# GIST!

(Generic Immediate System for Tabletop)

Version 2.0

Questo set di regole è fortemente influenzato dai movimenti Free Kriegsspiel Revolution e Old School Renaissance e trae ispirazione dal famoso gioco di ruolo di fantascienza dell'era classica. Tuttavia, non è limitato a nessun genere o ambientazione particolare, poiché è pensato per essere adattabile e versatile. Le regole sono progettate per essere snelle e flessibili, consentendo la personalizzazione e le modifiche, che sono ampiamente incoraggiate e accolte.

Questa versione rivista è stata aggiornata per includere esempi e spiegazioni più dettagliate, pur mantenendo i principi fondamentali dell'originale:

* Veloce da leggere
* Solo 2d6
* Schede dei personaggi delle schede indice
* Regole facili da ricordare
* Combattimento veloce
* Magia in forma libera
* Pronto da hackerare

## Cos'è GIST!

GIST! è un gioco di ruolo che permette ai giocatori di creare ed esplorare un mondo immaginario governato da una serie di regole. Attraverso le interazioni strutturate dei giocatori, le azioni e gli eventi si svolgono, dando vita a una trama collaborativa e in continua evoluzione.

In sostanza, i giocatori assumeranno i ruoli di personaggi all'interno di un'ambientazione fittizia e prenderanno decisioni basate sulle regole del gioco, che determinano la probabilità di successo o fallimento. Le conseguenze di queste decisioni daranno forma alla narrazione e influenzeranno il corso degli eventi.

Un gioco di GIST! si svolge come una conversazione tra l'Arbitro e gli altri giocatori.

* L'Arbitro prepara la situazione, descrive l'ambiente e l'ambientazione, muove il dialogo e le azioni dei Personaggi Non Giocanti.
* I Giocatori si muovono nello spazio immaginario del gioco attraverso il loro Personaggio Giocante, descrivendo le loro azioni e narrando i loro dialoghi. Spetta a ciascun giocatore decidere se recitare il proprio personaggio o interpretarlo in modo impersonale. I giocatori possono anche porre domande di chiarimento all'Arbitro.

Per giocare avrai bisogno di:

* Almeno 2 giocatori, uno ricoprirà il ruolo di Arbitro. Il numero ideale di giocatori è di 3-4 giocatori, massimo 5.
* Almeno 2 dadi a sei facce (d6), preferibilmente un set per ogni giocatore.
* Strumenti per scrivere, schede e fogli per prendere appunti.

## Principi di gioco

È importante che tutti al tavolo abbiamo confidenza con i seguenti principi:

* Questo set di regole è intenzionalmente semplificato e dà la priorità alla narrazione rispetto a meccaniche complesse. Se sei principalmente interessato a un gioco con meccaniche dettagliate, ci sono altri regolamenti che potrebbero essere più adatti alle tue esigenze.
* Sebbene l'Arbitro abbia responsabilità diverse rispetto agli altri giocatori, va comunque considerato come un compagno di gioco e non dovrebbe assumersi maggiori responsabilità per il successo del gioco rispetto a chiunque altro al tavolo.
* L'Arbitro non compete con gli altri giocatori; il loro ruolo è esclusivamente quello di arbitrare le situazioni all'interno del contesto del gioco. È responsabile del mantenimento della coerenza, dell'equità e della risoluzione di eventuali controversie o conflitti che possono sorgere durante il gioco.
* GIST! è pensato per essere giocato in modo collaborativo, con particolare attenzione al lavoro di squadra e al superamento delle sfide in gruppo. Pertanto, la concorrenza tra giocatori dovrebbe essere scoraggiata a favore della cooperazione e del sostegno reciproco. I personaggi dovrebbero lavorare insieme per affrontare gli ostacoli e le minacce poste dal mondo di gioco, anziché impegnarsi in comportamenti individualistici o contraddittori.
* I giocatori dovrebbero porre le domande all'arbitro in modo conciso e diretto. L'Arbitro, a sua volta, dovrebbe fornire spiegazioni chiare e dettagliate riguardo ai potenziali rischi associati a ciascuna azione intrapresa dai personaggi. Questo aiuta i giocatori a prendere decisioni ponderate e a comprendere le conseguenze delle loro azioni.
* Quando effettuano un'azione, i giocatori dovrebbero prima fornire una descrizione chiara e dettagliata di ciò che il loro personaggio sta tentando di fare. Solo dopo che l'azione è stata completamente descritta, l'Arbitro dovrebbe richiedere un tiro di dado, se necessario, per determinare l'esito dell'azione. Questo aiuta a garantire che la narrazione scorra senza intoppi e che i giocatori abbiano una chiara comprensione della sequenza degli eventi.

