHI



IL SISTEMA GENERICO DI

DAILY
READ

**Intentional left
blank**

**Intentional left
blank**



system reference document
di Daniele Fusetto e Zeus Longhi

Layout
Daniele Fusetto

Editing e Proofreading
Marta Palvarini, Roberto Villa, Simone Miraldi

Copertina di andreiuc88
(shutterstock)

Illustrazioni Interne
Tutti gli artwork sono stati presi da librerie in dominio pubblico. Laddove sia stato possibile reperire il nome o nickname dell'artista, è stato listato qui sotto.

Art Furnace
D1_TheOne
Harry Shum

Hiroaki Takahashi
MabelAmber
Roman3dArt

Daily Made - A Daily Dread SRD

Ciao! In questo documento troverai la versione ashcan delle regole di **Daily Dread**, un gioco di ruolo di Daniele Fusetto e Zeus Longhi, sotto forma di *system reference document* ashcan CC4.0

In *Daily Dread*, i giocatori assumeranno il ruolo di cittadini di un futuro regime totalitario che cerca di resistere all'oppressione dello stato. Il gioco ha un'atmosfera tra distopia e cyberpunk, ispirata a opere di fantasia come *1984* di George Orwell o *Brave New World* di Aldous Huxley. Il gioco ha un originale sistema basato sull'estrazione di gettoni colorati da un sacchetto opaco.

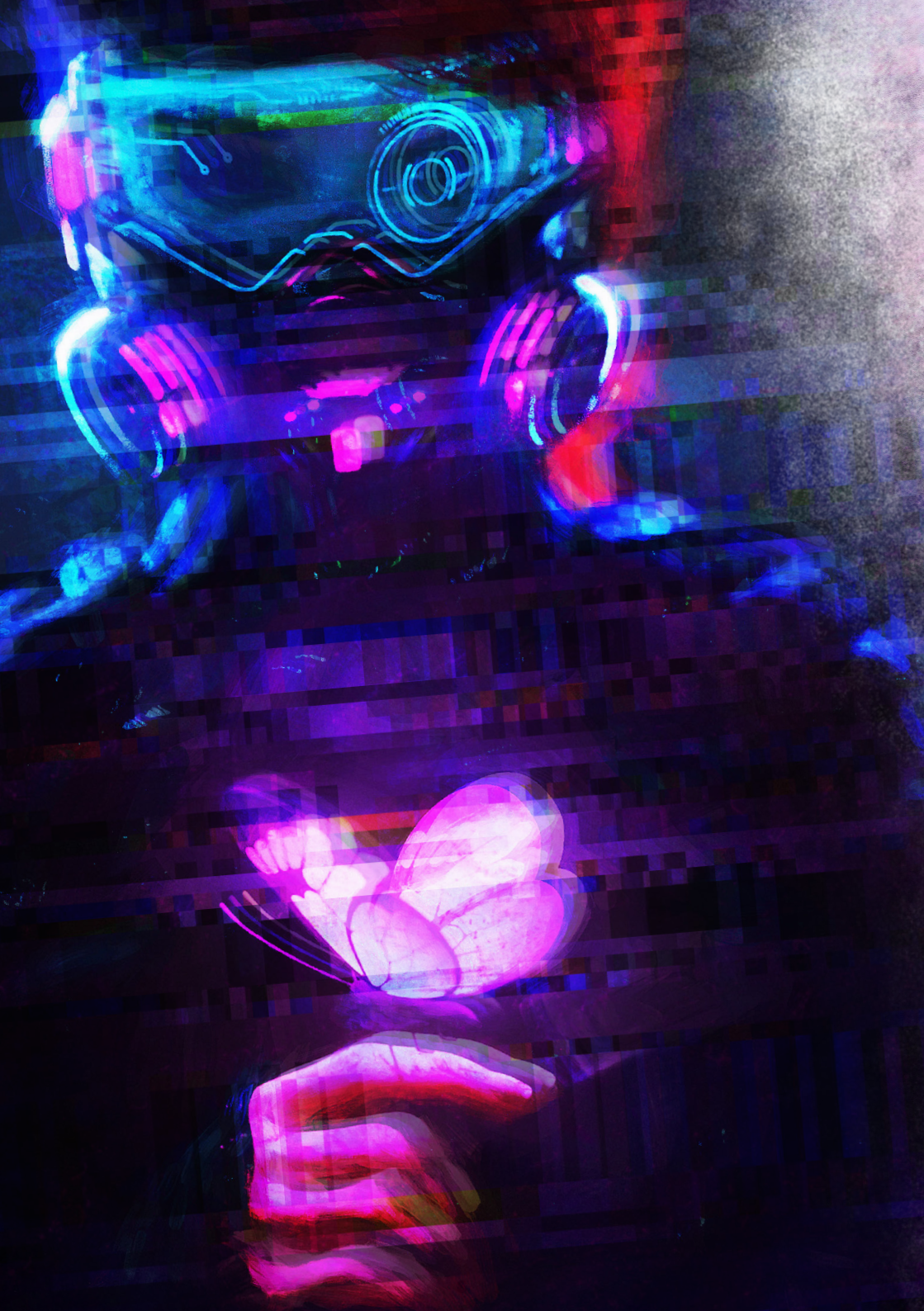
Lo scopo degli autori è raccogliere fondi per la pubblicazione del gioco attraverso un **Kickstarter** che avverrà ad agosto 2022 e farà parte della zinequest. Il nostro obiettivo è produrre un manuale brossurato di alta qualità in formato A5 di circa 100-120 pagine, in aggiunta ad una zine spillata A5 per gli stretch goal.

L'obiettivo di questo documento è quello di far conoscere il titolo, supportare chiunque voglia condurre sessioni di playtest e presentare il titolo anche a chi contribuirà al Kickstarter in qualità di *contributor*: prevediamo infatti una serie di stretch goal nella forma di scenari di gioco realizzati da vari autori italiani e stranieri.

Indipendentemente dal motivo per cui stai leggendo questo documento, qualsiasi feedback è il benvenuto!

Grazie per il tuo tempo e...

...non smettere di combattere la follia quotidiana!
Daniele, Zeus,
e il *Daily Dread Team*



Cos'È DAILY DREAD?

Italia, circa cento anni nel futuro. Il popolo italiano vive sotto quella che viene chiamato **Regime Libertario**, nome propagandistico per nascondere una dittatura dei mass media gestita dalla **Milites Liberta**.

Il Regime, anche chiamato Autorità di Libertà, ha chiuso da decenni tutti i confini di stato e nulla trapela all'estero, grazie anche all'estremo controllo dei mass media e del web. I cittadini sono spinti ogni giorno a difendersi o ad inchinarsi alle azioni di un regime che preferisce insinuarsi nella vita dei Cittadini ogni giorno con piccoli atti di aggressione psicologica - compresa l'invenzione di un ossimoro gergo socio-politico chiamato dai Ribelli la **Malalingua**.

La psicologia, o meglio una versione decostruita delle teorie di Rorschach, è la base del controllo sociale. I cittadini possono consultare la **Macchine di Rorschach**, dispositivi digitali posizionati ai lati delle strade, per far leggere ai propri Operatori il "peso psicologico" delle loro azioni future - un'altra forma di manipolazione.

I pochi gruppi **ribelli** agiscono a prescindere dalle conseguenze, stringendo accordi con i cartelli criminali e mafiosi, che non sono stati ancora epurati. Nel frattempo, l'Autorità ha attuato un programma di **Riforme** per realizzare un'utopica autocrazia dell'autosufficienza (cioè autonomia alimentare e produttiva italiana) armando diversi Liberta Milites e trasformandoli in **Esecutori**.

In tutto questo interpreterai un'**Ala Spezzata**: cittadini comuni che non si piegano all'Autorità, ma trovano le azioni dei Ribelli moralmente discutibili.

Dovrai trovare un modo per sopravvivere: sacrificherai tutto e ti nasconderai nelle pieghe dell'Autorità, o soffrirai cercando di fermarla?

L'AMBIENTAZIONE

Daily Dread è un gioco di ruolo distopico e brutale che ti porta a interpretare i cittadini di un'Italia del prossimo futuro, dominata da un regime politico che utilizza tecnologie avveniristiche.

Ogni sessione di *Daily Dread* ruota attorno a un evento innescato o causato dal Regime Libertario per aumentare il proprio controllo sui cittadini e sul Paese. Questi eventi, a cui i giocatori dovranno sopravvivere, sono chiamati **Riforme**.

Molte di queste Riforme vengono attuate con grande rapidità e su larga scala, mentre altre vengono attuate con metodi più sottili e per lunghi periodi. Qualunque sia la durata prevista di una Riforma, la sua attuazione è suddivisa dall'Autorità in **Fasi**, di intensità crescente. Durante le varie Fasi i giocatori dovranno resistere all'azione degli **Esecutori** dell'Autorità.

Le Ali Spezzate

I personaggi giocanti sono chiamati **Ali Spezzate**. L'Autorità li considera cittadini un tempo ribelli, ma ora inchinati e incapaci di reagire. I ribelli credono che siano casi senza speranza o completamente irrecoverabili.