## Strumenti di sicurezza

È importante ricordare che non tutti al tavolo possono trovarsi a proprio agio con i temi oi contenuti affrontati dal gioco, o con le azioni degli altri giocatori. È quindi importante stabilire limiti e aspettative chiari all'inizio del gioco ed essere sensibili ai bisogni e ai sentimenti di tutti i partecipanti durante la sessione. Può anche essere utile stabilire un sistema per comunicare il disagio o fare delle pause se necessario.

Esistono vari strumenti e tecniche di sicurezza che possono aiutare a creare un ambiente confortevole e sicuro per tutti coloro che sono coinvolti nel gioco, ad esempio [**Linee e Veli**](https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-lines-and-veils-mean), [**C.A.T.S.**](http://proleary.com/2016/04/25/the-cats-method-a-story-telling-game-opening-ritual/), la [**X-Card**](https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1_hSC2BWPlI3A/edit?usp=sharing), e [**Script Change**](https://briebeau.com/thoughty/script-change/).

È importante familiarizzare con questi strumenti e tecniche e utilizzarli in modo proattivo per garantire che tutti si sentano al sicuro e a proprio agio durante il gioco.

## Generazione del personaggio

L'essenza di GIST! risiede in protagonisti proattivi che affrontano situazioni pericolose e ostacoli con approcci strategici e assertivi, che sono plasmati dai loro background e abilità unici.

Entrambi sono determinati in forma libera, ma l'arbitro può aiutare i giocatori meno esperti fornendo un elenco sia del background che delle abilità adatte all'ambientazione, o aiutare i giocatori a definire il proprio personaggio.

I personaggi sono semplificati e richiedono solo pochi minuti per essere realizzati. Sia i personaggi giocanti che quelli non giocanti seguono le stesse regole di generazione.

1. Determina i punteggi degli attributi: tira 2d6 quattro volte e assegna i punteggi alle statistiche del personaggio come preferisci, o distribuisci 30 punti tra le statistiche come preferisci.
2. Scegli uno background: seleziona un background per il personaggio che rifletta le sue esperienze e abilità passate. Si presume che il personaggio abbia un'abilità di livello Qualificato in qualsiasi compito correlato al suo background e che tutti gli strumenti del mestiere necessari siano a sua disposizione.
3. Scegli le abilità: seleziona tre abilità e distribuisci 6 punti tra di loro. Il punteggio massimo per un'abilità durante la creazione del personaggio è 3.
4. Stabilisci i dettagli del personaggio: assegna al personaggio un nome e un'età e seleziona due oggetti come equipaggiamento iniziale.

## Attributi

1. **Forma**: sia prestanza fisica (potenza e forza) che resistenza (sopportazione e fatica).
2. **Agilità**: rapidità, destrezza, destrezza.
3. **Mente**: intelligenza, buon senso, creatività e conoscenza.
4. **Anima**: forza emotiva, personalità, posizione e potere spirituale.

### Punteggi degli attributi

Un punteggio di un attributo ha due scopi: determina il modificatore di tiro da applicare alle prove e funge anche da misura qualitativa in forma libera del rango dell'attributo.

| Punteggio attributo | Modificatore di attributi | Rango attributo |
| --- | --- | --- |
| 2-3 | -2 | Povero |
| 4-5 | -1 | Mediocre |
| 6-8 | 0 | Discreto |
| 9-10 | +1 | Buono |
| 11-12 | +2 | Ottimo |

Di solito, un normale essere umano è limitato al punteggio massimo di 12 (se viene concesso un bonus al punteggio ottenuto). Altri esseri possono superare questo limite cadendo nel dominio superumano.

### Punteggi temporanei

Se le circostanze hanno un impatto negativo su un Attributo del personaggio, il suo punteggio può temporaneamente scendere a un Livello inferiore. Ad esempio, quando un personaggio con una Mente Buona perde una sfida intellettuale, la sua Mente può scendere a Livello Discreto finché non si è ripresa.

# Abilità

Qualsiasi abilità utile, in una situazione che richieda una prova, concede un modificatore al tiro pari al suo punteggio. Il punteggio totale di tutte le abilità del personaggio non può superare il doppio del valore del punteggio Mente.

| Punteggio abilità | Livello |
| --- | --- |
| -1 | Non qualificato |
| 0 | Qualificato |
| 1 | Competente |
| 2 | Professionista |
| 3 | Veterano |
| 4 | Maestro |

Se i personaggi tentano qualcosa al di fuori delle loro competenze, sono Non Qualificati e subiscono un Modificatore al Tiro di -1.