Le Ali Spezzate sono l'ultimo baluardo della moralità e del "fare la cosa giusta". Camminano sul filo del rasoio, compiono spesso azioni audaci e sono al limite della loro visione etica, ma sono quelle persone che hanno a cuore l'umanità.

Sognano un'Italia libera senza regime, e di fronte alle Riforme che l'Autorità scatena contro di loro, sono propositivi: non c'è migrazione forzata di massa o somministrazione di farmaci mutageni che possono aver luogo.

Attenzione però: avvicinandosi troppo al sole c'è il rischio che le ali si brucino...

L'Operatore

Il Regime ha istituito apparecchi telefonici per l'assistenza dei cittadini durante le Riforme chiamate **Macchine di Rorschach**, basate su una versione corrotta delle Teorie di Rorschach.

Dietro il telefono c'è un **Operatore**, che non sempre è in collusione con l'Autorità ma, anzi, a volte deve rimanere impassibile nell'ascoltare le atrocità subite dai cittadini e guidare più che può verso la salvezza.

Uno di voi nel gioco ricoprirà questo ruolo (e sarà chiamato "Operatore") e si occuperà di descrivere la Riforma e le varie Fasi, oltre a illustrare l'operato degli Esecutori e le azioni compiute da altri cittadini non controllati dai giocatori.

Se i personaggi devono contattare un Operatore nel gioco, chi ricopre questo ruolo può rispondere interpretando sempre la stessa persona o persone completamente diverse. Regole più specifiche saranno contenute nel capitolo "*Consigli per non impazzire come operatore*" del manuale.

Le Riforme

Il Regime e i suoi dirigenti sono convinti che l'autarchia sia la risposta a tutto. I numerosi ministeri, chiamate Autorità, creati negli anni per raggiungere questo obiettivo utopico hanno un progetto preciso: le **Riforme**, cambiamenti improvvisi o sottili del tappeto culturale, sociale e geografico italiano, e implementate senza considerare le conseguenze sulla popolazione.

Le Riforme possono spaziare da semplici riconfigurazioni geografiche volte a creare vaste proprietà sempre crescenti di coltivazione intensiva, a piani per infiltrare la popolazione con spie per recuperare i **Cimeli**, resti della cybertecnologia diffusa un tempo. Ad attuare le Riforme sono gli **Esecutori**, Milites o cittadini prelevati dalle strade o reclutati nei centri di riforma, piegati per diventare silenziosi servitori della volontà del Regime.

Il Male Quotidiano: Antifascismo Quotidiano

Daily Dread non vuole essere un gioco che crea una fantasia in cui personaggi ribelli devono combattere militari fascisti o nazisti super corazzati, o persone completamente colluse con il Regime.

Il riferimento più diretto al gioco è *1984* di George Orwell. I cittadini che incontrerete nelle sessioni di *Daily Dread*, siano essi Ali Spezzate, Ribelli o Esecutori, sono tutti vittime di un sistema. Le persone nel mondo di gioco che si considerano alleate dell'Autorità e che credono nella sua propaganda sono lontane dalle Riforme, chiuse al sicuro dietro un vetro antiproiettile.

Insomma, è una guerra che mette gli uni contro gli altri coloro che non sono convinti fino in fondo delle ideologie dell'Autorità della Libertà, ma che possono essere colluse con essa per diverse ragioni. Per questo, gli Esecutori, i nemici del gioco, saranno sempre soggetti a dubbi e conversioni in campo.

L'obiettivo di questo gioco non è quindi quello di ricreare una fantasia fascista, ma di permetterci di vivere un giorno per qualche ora in un mondo del *1984* in cui la cibernetica e la tecnologia sono vietate e per lo più utilizzate dall'Autorità stessa in una spirale di ricerca di auto-sufficienza.

Sulla violenza del Regime

Un altro elemento fondamentale di *Daily Dread* è che il Regime **non ricerca attivamente la morte dei cittadini**: non ci saranno rastrellamenti coatti, fucilazioni in piazza, notti dei lunghi coltelli.

Come avviene nelle distopie del Novecento, il focus del Regime è sul controllo delle masse tramite i mass media e leggi, diffondendosi come una piovra. Nel caso una Riforma dovesse impattare sulla popolazione con violenza, il Regime coprirà ogni notizia con una coltre di informazioni falsate.

Esiste comunque nel Regime un lato violento, spesso derivato dalla frustrazione di cittadini costretti a collaborare o a schierarsi con i Ribelli. Per coloro che sono al potere, tutto questo è un gioco e al contempo un non-problema: gli obiettivi dei governanti sono l'autarchia assoluta e l'isolamento, e su questo focalizzano tutte le forze che possiedono.

Maggiori dettagli saranno forniti nel manuale base del gioco.

Tono di Gioco e Strumenti di Sicurezza

Daily Dread può toccare corde molto intime, così come mettere in scena eventi sconvolgenti e abbastanza estremi - a seconda del gruppo di gioco. Per questo motivo è fondamentale che vi accordiate prima di giocare sul tono del gioco, in modo che sia anche chiaro a tutti fin dove potrete spingervi con le descrizioni.

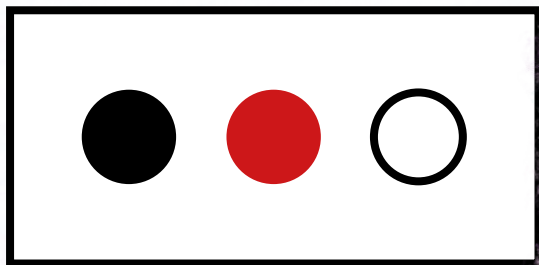
Data la natura del gioco, *Daily Dread* è dotato di un sistema di sicurezza pensato appositamente per esso, scritto sulla scorta di altri strumenti creati sull'esempio dell'[OK Check In](#) e del [Look Down](#) (altra lettura consigliata è [Safety Mechanics](#)).

Potete scegliere di usare lo strumento che preferite, purché ne usiate almeno uno.

Strumento di Sicurezza: la Scala di Luce

La Scala di Luce è uno strumento inteso per permettere un'esplorazione di temi forti in totale sicurezza. Non è, pertanto, solo un modo per proteggersi, ma anche per far capire a tutti i giocatori se si è disposti a proseguire o meno con la narrazione.

Per creare la Scala di Luce avete bisogno di un foglio da porre al centro del tavolo con tre grandi cerchi uno affianco all'altro dotati di tre colori differenti: nero ●, rosso ● e bianco ○. Avete anche bisogno di un segnalino riconoscibile.



All'inizio della partita, posizionate il segnalino sul cerchio bianco. Questo segnalino potrà essere spostato da chiunque durante la sessione qualora i temi diventassero problematici: dal cerchio bianco al cerchio rosso, dal cerchio rosso al cerchio nero.

Ogni cerchio ha un significato particolare che tutti devono comprendere al meglio.

- **Il bianco** è il colore del “andiamo avanti”, “mi sta bene” e/o “voglio vederci chiaro”
- **Il rosso** è il colore del “procediamo con cautela”, “siamo vicini al limite massimo” e/o “voglio proseguire, ma sono in allerta”. Se un giocatore muove la pedina da bianco a rosso, significa che va bene continuare, ma che ci sono elementi sensibili e tutti i giocatori devono allentare la presa. Concentratevi sulla storia e aiutate il giocatore in rosso a elaborare quanto accade con attenzione, al contempo evitate di entrare troppo nei dettagli delle azioni che state eseguendo.
- **Il nero** è il colore dell'allerta. Quando un qualsiasi giocatore sposta il segnalino sul nero, avviene un taglio della narrazione, senza sé e senza ma. Questo è un segnale per gli altri giocatori e per l'Operatore: cambiamo scena, oppure rimandiamola, oppure mettiamo un velo sul contenuto (a sua scelta del giocatore che ha spostato il segnalino).

Notate che chiunque può spostare il segnalino direttamente dal bianco al nero, ma al termine di una scena in cui il segnalino è stato posizionato sul nero questo ritorna sul rosso.

Come potete notare, nessuno dei cerchi obbliga un giocatore a rivelare perché gli argomenti trattati diventano borderline — e nessuno deve rivelarlo. La Scala di Luce serve apposta per esplorare qualcosa che non ci sta bene, senza rivelare cosa essa sia in scena e perché sia un argomento sensibile.

Usate la Scala con onestà e tutte le volte che un tema per voi sensibile e difficile (o impossibile) da giocare entra in gioco. La Scala serve a esporre i confini per voi invalicabili, e non per evitare scene che ritenete noiose: per quello esiste una soluzione chiamata “dialogo al tavolo”.