Il colore e la granularità delle abilità sono determinate dall'Arbitro coerentemente con l'ambientazione e il genere prescelti. Di seguito è riportato un elenco generico che può essere modificato ed ampliato a piacimento:

1. Atletico: agilità, resistenza, forza, sport
2. Artistico: creatività, artista, musicista, cantante, attore
3. Intellettuale: conoscenza, saggezza, medicina
4. Magico: rituali, trucchetti, magia, ESP, capacità soprannaturali
5. Marziale: rissa, lotta, combattimento, guerra
6. Primordiale: volontà, intuizione, forza d'animo, sesto senso
7. Abile: "roba per le mani", inseguimento, furto con scasso, navigazione
8. Sociale: parlare, fare baldoria, pettegolezzi, etichetta

### Example

Diciamo che sei un giocatore che vuole creare un personaggio per un gioco in GIST! ambientato in un mondo fantastico con magia e combattimenti. Inizi determinando i tuoi punteggi degli attributi. Decidi di tirare 2d6 quattro volte e di assegnare i punteggi alle tue statistiche, mentre ti godi l'imprevedibilità dei tiri casuali. I tuoi risultati sono i seguenti:

Forma: 8 Agilità: 11 Mente: 7 Anima: 9 Scegli il background di "Apprendista mago" per il tuo personaggio, che riflette le tue esperienze e abilità passate. Come apprendista mago, hai un'abilità di livello Esperto in Magico e si presume che tu abbia a tua disposizione tutti gli strumenti magici necessari.

Quindi selezioni tre abilità dall'elenco fornito e assegna 6 punti tra di loro. Scegli le seguenti abilità:

Magico (punteggio 3) Atletico (punteggio 2) Sociale (punteggio 1)

Il nome del tuo personaggio è Zephyr e ha 21 anni. Come equipaggiamento scegli una bacchetta e un libro di incantesimi.

## Risoluzione delle azioni

L'esito della maggior parte delle azioni può essere stabilito dal contesto e da come il giocatore descrive il personaggio che le esegue. Quando l'esito è incerto, tuttavia, l'Arbitro può richiedere una prova:

1. **Prova Contrapposta**: eseguita quando due personaggi si oppongono l'uno all'altro. Entrambi tirano 2d6 e aggiungono modificatori, tirando nuovamente per i pareggi. Chi tira più alto vince.
2. **Prova di Difficoltà**: eseguita, quando l'Arbitro determina una difficoltà fissa, come segue:
   1. L'Arbitro indica la difficoltà dell'azione, aggiungendo un modificatore situazionale compreso tra -2 e +2 se necessario.
   2. Il giocatore tira 2d6 e aggiunge i modificatori al tiro concessi da attributi, abilità o equipaggiamento.
3. Se il tiro modificato è uguale o maggiore di 8, l'azione ha successo.

### Tiri Critici

Un risultato naturale di 2 o 12 (senza applicare alcun modificatore) è sempre un fallimento o un successo critico, indipendentemente dai modificatori.

### Scalare la difficoltà

Se un'azione sembra banale nel contesto del gioco, l'arbitro salterà la prova e consentirà al giocatore di procedere.

Se un'azione è impossibile, l'Arbitro ha due opzioni:

1. suddividere l'azione in una serie di azioni più semplici
2. dichiarare l'azione impossibile e andare avanti con la storia.

Se un'azione è possibile ma richiede una prova, l'Arbitro determinerà se devono essere applicati eventuali modificatori in base alla seguente scala di difficoltà, con la maggior parte delle azioni di difficoltà Media.

| Modificatore | Difficoltà |
| --- | --- |
| +2 | Facile |
| 0 | Media |
| -2 | Difficile |

### Equipaggiamento

L'equipaggiamento può fornire un vantaggio nel gioco che si traduce in un bonus alla prova. Per ogni oggetto utile in un'azione, il bonus è +1. Tuttavia, l'attrezzatura può essere danneggiata o persa durante il gioco e l'arbitro ha l'ultima parola in merito.

### Armatura

Lo spessore dell'armatura determina l'entità della riduzione del danno che fornisce, che può variare da 1 (per armature leggere) a 3 (per armature pesanti).