DAILY MADE

La SRD di Daily Dread

I paragrafi seguenti (fino a *Struttura del Manuale*) contengono tutte le principali meccaniche che possono essere attribuite a un gioco *Daily Made* e sono di fatto l'SRD di *Daily Dread*. I contenuti di questa SRD sono disponibili per l'uso sotto una licenza [Creative Commons Attribution 4.0 \(CC-BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Se utilizzi tale licenza ti è richiesto di esplicitare che il tuo gioco si basa su *Daily Dread*. Per assicurarti di avere il corretto metodo di accredito, aggiungi quanto segue dopo il tuo copyright e nella stessa dimensione del tuo copyright:

Questo lavoro è basato su Daily Dread (dailydreadrpg.com), creato da Daniele Fusetto e Zeus Longhi, e concesso in licenza per il nostro uso secondo la Creative Commons Attribution 4.0 License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Utilizzare questa licenza significa che non puoi implicare o affermare che Daniele Fusetto e Zeus Longhi stanno approvando o sponsorizzando il tuo gioco, salvo che tu abbia stipulato un differente accordo con loro. Non utilizzare il logo di *Daily Dread* senza averci prima contattato. Puoi però utilizzare il logo "A Daily Made Game", fintanto che tu includa il testo richiesto.



Quando utilizzi questa licenza non puoi utilizzare qualsiasi parte di *Daily Dread* che non sia inclusa nell'SRD di seguito, specialmente non puoi utilizzare in alcun modo nomi propri, nomi di persone, luoghi, nomi di oggetti e qualsiasi altro nome specifico al mondo di *Daily Dread*. Non puoi inoltre utilizzare nessun elemento grafico connesso a *Daily Dread*, ad eccezione del logo "A Daily Made Game".

Creative Commons Attribution 4.0 License (CC-BY)

Sei liber di fare una copia di questo SRD in qualsiasi formato desideri, a condizione che includi l'avviso di copyright originale trovato con questo testo e tu non aggiunga alcun tipo di protezione dalla copia. Sei anche liber* di creare nuove opere derivate dall'SRD.*

Sei liber di creare, distribuire e vendere nuove opere basate sul materiale contenuto nell'SRD. Ulteriori diritti e requisiti sono descritti in dettaglio nel testo completo della licenza [Creative Commons Attribution 4.0 \(CC-BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*

La filosofia di A Daily Made Game

Daily Made ha tre focus principali: **esperienza, finzione e cambiamento.**

Esperienza

Nel progettare la meccanica di base di *Daily Dread* abbiamo cercato di aumentare la sensazione di mistero, stupore e suspense di molti giochi di ruolo da tavolo che abbiamo provato. Per questo utilizziamo dei gettoni estratti da un sacchetto, similmente a giochi come *Omen* (Alberto Tronchi, 2018) e *Not the End* (Claudio Pustorino e Claudio Serena, 2020), che sono serviti come meravigliosa ispirazione per questo gioco.

I token in *Daily Made* sono disponibili in tre colori, come vedremo: nero, rosso e bianco. Negli ultimi anni abbiamo anche sviluppato un sistema per l'accessibilità al gioco per persone con problemi di vista e daltonismo, poiché è qualcosa a cui siamo esposti costantemente, giocando con persone che hanno necessità diverse.

Ma l'uso del colore nel gioco non è fatto principalmente per i token o per il sistema meccanico, ma per l'esperienza al tavolo e il collegamento alla fiction. In *Daily Dread* e altri giochi *Daily Made*, le azioni dei personaggi possono “colorare” la narrazione, e i loro comportamenti possono cambiare di colore, portando così all'emergere di una sorta di codice inconscio che produce un'atmosfera palpabile. In questo caso, i colori assomigliano molto di più al concetto di “tono” e “sovratono” del meraviglioso *Sword Without Masters* (Epidiah Ravachol, 2014), un'altra grande ispirazione per noi

Fiction

L'attenzione alla narrazione è un altro pilastro fondamentale del nostro design, in particolare per il Codice: una serie di tre cerchi colorati che possono cambiare colore - dal nero al rosso al bianco, e viceversa.

Il Codice ci aiuta a riflettere meglio le azioni e il risultato della meccanica principale rispetto alla fiction, dal momento che siamo veri fan dei giochi descrittivi-prescrittivi.

Per questo motivo, qualsiasi sequenza di 3 colori accettabile in gioco è legato a una serie di 5 aggettivi, in modo da poter iniziare dal colore e “dipingere” la scena attraverso le parole, o viceversa - descrivere una scena e definire la sequenza di colori di un pericolo in quella scena solo guardando gli aggettivi. *Apocalypse World* (D. Vincent Baker e Meguey Baker, 2010), nelle sue numerose incarnazioni, è stato il primo gioco a diffondere questo concetto, almeno in Italia - ed è un'altra grande ispirazione per *Daily Dread*.

Cambiamento

Una sequenza di 3 colori di *Daily Made* consente anche di focalizzare il personaggio e la sua storia sul cambiamento costante, dal momento che non siamo particolarmente fan dei giochi basati sui livelli o dei giochi a punti esperienza. Il cambiamento avviene molto rapidamente e costantemente in *Daily Made*: ogni azione che porta a un Test che cambierà in qualche modo sia i personaggi che i loro ostacoli (siano essi oggetti, situazioni o persone).



Oltre al cambiamento, c'è un obiettivo 3.5 che è la **responsabilità**. Come vedrai, *Daily Dread* è solo la prima parte di una saga in cui i giocatori sono in controllo delle scelte focali dell'arco narrativo dei loro personaggi. La morale sarà messa alla prova e l'apatia o l'assenza di azione ti condurranno su sentieri oscuri.

Identificazione e trama

Tutti insieme, questi terzo focus e mezzo creano al tavolo esattamente quella che era la nostra esperienza ideale: un gioco in cui possiamo sperimentare un *bleed-in* e un *bleed-out* con il personaggio, ma che ci dia anche un po' di controllo sulla trama e sulla fiction... e nessuna morte casuale. Nei giochi *Daily Made*, solo un giocatore può decidere che il proprio personaggio morirà.

Dal momento che il giocatore ha più controllo su come si immedesima nel personaggio e solo poco controllo sulla trama, abbiamo introdotto una sorta di “narratore”, chiamato **regista**. Un regista è diverso dagli altri *game master*, poiché in ogni gioco *Daily Made* deve essere basato su personaggi diegetici che puoi incontrare nella finzione.

Per questo motivo, i registi hanno un maggiore controllo sulla trama (anche se tutti i giochi *Daily Made* avranno un sistema di Scenari con narrazione emergente), ma hanno anche una leggera possibilità di identificarsi con i personaggi dei giocatori.

Creare e giocare a giochi *Daily Made*

Quando crei o giochi a un gioco *Daily Made*, assicurati di comprendere la filosofia che sta alla base del sistema. Abbiamo osservato che conoscerlo a fondo aumenta la comprensione del sistema e del modo in cui le persone agiranno al tavolo, come giocatore e come personaggio.

Il Regista

In *Daily Made*, un giocatore deve assumere il ruolo del regista, un facilitatore della storia che non ha personaggio principale. Tuttavia, il regista non è un mster, e il suo ruolo fa parte del mondo immaginario a cui stai giocando.

In *Daily Dread*, i registi sono chiamati Operatori.

- ▶ In un mondo fantastico ispirato allo *Studio Ghibli*, il regista potrebbe essere chiamato **Spirito Superiore** e rappresentare i numerosi protettori del mondo.
- ▶ In un setting horror ispirato a *Lovecraft*, il regista potrebbe essere chiamato **Esterio** e rappresentare i numerosi mostri alla mercé dei Grandi Dei che si annidano nell'oscurità.

Il Codice

Il codice è il fulcro del gioco ed è rappresentato da una sequenza di tre cerchi chiamati “**spie**”. Queste possono assumere diversi colori, ognuno dei quali ha un significato diverso.

Nero (●, N), instabilità.

Rosso (●, R), incertezza.

Bianco (○, B), controllo.

Una spia può **cambiare** colore durante il gioco da nero a rosso e da rosso a bianco (**stabilizzarsi**), o da bianco a rosso e da rosso a nero (**destabilizzarsi**).

In altre parole, sequenze di spie si destabilizzano da sinistra a destra e si stabilizzano nella direzione opposta. Ci sono quindi solo 10 possibili sequenze che le spie possono assumere.

Le sequenze di spie vengono utilizzate in vari modi nel gioco. Inoltre, le sequenze possono essere associate a descrittori per determinare certi elementi di gioco come i Pericoli o i risultati dei Test.

Scheda di Pericolo	Blinkers
Disumano, brutale, senza pietà, senza freni, arrogante	●●● NNN
Feroce, arduo, sadico, ignobile, villano	●●● NNR
Subdolo, tortuoso, oscuro, ipocrita, intricato	●●● BRR
Criptico, misterioso, illeggibile, illusorio, dubbioso	●●● RRR
Potente, imponente, schiacciante, spericolato, azzardato	●●○ NNB
Caotico, schizofrenico, imprevedibile, folle, allucinante	●●○ NRB
Sfidante, problematico, manipolatore, precario, critico	●○○ NBB
Freddo, calcolatore, tattico, prudente, cauto	●●○ RRB
Seducante, attento, misurato, lusinghiero, piacevole	●○○ RBB
Umano, razionale, emotivo, controllato, umile	○○○ BBB

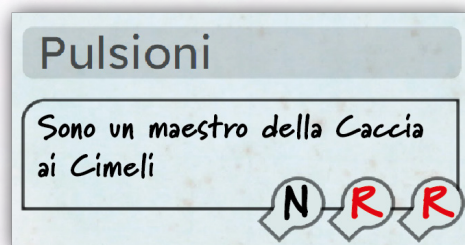
Il Codice e l'accessibilità

Per garantire il gioco più accessibile possibile, *Daily Dread* verrà pubblicato con due matrici di colori: nero, rosso e bianco, più viola, arancione e verde. Inoltre, il manuale e questa SRD forniscono insieme ai colori una semplice alternativa che utilizza invece le lettere maiuscole (N per il nero, R per il rosso e B per il bianco).