Ecco alcuni esempi:

| Tipo e valore dell'armatura | Fantasy | Fantascienza | Moderno |
| --- | --- | --- | --- |
| Luce (1) | Cuoio | Scudo energetico | Caschetto Tattico |
| Medio (2) | Cotta di maglia | Tuta Hazmat | Giubbotto antiproiettile |
| Pesante (3) | Piatto | Armatura atomica | Equipaggiamento antisommossa |

### Esempio

Supponiamo che il nostro personaggio si chiami Sasha, un abile ladro che attualmente si sta infiltrando in una villa molto sorvegliata per rubare un prezioso dipinto.

Mentre Sasha si avvicina alla villa, l'arbitro informa il giocatore che ci sono due guardie che pattugliano il perimetro, rendendo difficile entrare senza essere scoperti. Sasha decide di tentare un'infiltrazione e l'Arbitro imposta una prova di difficoltà a -2 a causa dell'elevata sorveglianza.

Il giocatore di Sasha tira 2d6 e aggiunge il suo modificatore per Furtività, che è +3, ma poiché è un compito difficile, l'Arbitro applica un modificatore -2, per un totale di +1. Sasha ottiene un 10, sommando un totale di 11 con i modificatori, riuscendo a superare le guardie senza essere scoperto.

Ora Sasha è all'interno della villa, alla ricerca del dipinto. Quando entrano nella galleria, l'arbitro dice al giocatore che il dipinto è tenuto dietro una teca di vetro rinforzato, rendendo difficile romperlo e rubare il dipinto. L'Arbitro imposta il controllo di difficoltà a +2, a causa dell'esperienza di Sasha come ladro.

Il giocatore di Sasha tira 2d6 e aggiunge il proprio modificatore per Furto, che è +4, e poiché è un compito difficile, l'Arbitro applica un modificatore -2, per un totale di +2. Sasha tira un 8, sommando un totale 10 con i modificatori, rompendo con successo la vetrina e rubando il dipinto.

Tuttavia, mentre Sasha sta uscendo, incontrano una guardia che ha notato la teca rotta ed è in allerta. L'arbitro chiede una prova contrapposta tra Sasha e la guardia.

Sia Sasha che la guardia tirano 2d6, con Sasha che aggiunge il modificatore di Agilità (+2) e la guardia che aggiunge il modificatore di Percezione (+3). L'Arbitro non applica modificatori al tiro. Sasha tira un 9 e la guardia tira un 7, rendendo Sasha il vincitore della prova.Riesce a oltrepassare la guardia e scappare con il dipinto.

## Combattimento

Il combattimento è un'azione contrapposta che avviene in round. Ogni round, un personaggio può compiere due azioni, scelte tra muoversi, attaccare, difendere o usare abilità speciali. È anche possibile eseguire una doppia azione dello stesso tipo, a costo di rinunciare all'altra azione.

Durante il combattimento, viene utilizzata la seguente procedura:

1. Determinare l'iniziativa tirando 2d6 e applicando i modificatori basati sull'agilità e sulle relative abilità. Il lato che tira più in alto agisce per primo.
2. Al proprio turno, ogni personaggio può compiere le proprie azioni.
3. Il round termina dopo che tutti i personaggi hanno compiuto le loro azioni. Ripetere i passaggi 2-3 fino alla fine del combattimento.

Dopo aver applicato tutti i modificatori pertinenti, se non viene ottenuto un Critico, il risultato più alto vince in combattimento.

I modificatori di statistiche e abilità sono situazionali e dipendono dal tipo di attacco. L'Arbitro deve decidere quale modificatore è adeguato alla situazione.

### Danno

I Punti Ferita di un personaggio sono pari al doppio del suo Punteggio di Forma.

Quando un attacco va a segno su un avversario, il danno viene determinato sottraendo il tiro del difensore da quello dell'attaccante. La differenza viene quindi applicata come danno alla parte perdente, con il punteggio dell'armatura che riduce il danno.

Tuttavia, se il difensore ottiene un risultato più alto dell'attaccante, non viene inflitto alcun danno.

Quando i PF di un personaggio scendono a zero, esso viene gravemente ferito e non è più in grado di partecipare al combattimento. Se un personaggio sferra un colpo a un avversario gravemente ferito, l'avversario può morire o essere eliminato definitivamente dal combattimento. Il vincitore ha il potere di scegliere il destino finale dell'avversario sconfitto.

### Guarigione

Dopo ogni combattimento, i PF dei personaggi vengono ripristinati immediatamente se sono superiori a zero. Tuttavia, se i PF vengono ridotti a zero, il personaggio deve ricevere cure mediche immediatamente. Se le cure mediche non sono fattibili, il personaggio deve effettuare una prova su Forma con un numero obiettivo di 8 o superiore. Se la prova ha successo, i PF vengono ripristinati della metà del loro totale. Se la prova fallisce, il personaggio deve ritirarsi da ogni ulteriore azione.

### Esempio

Supponiamo che il nostro personaggio, Max, sia coinvolto in una rissa in un bar. Max è un abile pugile e ha un punteggio di Forma pari a 5, un punteggio di Agilità pari a 4 e un'abilità di Pugilato pari a 3.

All'inizio del combattimento, Max e il suo avversario tirano entrambi per l'iniziativa. Max ottiene 8 (2d6 + modificatore di Agilità) mentre il suo avversario ottiene 10 (2d6 + modificatore di Agilità). L'avversario agisce per primo e decide di attaccare Max. L'Arbitro determina che Max può tentare di schivare l'attacco usando la sua abilità di Pugilato. Max ottiene un 10 (2d6 + modificatore abilità Pugilato) mentre il suo avversario ottiene un 7 (2d6 + relativi modificatori). Max riesce a schivare l'attacco.

Al turno di Max, decide di attaccare il suo avversario con un pugno. L'Arbitro determina che Max può aggiungere il suo modificatore di abilità di Pugilato al suo tiro. Max ottiene un 9 (2d6 + modificatore di abilità nel pugilato) mentre il suo avversario ottiene un 5 (2d6 + relativi modificatori). Max colpisce il suo avversario e la differenza tra i tiri (4) viene applicata come danno ai Punti Ferita dell'avversario. Se il punteggio di armatura dell'avversario è 1, il danno viene ridotto di 1. Se i PF dell'avversario scendono a 0, Max può scegliere il destino finale dell'avversario.

Al termine dello scontro, se i PF di Max sono superiori a 0, vengono immediatamente ripristinati. Se i suoi PF sono pari a 0, ha bisogno di cure mediche immediate. Se il trattamento medico non è fattibile, Max effettua una prova su Forma contro 8+. In caso di successo, i suoi PF vengono ripristinati della metà del totale. In caso di fallimento, Max deve ritirarsi dall'azione.

## Avanzamento

Ogni volta che si verifica una situazione in cui un'abilità è particolarmente messa alla prova, l'Arbitro può offrire al giocatore un tiro di Avanzamento. Il giocatore tira un 2d6 e deve ottenere un punteggio di 8 o superiore per avere successo. Se il tiro ha successo, il personaggio guadagna un livello aggiuntivo in quella particolare abilità. Questo rappresenta il personaggio che impara dalle proprie esperienze e migliora le proprie capacità attraverso la pratica e la dedizione.

## Magia in forma libera

L'abilità Magico consente a un giocatore di tentare di lanciare un incantesimo creando una semplice frase composta da un *Focus* e un *Locus*. La difficoltà dell'incantesimo è stabilita dall'arbitro e il giocatore deve effettuare una prova di Magico per lanciare l'incantesimo. In caso di successo, l'incantesimo viene lanciato ei suoi effetti sono determinati dall'Arbitro.

Come riferimento, ecco il livello di difficoltà di Magico:

| Magico | Difficoltà |
| --- | --- |
| Non qualificato | Senza speranza |
| Qualificato | Molto difficile |
| Competente | Difficile |
| Professionista | Discreta |
| Veterano | Routine |
| Maestro | Facile |

Nota che la difficoltà è situazionale e può assolutamente accadere che in una situazione disperata anche un Maestro possa affrontare un compito Difficile.

### Focus

Ci sono cinque focus principali che un personaggio deve dichiarare per impostare un incantesimo:

* **Trasmettere**: spostare/comunicare
* **Sentire**: percepire/sentire
* **Creare**: crescere/mutare/guarire
* **Controllare**: manipolare/comandare/padroneggiare
* **Distruggere**: indebolire/rompere/danneggiare

### Locus

Ci sono sei possibili loci per un incantesimo:

* **Energia**: include elettricità e fuoco, tra gli altri.
* **Materia**: ogni elemento tangibile e naturale come oggetti, acqua, aria e così via.
* **Tempo**: il tessuto spazio-temporale.
* **Mente**: tutto ciò che riguarda i domini mentali.
* **Corpo**: la parte fisica di una persona o creatura.
* **Anima**: tutto ciò che ha a che fare con la forza spirituale.

### Incidenti

Magico può essere un'abilità assai potente o meno, a seconda dell'ambientazione scelta. Per bilanciare la potenziale sopraffazione da parte dei personaggi dotati di abilità magiche, l'arbitro può definire **incidenti** per rendere l'uso della magia più pericoloso e rischioso.