Tratti

Una sequenza di spie associati a una frase o parola consente di creare un tratto chiamato **Pulsione**, le abilità o capacità di base di tutti i personaggi.

Ogni giocatore sceglie le Pulsioni da un elenco o le crea da sé. Sebbene due personaggi possano avere un Pulsione simile, non ci sono elenchi di Pulsioni predefinite. Un esempio di Pulsione è *cercare messaggi nascosti* ●●● (NRR).



Le Pulsioni sono soggette a modifiche molto rapide durante una sessione.

In alcune ambientazioni è anche possibile trovare i **Comportamenti**, un insieme di singole parole associate a una sequenza. I comportamenti sono identici per tutti i personaggi giocanti. Ad esempio, in *Daily Dread* ci sono tre comportamenti: *empatico*, *autoritario* ed *eversivo*.



I loro colori cambiano più lentamente durante le sessioni. Tuttavia, il colore maggiore tra le spie di tutti i Comportamenti determinerà la fine della storia del personaggio alla fine della sessione, o quando tutte le minacce saranno risolte.

Creazione del Personaggio

Tratti

I personaggi di *Daily Made* hanno solitamente 3 Comportamenti e cinque Pulsioni. La lista dei Comportamenti è fornita dall'ambientazione.

- Un gioco pulp ambientato nella Belle Epoque può avere come comportamenti Cauto, Furbo e Sperimentato.
- Un mondo steampunk può avere Steam (passione), Steel (freddezza) e Strange (stranezza).
- Un romanzo poliziesco soprannaturale ambientato negli anni '80 può avere Glam, Cool e Nerd come elenco di comportamenti.

Posiziona 3 spie nere e 2 spie rosse tra i comportamenti, lasciando le restanti vuote.

Le Pulsioni sono scelte dal giocatore (sebbene il setting possa fornire un elenco non ristretto per mero esempio). Posiziona 4 spie nere e 3 rosse tra le Pulsioni, lasciando il resto vuoto.

- Un personaggio archeologo pulp potrebbe avere Pulsioni quali "Preferisco le scorciatoie" ●●● (NNR) o "L'egittologia è una chiamata, non una scienza" ●●● (NNB).
- Un detective soprannaturale potrebbe avere Pulsioni come "Cacciare mostri" ●●● (NNB) e "Curioso nel midollo" ●●● (RRR).

Parafernalìa

Questa categoria comprende tutti i poteri, equipaggiamenti speciali, oggetti cyber, strani *mojo* e fortuna soprannaturale - qualunque cosa sia fuori dall'ordinario nel mondo in cui stai giocando.

Un parafernalìa è anche qualcosa che facilita azioni fuori dall'ordinario, chiamate anche **azioni sovrumane**. Queste sono generalmente proibite o limitate dall'ambientazione, in qualche modo.

- *In un mondo pulp ambientato nella Belle Epoque in cui interpretiamo un'avventuriero archeologo, i parafernalìa potrebbero essere chiamati **strumenti del mestiere**: una serie di talenti e oggetti cari al personaggio.*
- *Skyverge is prohibited in several regions. In un mondo steampunk, i parafernalìa potrebbero essere invenzioni alimentate da gemme celesti, che forniscono una fonte semi-infinita di vapore ad alta pressione. Questi gadget sono quindi chiamati **skyverge** (perché sono costantemente sull'orlo dell'esplosione) e i loro utenti sono i verger. Gli **Skyverge** sono vietati in diverse regioni per via della loro pericolosità.*
- *If we are playing as supernatural detectives and monster hunters in the '80s, paraphernalia could be the series of powers and passive enhancement a character has born with. They could be called **signatures**. In addition, we could have separate paraphernalia with higher powers, but riskier: **artifacts, spells, invocations...** Se interpretiamo investigatori soprannaturali e cacciatori di mostri negli anni '80, i parafernalìa potrebbero essere la serie di poteri e potenziamenti passivi con cui un personaggio è nato. Si potrebbero chiamare **marchi**. Inoltre, potremmo avere parafernalìa separati con poteri superiori, ma più rischiosi: **artefatti, incantesimi, invocazioni...***

Come puoi vedere, ogni impostazione può definire regole extra per gli accessori.

Creare Parafernalìa

Per creare un parafernalìa, scrivi da 2 a 4 frasi in cui devi definirti almeno un potere e un limite dell'oggetto o talento. Potere e limite devono essere specifici:

✗ *Posso volare.*

✗ *Posso levitare.*

✓ *Posso trasformare le mie braccia in ali e volare come un uccello.*

✓ *Riesco a controllare i venti, se presenti in zona, al punto da potermi spingere fino a 9 metri d'altezza grazie a loro.*

A meno che l'ambientazione in cui stai giocando non dica diversamente, cerca di mantenere ogni parafernalìa legato a un singolo potere specifico e usa le limitazioni per creare corollari al potere principale.

Puoi descrivere un parafernalìa in qualsiasi stile tu voglia (1a persona, 3a persona, scientificamente, poeticamente...), purché siano chiaramente comprensibili.

► **Strumento del mestiere / Viaggiatore Scafato.** *In qualsiasi città io vada, mi ci vogliono 24 ore per trovare un posto dove stare con abbastanza sicurezza per lasciare i miei bagagli, un paio di posti dove mangiare e ottenere notizie locali e una mezza dozzina di scagnozzi che posso pagare per darmi informazioni. Certo, niente di tutto questo viene gratis, e a volte attiro le persone sbagliate. Ma posso navigare nel centro della città senza perdermi e mi sento un po' più al sicuro*

► **Marchio - Aruspice della Nebbia.** *Posso toccare e manipolare nebbia e foschia, respirandole per sapere cosa hanno visto come se fossero spiriti senzienti. Non posso fare lo stesso con il fumo, e non posso trasformare nebbia e foschia in un altro stato fisico - solo spostarli, con un certo grado di imprecisione.*

- **Skyverge: chiamanuvole.** Si dice che i verger possano creare chiamanuvole, dispositivi infernali che controllano il meteo locale: possono ruotare la manopola della macchina (simile a un orologio) e dirigere l'antenna verso una nuvola, cambiandone lo stato. Si dice che il raggio della macchina sia breve (nuvola bassa, in un cerchio di 30 metri di diametro) e che quando il tempo è definito attraverso il dispositivo, non può essere invertito fino a quando non cambia naturalmente.

In *Daily Dread* i parafernalìa sono chiamati **Cimeli** e rappresentano oggetti cibernetici e di fantascienza.

Insofferenza

Ogni personaggio ha uno spazio sulla scheda dove accumulare Insofferenza, una valuta di gioco che rendiconta la frustrazione del personaggio - che è l'unica cosa che può farlo *uscire di scena*.

Archetipi

All'occorrenza una ambientazione può fornire degli **archetipi** di personaggio (chiamati *Profili Psico-sociali* in *Daily Dread*) che facilitano la creazione del personaggio fornendo pacchetti predefiniti di Pulsioni e/o parafernalìa.

Testare il Codice

Quando un personaggio si trova in una situazione ambigua, e/o non si sa come risolvere una situazione, si esegue un **test del codice**.

Creare la Sequenza Totale

Tutti i personaggi coinvolti nel Test scelgono una Pulsione che rappresenti il modo in cui agiscono o si difendono da azioni dannose per la propria persona.

Un giocatore dovrebbe descrivere l'azione, quindi scegliere una Pulsione, ma non è una regola rigida.

Il regista determina la sequenza di spie contro cui i personaggi eseguono il test con la **Scheda di Pericolo**. Pertanto, questa sequenza è chiamata **pericolo**.

In alternativa, il regista può invece utilizzare la Pulsione più adatta tra quelle di un nemico. In ogni caso, usa la Scheda di Pericolo per valutare come il personaggio viene ostacolato: ogni sequenza ha dei descrittori specifici ad essa associati, e puoi partire dalle spie per definire il descrittore del Pericolo, o viceversa.

Il regista inserisce in un sacchetto opaco dei segnalini o perline in numero e colori uguali alle spie della Pulsione usata dal personaggio, più quelle del Pericolo contro cui si sta seguendo il Test - oppure della Pulsione del nemico.

L'insieme di segnalini inserito nel sacchetto è chiamato **sequenza totale**.

Ad esempio, Jack Landon usa "Schivare Trappole Antiche ●●○ (RRB)" contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che sta esplorando. La sequenza totale sarà quindi pari a 3 ● 2 ● 1 ○ (3N 2B 1B): altrettanti spie di quei colori saranno aggiunti al sacchetto.

Scegliere il Metodo

A questo punto il regista chiede al giocatore di scegliere un colore tra i tre che possono assumere le spie ad indicare il **metodo** con cui cerca di affrontare il pericolo.

- **Nero (●, N), controllo instabile.** Voglio raggiungere il mio obiettivo a qualsiasi costo. Scegli questo colore se il fine è più importante dei mezzi. Sarà il regista a descrivere ciò che accade.
- **Rosso (●, R), sapere incerto.** Voglio ottenere informazioni, specialmente sui nemici. Scegli questo colore se c'è incertezza sul da farsi e vuoi andarci piano. Quando scegli il colore, poni una domanda ad un altro personaggio o il regista; se otterrai successo, risponderanno in modo sincero. La risposta è in aggiunta rispetto alle eventuali ripercussioni inflitte.
- **Bianco (○, B), speranza di stabilità.** Voglio raggiungere il mio obiettivo, ma ai miei termini. Scegli questo colore se vuoi avere totale controllo sull'esito. Sarai tu a descrivere al regista ciò che accade.

Estrarre la Sequenza Risultato

Il regista estrae tre segnalini dal sacchetto: questa è la **sequenza risultato**.

Interpretare il risultato

Il regista osserva e interpreta la sequenza risultato.

Esito Positivo	Stallo	Esito Negativo
Tra le spie il colore maggiore è quello del metodo scelto	Tra le spie appare il colore del metodo scelto, ma non è il maggiore	Tra le spie <u>NON</u> appare il colore del metodo scelto

- Il Test del Codice dà esito **positivo** quando il colore scelto dal cittadino è il maggiore all'interno della sequenza risultato. Otterrai quanto sperato, ma attento: solo se hai scelto il bianco narri tu, altrimenti narra il regista-

Ad esempio, Jack Landon usa "Schivare Trappole Antiche ●●○ (RRB)" contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che sta esplorando. Il giocatore di Jack sceglie come colore il rosso. La sequenza totale sarà quindi pari a 3 ● 2 ● 1 (3R - 2N - 1B). Il regista estrae ●●● (NNR): l'esito è positivo. Il regista crea una ripercussione per la trappola.

- Il Test è uno **stallo** quando il colore scelto appare tra le spie, ma non è il maggiore tra di esse. In questo caso, la situazione rimane incerta e tutti i partecipanti al Test accumulano un gettone **Insofferenza** per via della frustrazione o della tensione accumulata.

Ad esempio, Jack Landon usa "Schivare Trappole Antiche ●●○ (RRB)" contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che sta esplorando. Il giocatore di Jack sceglie come colore il rosso. La sequenza totale sarà quindi pari a 3 ● 2 ● 1 (3R - 2N - 1B). Il regista estrae ●●● (NNR): l'esito è uno stallo. Jack e la trappola accumulano un gettone Insofferenza.

- Il Test è **negativo** in qualsiasi altro caso. Qui sta al regista intervenire per descrivere il fato del personaggio a prescindere dal colore. Inoltre, il personaggio subirà una ripercussione causata dal Pericolo o dal nemico.

Ad esempio, Jack Landon usa “Schivare Trappole Antiche ●●○ (RRB)” contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che sta esplorando. Il giocatore di Jack sceglie come colore il rosso. Il regista estrae ●●● (NNB): l'esito è un fallimento. La trappola infligge una ripercussione a Jack.

Descrive narrativamente l'Esito

Una volta che l'esito è stato interpretato, se il giocatore e/o il regista non sono sicuri di cosa descrivere e come applicare eventuali ripercussioni o segnalini Insofferenza, possono sempre confrontare la sequenza risultante con la Scheda del Pericolo. In questo modo si otterranno descrittori utili per capire cosa succede e, combinandoli con le ripercussioni, potrete delineare meglio le atmosfere generate dal Test.

Nell'esempio di prima, Jack Landon ha fallito perché il regista ha estratto ●●○ (NNB). Non avendo idee su cosa descrivere, il regista consulta la tabella e ottiene i descrittori potente, imponente, schiacciante: la trappola fa cadere rovinosamente Jack in una fossa!

Chi descrive l'esito del Test descrive anche come la ripercussione o come il **danno collaterale** (vedi oltre) del test impatta il mondo di gioco: vi consigliamo di appuntarvelo su un post-it nel caso sia un cambiamento importante.

Alcuni pericoli possono rimanere in gioco fino a quando non arrivano a ○○○. In certe ambientazioni possono esistere Pericoli con più sequenze, ognuna legata ad un tratto, e regole specifiche per eliminarli dal gioco - *Daily Dread* non possiede questa meccanica.

Scheda di Pericolo	Blinkers
Disumano, brutale, senza pietà, senza freni, arrogante	●●● NNN
Feroce, arduo, sadico, ignobile, villano	●●● NNR
Subdolo, tortuoso, oscuro, ipocrita, intricato	●●● BRR
Criptico, misterioso, illeggibile, illusorio, dubbioso	●●● RRR
Potente, imponente, schiacciante, spericolato, azzardato	●●○ NNB
Caotico, schizofrenico, imprevedibile, folle, allucinante	●●○ NRB
Sfidante, problematico, manipolatore, precario, critico	●○○ NBB
Freddo, calcolatore, tattico, prudente, cauto	●●○ RRB
Seducante, attento, misurato, lusinghiero, piacevole	●○○ RBB
Umano, razionale, emotivo, controllato, umile	○○○ BBB

Repercussioni

Le ripercussioni sono i cambiamenti prodotti dalle azioni dei personaggi sul mondo o viceversa. Mentre un giocatore descrive una ripercussione, **stabilizza** o **destabilizza** una spia di qualsiasi sequenza di chi è stato coinvolto nel test: la Pulsione di un altro personaggio, la Pulsione di un nemico, un Pericolo. Solo i comportamenti non possono essere influenzati da ripercussioni.

Una ripercussione può **destabilizzare** (O B > ● R > ● N) una qualsiasi sequenza (Pulsione o Pericolo) che sia connessa allo scopo che si voleva raggiungere. Persone giocanti e regista spesso concordano cosa viene destabilizzato. Essere destabilizzati significa spingersi verso la parte alta della Scheda di Pericolo.

Ripercussioni che rappresentano ferite o traumi importanti e richiedono del tempo prima che il personaggio ritorni attivo vanno trattate in gioco: il personaggio continua ad agire per qualche motivo (adrenalina, speranza, poteri speciali..) oppure riceve assistenza superiore (viene portato in ospedale).

Questo non annulla la destabilizzazione, ma giustifica come mai la Pulsione sia cambiata. Alcune ambientazioni possono avere come regola che un personaggio con una qualsiasi Pulsione a ●●● (NNN) esca di scena (*Daily Dread* NON possiede questa meccanica).

Jack Landon ha ottenuto una ripercussione dopo essere caduto nella fossa. Non si è fatto granché, ma ora la sua Pulsione “Trovo sempre una soluzione” si destabilizza da ●●● (NNN) a ●●● (NNR). Per ora l'adrenalina e il senso di pericolo lo tengono ancora in vita, ma per quanto potrà durare?

Una ripercussione può in alternativa **stabilizzare** (● N > ● R > O B) una qualsiasi sequenza (Pulsione o Pericolo) che sia connessa allo scopo che si voleva raggiungere. Giocatore e regista spesso concordano cosa viene stabilizzato. Essere stabilizzati significa spingersi verso la parte bassa della Scheda di Pericolo.

Non puoi stabilizzare una Pulsione destabilizzata nel test precedente o viceversa.

Ammettiamo che Jack Landon abbia avuto successo in un Test per uscire dalla fossa e abbia ora una ripercussione da utilizzare. Non può stabilizzare la Pulsione “Trovo sempre una soluzione”, perciò sceglie di stabilizzare la Pulsione “Serve anche un po' di fortuna” da ●●● (RRR) a ●●● (RRB). Da adesso meno scelte spericolate e un po' più di prudenza, vero Jack?

Ripercussioni che rappresentano guarigioni o illuminazioni di vita importanti e richiedono del tempo prima che il personaggio ritorni attivo vanno trattate in gioco.

Non sempre destabilizzare una Pulsione di un nemico è consigliato: in alcuni casi potrebbe avvicinarsi al loro obiettivo! In questi casi, stabilizzare una Pulsione di un nemico potrebbe permetterci di **convertirlo** alla nostra causa. Pertanto bisogna sempre essere strategici e capire quando destabilizzare o stabilizzare una Pulsione.

Invece, stabilizzare un Pericolo porta sempre alla sua risoluzione.

Un passo indietro per farne due avanti

Il regista può decidere che un esito negativo stabilizzi una Pulsione di un nemico o un Pericolo. Questo renderà il nemico o il Pericolo più facile da abbattere in futuro, ma al contempo più in controllo della situazione: un passo indietro per farne due avanti.