Gli incidenti possono essere blandi o gravi e dovrebbero causare lesioni, mutazioni o persino la perdita dell'abilità magica stessa.

Ecco un elenco di incidenti generici, usalo come riferimento per rimpolpare il tuo:

1. **Ritorno di fiamma**: l'incantesimo ha effetto sull'incantatore anziché sul bersaglio. L'incantatore subisce danni o è influenzato dall'effetto dell'incantesimo come se fosse il bersaglio.
2. **Mutazione**: l'incantatore subisce un cambiamento fisico o mentale, potenzialmente perdendo o acquisendo abilità o abilità. Ciò potrebbe comportare modifiche permanenti alle statistiche o rendere il personaggio sfigurato o instabile.
3. **Risucchio**: l'incantesimo richiede più energia magica del previsto, prosciugando le riserve magiche dell'incantatore. Ciò potrebbe comportare una ridotta capacità magica o l'incapacità di lanciare incantesimi per un periodo di tempo.
4. **Magia Selvaggia**: gli effetti dell'incantesimo sono imprevedibili o incontrollabili, causando potenzialmente danni a bersagli indesiderati o creando conseguenze impreviste.
5. **Corruzione**: l'incantesimo attinge a energie magiche oscure o caotiche, corrompendo la mente o l'anima dell'incantatore. Ciò potrebbe comportare cambiamenti di allineamento, degrado morale o altri effetti psicologici.
6. **Fallimento Catastrofico**: l'incantesimo fallisce in modo spettacolare, causando potenzialmente un'esplosione o un altro evento distruttivo. Ciò potrebbe causare danni all'incantatore o all'ambiente circostante, nonché potenziali danni collaterali a spettatori innocenti.
7. **Spostamento Temporale**: l'incantesimo provoca una spaccatura nel continuum spazio-temporale, con conseguente spostamento temporale o loop temporali non intenzionali. Ciò potrebbe far sì che l'incantatore venga trasportato in un tempo o in un luogo diverso, o rimanere bloccato in un loop temporale fino a quando non trova un modo per interrompere gli effetti dell'incantesimo.
8. **Evocazione**: l'incantesimo evoca inavvertitamente un'entità ostile o pericolosa, che potrebbe attaccare l'incantatore o i suoi alleati. Ciò potrebbe provocare combattimenti o altre situazioni pericolose.
9. **Distorsione Mentale**: l'incantesimo fa sì che la mente dell'incantatore diventi distorta o delirante. Ciò potrebbe provocare una malattia mentale temporanea o permanente o causare un comportamento irrazionale da parte dell'incantatore.
10. **Maledizione**: l'incantesimo attira l'attenzione di spiriti o entità malevoli, che potrebbero tentare di danneggiare o maledire l'incantatore. Ciò potrebbe comportare effetti a lungo termine come sfortuna, malattia o altre forme di sfortuna.

### Esempio

Supponiamo che il nostro personaggio, un mago di nome Azura, voglia lanciare un incantesimo per creare uno scudo protettivo intorno a sé usando la magia. Decide di usare il focus "Creare" e il locus "Energia" per questo incantesimo.

Azura inizia formulando il suo incantesimo: "Creo uno scudo protettivo di energia intorno a me."

L'Arbitro determina la difficoltà di questo compito in base alla situazione e al livello di abilità Magica del personaggio. Diciamo che l'arbitro decide che questo compito è "difficile" per Azura, che è un mago competente.

Azura effettua una Prova Magica contro la difficoltà "Difficile". Ottiene un 9 e, con il suo bonus di abilità magica, il suo tiro totale è 10. Il totale è superiore a 8, quindi l'incantesimo viene lanciato con successo.

Uno scintillante scudo di energia si materializza attorno ad Azura, proteggendola dai pericoli. Tuttavia dato lo stretto margine di successo, l'Arbitro decide che ci sarà un Incidente per questo incantesimo a causa della potenziale natura soverchiante della Magia. L'incidente fa diventare temporaneamente viola gli occhi di Azura e lei avverte un leggero mal di testa.

Azura ha lanciato con successo il suo incantesimo con alcune conseguenze.