Jack Landon ha ottenuto una ripercussione dopo essere caduto nella fossa. Non si è fatto granché, ma ora la Pulsione “Giocare con la preda” di Lu Jeg, il suo acerrimo nemico, passa da ●●● (NNB) a ●●● (NRB). Il combattente compare sopra alla fossa e inizia a schernire il nostro London: “e così sei caduto nella mia trappola, Jack!”

(Sì, questa dinamica è molto utile per i monologhi dei villain, lo sappiamo!)





Minacce e ripercussioni

Una sessione di un gioco *Daily Made* prevede che i personaggi siano opposti da **minacce**, ciò qualsiasi cosa che voglia manipolare e controllare i personaggi dei giocatori, persino sfruttarli. Ogni ambientazione ha nomi differenti per le minacce, chiamate “Fase della Riforma” di *Daily Dread*.

- Nel mondo della Belle Epoque/Pulp le minacce potrebbero essere chiamate **Cimenti**.
- Un mondo steampunk come quello rappresentato in questo SRD chiamerebbe le minacce **tempeste**, per metterli in relazione con gli skyverges.
- Un gioco di detective soprannaturali ha diversi modi per chiamare le minacce: **presagi, forze oscure, malvagità...**

Le minacce hanno almeno un pericolo e/o un nemico incaricato di raggiungere un obiettivo rappresentato dal Pulsione Obiettivo. Una Pulsione Obiettivo è creata come quelle standard, ma considerandola come il motivo per cui la minaccia ad essa connessa... minaccia i personaggi dei giocatori! Il nome di Pulsione Obiettivo può anche essere

modificato dal setting (si chiamano infatti *Pulsioni della Riforma* in *Daily Dread*).

- Un Cimento del mondo pulp potrebbe essere Il Sindacato dell'Illuminismo, una società segreta che vuole mantenere nascoste alcune parti della storia. Il loro leader principale, Sibilla Thompson, potrebbe avere “Mantieni il tesoro di Atlantide segreto” come Pulsione Obiettivo.
- In un setting poliziesco soprannaturale, potremmo avere un **presagio** chiamato Notte delle Banshee, che è un evento ciclico in cui le banshees escono dall'inferno. La loro Pulsione Obiettivo, chiamato Punizione, potrebbe essere “Tormentare i traditori degli Innamorati”.

Una Pulsione Obiettivo ha una serie di spie identiche a quelle standard. Quando le spie di una Pulsione Obiettivo di una minaccia diventano ●●● (NNN), il suo obiettivo è raggiunto e cambierà per sempre lo status quo dell'impostazione. Viceversa, quando una Pulsione Obiettivo raggiunge OOO (BBB), il nemico al comando viene convertito allo scopo dei personaggi giocanti.

Per questo motivo, una Pulsione Obiettivo non può iniziare con le seguenti sequenze di spie: ●●● (NNN), ●●● (NNR), ●●● (RBB) e OOO (BBB) - questo perché saranno molto facili o difficile da affrontare.

Quando un nemico viene convertito, se la minaccia non è stata sventata, di solito un altro nemico prende il posto del precedente.

Sventare una minaccia

Puoi sconfiggere una minaccia convertendo ciascuno dei suoi nemici o **sventandola**.

Ogni minaccia ha infatti un orologio a 4, 6 o 8 segmenti che rappresenta fino a che punto può essere battuta sul tempo.

Se i segmenti dell'orologio vengono oscurati prima che la Pulsione Obiettivo raggiunga ●●● (NNN), la minaccia fallirà nel suo intento e non sarà più in grado di raggiungere la sua Pulsione Obiettivo. La minaccia è così sventata.

Una ripercussione può annerire un segmento di un orologio di una minaccia. Se si sceglie di utilizzare la ripercussione in questo modo, nessun'altra spia può essere modificato in aggiunta: o annerisci il segmento, o modifichi una spia.

Danni Collaterali

Nel caso l'esito sia uno stallo, il regista consegna sia al nemico o pericolo che al personaggio un **gettone Insofferenza** a rappresentare la frustrazione di una situazione non risolta.

I personaggi potranno eseguire nuovi Test del Codice per ottenere esiti differenti, ma solo in futuro e usando Pulsioni o metodi diversi (se vuoi scegliere la stessa Pulsione di prima dovrai cambiare metodo, e viceversa: se vuoi scegliere lo stesso metodo, dovrai cambiare Pulsione).

I token Insofferenza possono essere rinominati da un'ambientazione.

Insofferenza

L'Insofferenza è un gettone che permette di capire quanto si sta tirando la corda: più gettoni si possiedono, maggiore è la frustrazione accumulata e più si è vicini ad esplodere.

Nemici e pericoli con gettoni Insofferenza al di sopra del loro massimo indicato nella scheda escono di scena - per motivi descritti dal regista.

- ▶ Personaggi che accumulano il secondo gettone Insofferenza sono **fuori controllo**: sono obbligati a scegliere il metodo *controllo instabile* (●, N) al successivo Test.

- ▶ Personaggi con tre gettoni Insofferenza sono **privi di energie**: sono obbligati a estrarre solo due segnalini anziché tre ad ogni test fino a quando una minaccia non viene evitata (il suo orologio non ha più segmenti vuoti) o ha successo (la sua Pulsione Obiettivo arriva a ●●● NNN)
- ▶ Personaggi con quattro o più gettoni **escono di scena** - per motivi descritti dal regista.

Quando un qualsiasi orologio viene completato, ogni giocatore rimuove un numero di gettone Insofferenza dal proprio personaggio a seconda dell'ambientazione - in *Daily Dread* rimuovi solo 1 gettone.

Insofferenza e Parafernalìa

In alcune ambientazioni, cedere un parafernalìa o spegnerlo temporaneamente permette di rimuovere tutti i gettoni Insofferenza accumulati. Il regista descrive cosa narrativamente accade in gioco, anche sulla base delle linee guida dell'ambientazione.

- ▶ *Ad esempio, nel mondo Belle Epoque/Pulp un personaggio potrebbe decidere di curarsi utilizzando tutta la carica della propria invenzione Skyverge, una forma avanzata di medipack.*

Il regista descrive cosa narrativamente accade nel gioco, basandosi anche sulle linee guida dell'ambientazione.

Insofferenza Sospesa

Alcune ambientazioni permettono di avere **Insofferenza Sospesa**: i giocatori possono descrivere come il loro personaggio sfoghi la propria frustrazione passando le conseguenze delle sue azioni su altri.

Se lo fa, il giocatore cede un gettone Insofferenza dei propri al regista, ma il prossimo ad accumulare Insofferenza prenderà anche il gettone Sospeso.

In alternativa, il regista può decretare che qualcuno a caro al personaggio otterrà il gettone al suo posto. Ricordati che una creatura con gettoni Insofferenza maggiori al suo limite esce di scena.

Può esserci solo 1 gettone Sospeso alla volta.

Azioni Sovrumane

Un'azione sovrumana è qualcosa che va oltre ciò che un personaggio può realisticamente eseguire in relazione all'ambientazione.

- *Se interpretiamo gli stravaganti archeologi del mondo pulp/Belle Epoque, le azioni sovrumane si chiameranno Azioni Esuberanti. Alcuni esempi: saltare da un tetto all'altro a Madrid, nuotare in un fiume amazzonico pieno di serpenti, aprire la porta di una tomba secolare a mani nude...*
- *Se stiamo giocando nel mondo steampunk con gli skyverge, le azioni sovrumane sono tutto ciò che un essere umano comune non potrebbe fare senza quelle invenzioni: muovere macchinari a mani nude, saltare fuori da una grotta profonda 27 metri, volare come un uccello...*
- *Se stiamo giocando nei panni di investigatori soprannaturali e cacciatori di mostri negli anni '80, tutto ciò che è soprannaturale finisce nelle azioni sovrumane: creare filtri d'amore, lanciare incantesimi, condurre esorcismi, interrogare l'anima di un morto...*

Senza un adeguato equipaggiamento, le azioni descritte dall'ambientazione come sovrumane sono pericolose o totalmente impossibili.

Gestire Azioni Sovrumane

I giocatori possono spingere il proprio personaggio ad eseguire azioni sovrumane, a proprie spese. Quando un giocatore decide di eseguire una di queste azioni, non si torna indietro: quando lo fai, lo fai.

Dopo che un giocatore ha descritto l'azione sovrumana, il regista stabilisce un **costo** di quell'azione tra due possibili forme.

- Il personaggio otterrà un numero di gettoni Insofferenza compreso tra 1 e 4 alla fine dell'azione, indipendentemente dal risultato di qualsiasi Test effettuato.
- Il personaggio destabilizzerà la stessa Pulsione da 1 a 4 volte, indipendentemente dal risultato di qualsiasi Test effettuato.

Esempi di azioni sovrumane	#gettoni / destabilizzazioni
Sollevare un veicolo a poche spanne da terra, cambiare parte dei propri connotati con dei componenti chimici, ottenere informazioni da una comunità chiusa e omertosa	1
Nuotare contro un fiume in piena, proiettare ologrammi realistici per illudere una persona, superare un buttafuori armato di un locale esclusivo	2
Saltare più di 10 metri, trovare informazioni protette in rete, convincere un integerrimo poliziotto a lasciarci andare	3
Qualsiasi azione che equivalga a parecchie settimane o mesi di degenza, oppure alla morte	4+

Importante: il costo di un'azione sovrumana, cioè il tipo di conseguenze indesiderate che il personaggio subirà, deve essere comunicato dal regista in modo che un personaggio possa eseguire un Test per controllare quelle conseguenze.

Tuttavia, i gettoni Impazienza o le destabilizzazioni di azioni sovrumane vengono consegnati indipendentemente dall'esito di eventuali Test.

Il nostro Jack Landon sta scappando da un plotone di atlantidei che ha risvegliato dal torpore. Giunto ad un precipizio con un fiume sotterraneo, decide di saltare e sperare di arrivare al termine incolume.

Il regista stabilisce come costo di quest'azione 3 gettoni Insofferenza. Jack accetta: al termine del viaggio Jack sarà privo di energie. In alternativa, il regista avrebbe potuto decretare che la Pulsione di Jack "Mai disperarsi quando si è in missione!" degenerasse da ●OO (NBB) a ●●● (NNR).

Impraticabilità delle azioni sovrumane

Se un personaggio ha già dei segnalini Insofferenza nella sua pila, e l'azione sovrumana lo porterebbe ad *uscire di scena*, non può assolutamente eseguire l'azione.

Allo stesso tempo, se il numero di modifiche a una Pulsione decretate dal regista porta la stessa Pulsione a ●●● (NNN), l'azione sovrumana non può essere eseguita.

Parafernalia e Azioni Sovraumane

L'unico modo per compiere queste azioni senza incorrere in problematiche è usare i parafernalia.

Descrivi come un parafernalia aiuta il tuo personaggio. Se nessuno al tavolo si oppone a tale uso, riduci di 1 il numero di segnalini Insofferenza o destabilizzazioni che il tuo personaggio subirà a causa di un'azione sovrumana che sta intraprendendo.

Ad esempio, Jack sta cercando di scappare da un plotone di Atlantidei che ha risvegliato dal torpore. Il regista ha impostato il costo di questa azione su 3 gettoni Insofferenza, ma Jack ne ha già 1 accumulato, quindi l'azione non può essere eseguita.

Tuttavia, il giocatore che controlla Jack descrive come uno dei suoi strumenti del mestiere lo aiuta: grazie a un'Antica Mappa di Atlantide, Jack è in grado di trovare una strada segreta che lo porta direttamente ai margini della città. In questo modo, il numero di gettoni Insofferenza dell'azione sovrumana viene ridotto da 3 a 2 e Jack può eseguirla.

Some settings can impose additional restriction to the paraphernalia use, such as a limitation in time (cannot be used again until a clock is full) or in fiction (you need to recharge them in some way)

Alcune ambientazioni possono imporre ulteriori restrizioni all'uso dei parafernalia, come una limitazione nel tempo (non possono essere riutilizzati fino a quando un orologio non viene completato) o nell'aspetto narrativo (è necessario ricaricarli in qualche modo prima di usarli nuovamente).

Imporsi

In a *Daily Dread* game, how your character will behave is important for the end of their storyline. Behaviors can also save your character from troubles, at the cost of changing their fate.

In un gioco *Daily Dread*, il modo in cui si comporterà il tuo personaggio è importante per la fine del suo arco narrativo. I comportamenti possono anche salvare il tuo personaggio dai problemi, a costo di cambiarne il destino.

Puoi infatti **imporre** un comportamento del tuo Personaggio sull'esito di una Prova, alterandolo.

Quando ciò accade, il giocatore stabilizza o destabilizza una delle spie estratte dal sacchetto.

Nell'esempio di qualche paragrafo fa, Jack Landon aveva usato "Schivare Trappole Antiche ●●O (RRB)" contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che stava esplorando. il regista aveva estratto ●●O (NNB): l'esito era un fallimento. Il giocatore di Jack decide quindi di usare il suo comportamento Temerario ●OO (NBB): lo invoca, descrivendo come questo lo aiuti, e stabilizza le spie estratte da ●●O (NNB) a ●●O (NRB), passando così da un fallimento ad uno stallo.

Ogni volta che un personaggio si *impone* su un test, annerisci uno dei quadratini "Imporsi" sulla tua scheda - a seconda dell'ambientazione si possiedono più o meno quadratini. Se tutti i quadratini sono già anneriti, o se l'ambientazione non ne prevede, l'atto di imporsi inizia a pesare sul personaggio.

Quando un personaggio si *impone* e ha finito le sue occasioni per farlo, può comunque alterare una spia estratta. Tuttavia, dovrà cambiare una spia di uno dei suoi comportamenti portandolo verso il colore del metodo scelto.

Nell'esempio appena fatto, Jack Landon usa "Schivare Trappole Antiche ●●O (RRB)" contro una trappola ardua ●●● (NNR) di un dungeon che stava esplorando, scegliendo il rosso. Il regista aveva estratto ●●O (NNB): l'esito era un fallimento. Il giocatore di Jack usa il suo comportamento Temerario ●OO (NBB), ma ha finito i quadratini.

Poco importa: lo invoca, descrivendo come questo lo aiuti, e stabilizza le spie estratte da ●●O (NNB) a ●●O (NRB), passando così da un fallimento ad uno stallo. Tuttavia, dopo averlo fatto il suo comportamento Temerario muta verso il colore scelto, il rosso: da ●OO (NBB) a ●●O (NRB).



Epiloghi

Quando ogni minaccia è stata evitata e/o ha raggiunto il suo obiettivo, ogni personaggio o l'intero gruppo può ricevere una scena extra (può essere una scena dei titoli di coda oppure il termine di un arco narrativo).

- ▶ Se le minacce che hanno raggiunto l'obiettivo sono di 2 maggiori di quelle sventate, l'epilogo è una **tragedia**.
- ▶ Se le minacce sventate sono di 2 maggiori di quelle che hanno raggiunto l'obiettivo, l'epilogo è un **trionfo**.

In ogni altro caso, l'epilogo è un **dramma**.

Il colore più diffuso tra tutti i Comportamenti del personaggio determina aggiunge una coloratura alle scene, senza però cambiare la tipologia. In raro caso di pareggio tra due colori, si considera il rosso come colore maggiore - anche se il pareggio era tra bianco e nero.

Tragedie

Tragedia in Nero: annientamento. Una tragedia in nero equivale ad una perdita completa di speranza, ad morte interiore, ad un destino tragico, una fine ironica e temuta dal personaggio. L'incubo diventa realtà.

Tragedia in Rosso: costrizione. Una tragedia in rosso equivale a mandare giù bocconi amari, subire minacce e ripercussioni, vivere incerti o imprigionati, diventare conniventi con il nemico, essere sempre sotto minaccia.

Tragedie in Bianco: martirio. Una tragedia in bianco equivale ad un martiri, non per forza con una morte fisica, ma sicuramente con una dell'animo. Il personaggio solitamente si sacrifica per qualcuno che ama o qualcosa in cui crede. Se non muoiono nell'atto, la loro vita futura sarà atroce.

Drammi

Dramma in Nero: inconcludenza. Un dramma in nero equivale ad un epilogo inconcludente o dolceamaro, che tende a lasciare un senso di perdizione e vacuità nonostante il successo, che dipinge di grigio un cielo che dovrebbe essere solare.

Dramma in Rosso: consolazione. Una dramma in rosso equivale all'accettazione di un premio minore, di una vittoria a metà, di una sconfitta non poi così male. La convinzione che tutto poteva andare peggio abbaglia.

Dramma in Bianco: sollievo. Un dramma in bianco è un successo che porta sollievo, nonostante non tutto sia andato come sperato. Si è riusciti a portare a casa la pelle, forse feriti nel corpo o nell'animo, forse con postumi difficili da superare, ma almeno con la sensazione di aver fatto tutto ciò che si poteva fare.

Trionfi

Trionfi in Nero: sacrificio. Un trionfo in nero significa salvarsi a caro prezzo, ma salvarsi. I personaggi sono costretti a sacrificare molto di ciò che amavano, oppure ad avere successo dovendo però accettare un pesante senso di colpa o numerosi rimorsi. Non saranno mai più come prima.

Trionfi in Rosso: spiraglio. Un trionfo in rosso significa trovare uno spiraglio di vittoria, anche se con qualche compromesso. I personaggi compiono queste scelte coraggiosamente, a volte anche accettando pericoli futuri, ma consapevoli di avere un vantaggio da sfruttare. Ora sono dei bad ass!

Trionfi in Bianco: salvezza. Un trionfo in bianco significa salvezza. Le minacce vengono sventate, nessuno è in pericolo, nessun compromesso è necessario. Gustati il finale più epico possibile!

Preview: Struttura del Manuale

Ecco una panoramica dell'indice Core Book finora sviluppato!

1. Dossier Segreto: Diario di Isolamento

Contiene una panoramica del setting e dell'Italia del futuro sotto il Regime Libertario, scritto da una spia britannica rimasta imprigionata in Italia a seguito degli scontri armati chiamati Tempesta Boreale.