## Creature e PNG

Le creature sono divise per taglia, avendo un diverso impatto sulle loro caratteristiche fisiche. Gli esseri senzienti sono effettivamente PNG, ma non hanno limitazioni su caratteristiche e abilità come gli umani. Per costruire altre creature, può essere utile la tabella di riferimento qui sotto.

| Dimensione | Forma | Agilità |
| --- | --- | --- |
| Minuscolo | 1d3 | 1d6 |
| Piccolo | 1d6 | 1d6 |
| Medio | 2d6 | 2d6 |
| Grande | 3d6 | 2d6+2 |
| Molto grande | 4d6 | 2d6 |
| Massiccio | 5d6 | 2d6-2 |
| Colossale | 6d6 | 2d6-4 |

## Bestiario

### Fantasy

#### Chimera

Questa spaventosa creatura ha la testa di un leone, il corpo di una capra e la coda di un serpente. Sputa fuoco ed è molto aggressivo.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

Abilità: Soffio di fuoco 2

Equipaggiamento: artigli, morso

#### Banshee

Uno spirito femminile che annuncia l'arrivo della morte. È conosciuta per il suo lamento penetrante che può portare una persona alla follia.

Statistiche: Forma 2d6, Agilità 2d6

Abilità: Sonic Wail 2, Fear Aura 2

#### Signore della Guerra degli Orchi

Il capo di una banda di orchi selvaggi, noti per la loro ferocia e l'amore per la battaglia. È pesantemente corazzato e brandisce un enorme martello da guerra.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

Abilità: Grido di battaglia 2, Intimidazione 1

Equipaggiamento: martello da guerra

#### Unicorno

Una creatura leggendaria con il corpo di un cavallo e un solo corno sulla fronte. Si dice che abbia poteri curativi e possa essere avvicinato solo da individui dal cuore puro.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

Abilità: Tocco curativo 2, Attacco corno 1, Teletrasporto 1

#### Ragno gigante

Un terrificante aracnide, con zanne velenose e la capacità di tessere ragnatele per intrappolare la sua preda. È molto aggressivo e difficile da uccidere.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

Abilità: Morso velenoso 2, Ragnatela 3

#### Drago

Una creatura rettile sputafuoco, temuta e venerata da tutti coloro che la incontrano. È molto intelligente e ha un tesoro che custodisce ferocemente.

Statistiche: Forma 6d6, Agilità 2d6-4

Abilità: Fire Breath 3, Artiglio 2, Morso 2, Volo 3, Teletrasporto 1

### Fantascienza

#### Assassino cibernetico

Un robot umanoide altamente avanzato, progettato per essere la macchina per uccidere definitiva. È pesantemente corazzato e ha una vasta gamma di armi letali.

Statistiche: Forma 2d6, Agilità 2d6

Equipaggiamento: lama energetica, pistola al plasma, granate

#### Kraken spaziale

Un'enorme creatura tentacolare, capace di schiacciare le astronavi con facilità. È molto intelligente e può comunicare telepaticamente. Statistiche: Forma 4d6, Agilità 2d6

Abilità: Schianto tentacolare 2, Attacco psichico 1, Invisibilità 1

#### Sentinella Pulsante

È un robot di sicurezza altamente avanzato progettato per proteggere le installazioni sensibili dagli intrusi. Il suo corpo è ricoperto da placche chitinose che forniscono un'ottima protezione contro gli attacchi fisici ed energetici. Attacca con un potente cannone a impulsi di energia montato sulla sua testa e può rilevare e tracciare i suoi nemici attraverso muri e ostacoli con i suoi sensori avanzati.

Statistiche: Forma 2d6, Agilità 2d6

Abilità: resistenza all'energia 3

Equipaggiamento: Armatura 3, Cannone a impulsi energetici

#### Strisciatore del Vuoto

Lo Strisciatore del Vuoto è una misteriosa creatura che dimora nelle profondità dello spazio, nutrendosi dell'energia di stelle e pianeti. Il suo corpo lungo e snello è ricoperto di scaglie luccicanti che forniscono un'eccellente protezione contro il calore e le radiazioni. Attacca avvolgendo la sua preda in un bozzolo di pura energia, prosciugando la sua forza vitale finché non sono nient'altro che un guscio senza vita.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

Abilità: Resistenza all'energia 3, Risucchio di energia (2d6 danni, cura Void Crawler per metà del danno inflitto)

Equipaggiamento: Armatura 2

#### Mente Alveare

La Mente Alveare è un'intelligenza collettiva che controlla una vasta rete di droni e altre macchine. Non ha una forma fisica propria, esiste invece come uno sciame di nanobot che possono cambiare forma e riassemblarsi a piacimento. Il suo obiettivo principale è assimilare tutte le forme di tecnologia e vita nella sua rete, assorbendone le conoscenze e le capacità.

Statistiche: Forma 6d6, Agilità 2d6-4

Abilità: Resistenza all'energia 2, Assimilazione (con un attacco riuscito, Hive Mind può assimilare le abilità del bersaglio e accedervi)

Equipaggiamento: Armatura 1

#### Xenoragno

Lo xenoragno è un grande aracnide predatore trovato su molti pianeti ostili in tutta la galassia. Ha un duro esoscheletro e otto gambe affusolate, che lo rendono un formidabile nemico anche per i marine spaziali ben armati. Il suo corpo è anche ricoperto di spine corte e affilate che possono causare ferite sanguinanti se le raschia contro la carne di una vittima. Lo xenoragno è un predatore solitario, ma non è raro trovarlo in gruppi attorno a terreni di caccia particolarmente ricchi.

Statistiche: Forma 2d6, Agilità 2d6

Equipaggiamento: Armatura 2

### Horror

#### Chupacabra

Una piccola creatura glabra simile a un incrocio tra un rettile e un cane, nota per attaccare e bere il sangue del bestiame. Ha artigli e denti affilati e può muoversi rapidamente e silenziosamente.

Statistiche: Forma 1d6, Agilità 1d6

#### Skinwalker

Una creatura umanoide che può assumere l'aspetto di qualsiasi animale o essere umano desideri. È noto per le sue capacità di mutaforma ed è temuto per la sua capacità di fondersi con la società senza essere scoperto.

Statistiche: Forma 2d6, Agilità 2d6

#### Sirenhead

Una creatura alta e magra con un megafono come testa che emette un suono di sirena penetrante. È noto per attirare vittime ignare con il suo richiamo di sirena, quindi attaccarle e ucciderle.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

#### Uomo grigio

Una creatura umanoide con la pelle grigia, grandi occhi neri e lunghe dita. È noto per aver rapito esseri umani per esperimenti medici ed è stato associato ad avvistamenti extraterrestri.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

#### Rake

Una creatura umanoide con un corpo pallido e glabro, artigli affilati e occhi luminosi. È noto per attaccare e uccidere gli umani nelle loro case, spesso mentre dormono.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

#### Uomo Falena

Una creatura umanoide con ali e occhi rossi luminosi. È noto per apparire prima di gravi disastri, come crolli di ponti o incidenti aerei, ed è ritenuto da alcuni un presagio di sventura.

Statistiche: Forma 3d6, Agilità 2d6+2

## Consigli per l'arbitro

Come arbitro, il tuo obiettivo principale in GIST! è quello di creare un'esperienza coinvolgente e stimolante per i giocatori. Il gioco è progettato per sfumare il confine tra il giocatore e il personaggio, consentendo ai giocatori di tentare azioni che hanno senso nel contesto del gioco, anche se il loro personaggio potrebbe non avere le abilità o le conoscenze necessarie.

Per raggiungere questo obiettivo, dovresti incoraggiare i giocatori a pensare in modo creativo e trovare soluzioni innovative alle sfide presentate nel gioco. Le meccaniche di gioco, come il sistema magico a forma libera e l'uso di Incidenti per bilanciare potenti abilità, hanno lo scopo di incoraggiare i giocatori a pensare fuori dagli schemi e non fare affidamento esclusivamente sulle statistiche del proprio personaggio.

L'infinità tattica dovrebbe essere il principale motore di risoluzione per qualsiasi azione. Ciò significa che l'esito di un'azione non è determinato esclusivamente dalle statistiche del personaggio o dal tiro dei dadi, ma dall'abilità del giocatore di escogitare un piano creativo ed efficace. In qualità di arbitro, è importante premiare i giocatori che pensano in modo creativo e prendono decisioni intelligenti, pur offrendo un mondo di gioco stimolante e coinvolgente.

In GIST!, l'obiettivo dovrebbe essere quello di creare un mondo di gioco coinvolgente e interattivo in cui i giocatori abbiano la libertà di esplorare e prendere decisioni che avranno un impatto sulla storia. In qualità di Arbitro, è importante non strutturare eccessivamente il gioco con trame complesse e trame predeterminate. Invece, concentrati sulla creazione di situazioni interessanti e stimolanti con cui i giocatori possono interagire e rispondere. In questo modo, consentirai al mondo di gioco di evolversi naturalmente in base alle azioni dei giocatori, piuttosto che cercare di costringerli a seguire un percorso specifico. Mentre risolvete le azioni dei giocatori e rispondete alle loro decisioni, scoprirete insieme dove vi porta il gioco, creando una narrazione emozionante e imprevedibile che si sviluppa attraverso le azioni e le decisioni dei giocatori.

## Licenza

(CC) 2023 Roberto Bisceglie

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.