2. Dossier Segreto: Il Regime Libertario

Si spiegano i vari ceti sociali dell'Italia, informazioni necessarie per creare i personaggi. Al contempo descriveremo le varie parti della società dal punto di vista del Regime stesso.

3. Il Codice Rorschach

Un estratto dallo studio sul sistema Rorschach, un metodo di ingegneria sociale (o così sostengono) inventato dagli psicologi del Regime. Spiega le basi del gioco.

4. Estratto del Manuale del Cittadino Perfetto

Una parte del Manuale del Cittadino rilasciata dal Regime, con alcune note dei Ribelli. Qui trovate le regole per la creazione del personaggio e quelle per eseguire prove con cui superare ostacoli.

5. Protocollo “Pane Quotidiano”

Una parte del dossier interno dell'Autorità della Transizione Autarchica dove si spiega l'implementazione delle Riforme. Qui trovate le regole relative alla Riforma.

6. Consigli per non Impazzire come Operatori

L'Operatore è il facilitatore del gioco, una figura particolare: in questa sezione, scritta come se l'autore fosse un Operatore stesso che parla ai suoi colleghi, trovate i principi con cui gestire la sessione di gioco.

7. Dossier di Generazione delle Riforme

Scritto come se fosse un documento creato dal Regime per progettare le Riforme, qui l'Operatore delle vostre sessioni può trovare le regole per creare Riforme in autonomia.

8. Estratto dell'Archivio delle Riforme del Regime

Una carrellata di Riforme ed Esecutori che l'Operatore può sfruttare per creare i propri contenuti di gioco.

In alcuni di questi dossier troverete degli inserti manoscritti che sono commenti di anonimi Ribelli che hanno sottratto i dossier stessi, o Operatori che vogliono aiutare altri cittadini.



Notte Ambrosiana - Riforma Esempio di Scenario per Daily Dread

L'Autorità vuole installare telecamere per la pubblica sicurezza nel distretto 82 di Milano Nord-Est. Sappiamo che ci sono alcune persone che lotteranno per questo cambiamento: hanno già presentato diverse denunce ad Operatori e altre Autorità. Temiamo che questi cittadini possano essere pericolosi per la pubblica sicurezza.

Per questo, sostenuta dalla volontà di buoni cittadini, il Regime Libertario decreta l'invio di forze sul territorio. L'obiettivo - proteggere gli abitanti costringendo vari edifici a installare il nuovo Egida Oculare dell'azienda italiana Cicl-Opus.

Nota: la zona è purtroppo storicamente rinomata per l'antica abitudine di mantenere la propria privacy. Temiamo anche che ci siano reliquie nascoste tra gli edifici, quindi fai attenzione. Esecutori, state attenti!

Fase 1 | Azione: fomentare il senso di pericolo

Questi volenterosi cittadini si infiltreranno nel quartiere per dimostrare come i sistemi di sicurezza non siano adeguati. Trovassero cittadini lamentosi, hanno mandato di illustrare cosa succede se si nega l'aiuto del Regime mettendo nei loro appartamenti prove di ipotetici reati.

“Cittadini Volenterosi” (Topi di Appartamento)

Pulsione della Riforma: Sfruttare la Criminalità Organizzata ●●● (NRR)

Altre Pulsioni: Fomentare Intrighi ●●● (RRR)

Insofferenza 1 | Argini (Orologio) 6 segmenti

Fase 2 | Azione: convincere alla protezione

Abbiamo attivato il nostro miglior personale dell'Autorità dell'Ordine e della Giustizia per garantire l'efficacia della Riforma. Se necessario, questi bravi cittadini possono facilmente trovare prove di crimini e reliquie nascoste per sottolineare la necessità di protezione.

Berretti Blu dell'Autorità di Ordine e Giustizia

Pulsione della Riforma: Piegare i Cittadini al Controllo ●●O (NNB)

Altre Pulsioni: Manipolare la Legge ●●● (NRR),

Perquisizioni Perentorie ●●O (NNB)

Insofferenza 2 | Argini (Orologio) 4 segmenti

Fase 3 | Azione: distrarre e ingannare la cittadinanza

I guardaspalle della Cicl-Opus proteggeranno gli installatori dei sistemi di sicurezza nel caso ci fossero insurrezioni.

Guardaspalle Cicl-Opus

Pulsione della Riforma: Fare da guardia ●OO (NBB)

Altre Pulsioni: Non dare nell'occhio ●●O (RRB), Colpire dove non lascia segno ●●O (NNB)

Insofferenza 3 | Argini (Orologio) 4 segmenti

Esecutore Finale

Siamo sicuri che la Riforma colpisca nel segno. Tuttavia, nel caso dovesse esserci qualche intoppo, abbiamo concordato con la Cicl-Opus l'invio di un loro Rappresentante Legale esperto nel trattare con il pubblico.

Rappresentante Legale della Cicl-Opus

Pulsione della Riforma:

- ▶ Fomentare il Senso di Pericolo ●OO (NBB)
- ▶ Convincere alla Protezione ●●O (NRB)
- ▶ Distrarre e Ingannare la cittadinanza ●●● (RRR)

Altre Pulsioni:

- ▶ Fiuto per i Cimeli ●●O (RRB)
- ▶ Manipolare la Legge ●●● (NRR)
- ▶ Colpire dove non lascia segno ●●O (NNB)

Insofferenza 4 | Argini (Orologio) 6 segmenti

Setting

Identità

AVATAR

Comportamenti

Pulsioni

Parafernalìa

Insofferenza

#1

#2

#3

#4

FUORI
CONTROLLO

PRIVO DI
ENERGIE

FUORI
SCENA



Regime Libero Dossier Identitario di

nome e cognome

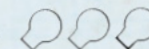
fototessera

Comportamenti

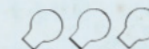
EMPATICO



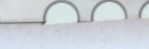
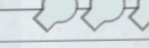
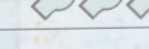
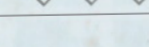
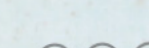
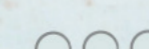
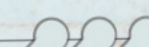
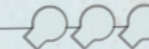
INFLESSIBILE



EVERSIVO



Pulsioni



Profilo Psico-Sociale

☐ DINAMO-DIPENDENTE

danno una direzione
e falli partire

☐ PROGENIE IRREDENTA

agli, gueriglieri taciti,
exploratori urbani...

☐ ECO DI LIBERTÀ

quadroplogiochisti, ma se devi inli-
trarti o arrivare all'orecchio giusto...

☐ PSICOSI DELLO
SCIACALLO

combattere, usare
l'attrezzatura militare e la
diagnostica... altro?

☐ ESCAPISTI VIRTUALI

ci sanno fare col virtuale, sa come
hacker che come modellatori di Merid

☐ SINDROME
MEFISTOFELICA

ne sanno davvero una più del diavolo,
Cimeli e passato incluso

☐ MARCHIO DEL
PREDATORE

tecniche di gueriglia,
addestrati a 360°

☐ PERSONALITÀ
TENTACOLARE

sono un po' come il presenzialo:
sono ovunque e stanno bene su tutto.

☐ TRAFFICANTE DI
AMICIZIE

cercano posizioni di
potere con i loro accordi.

ALTRO

Cimeli Dichiarati

Scrivilo pure, li eliminiamo noi da matrice

Insofferenza Accumulata

A Daily Made Game

A *Daily Made* è il sistema di gioco di
Daily Dread, un gioco di ruolo da tavolo
cyber distopico di Daniele Fusetto e Zeus Longhi.

In questo documento troverai la versione generica
del regolamento, il cosiddetto “*system reference document*”.

DAILY DREAD

Italia, circa cento anni nel futuro.

Il popolo italiano vive sotto il **Regime Libertario**, un nome propagandistico per nascondere una dittatura mass-mediatica gestita dai **Milites Liberta**.

Il Regime ha chiuso i confini statali da decenni e nulla trapela all'estero, grazie anche ad un controllo estremo dei mass media e del web. I cittadini sono spinti ogni giorno a difendersi o piegarsi di fronte alle azioni del Regime, che si insinua nelle loro vite quotidianamente con piccoli atti di aggressione psicologica, preferendoli a volgari manifestazioni di violenza.

La psicologia, o meglio una versione decostruita delle teorie di **Rorschach**, è alla base del controllo sociale. I pochi gruppi di **Ribelli** agiscono noncuranti delle conseguenze, stringendo accordi con i cartelli criminali e mafiosi, che ancora non sono stati epurati.

Nel frattempo, il Regime ha messo in atto un programma di **Riforme** per raggiungere l'autarchia, armando diversi Militanti e tramutandoli in Esecutori.

In tutto questo, tu interpreterai una delle **Ali Spezzate**: cittadini comuni che non si piegano al regime, ma ritengono le azioni dei Ribelli moralmente discutibili.

Dovrai trovare un modo per sopravvivere:
sacrificherai tutto e ti nasconderai tra le piaghe del
Regime, o **soffrirai** tentando di fermarlo?

scopri di più su
www.dailydreadrpg.com

