



Il Mondo Tutt'Intorno

I Cercatori viaggiano tra regioni ventose, dove il paesaggio è stato modellato per favorire il vento e l'ingegneria eolica è motore del progresso, e zone immote, dove il passato vive ancora e la natura regna sovrana. Ovunque convivono meraviglia e pericolo.

Giocatore: Crea il tuo personaggio

Sei un Discepolo. Sei molto lontano da casa e questa non è che una tappa nel tuo viaggio solitario. Hai un Maestro che non è potuto partire insieme a te. Intrattieni con lui una fitta corrispondenza, per arrivare dove lui non può e perseguire la vostra Grande Opera. Scegli da questa tabella oppure tira 3 dadi a 6 facce per definire la tua **Grande Opera**, la tua **Origine** e la tua **Nostalgia**.

Grande Opera: Sei un apprendista...

- | | |
|--|---|
| I. Alchimista, alla ricerca della Pietra Filosofale. | II. Sciamano, alla ricerca della porta del regno dei morti. |
| III. Artigiano, alla ricerca del modo per infondere la vita nelle tue creazioni. | IV. Guaritore, alla ricerca della leggendaria panacea universale. |
| V. Archeologo, alla ricerca del segreto per tradurre gli scritti di una civiltà perduta. | VI. Poeta, alla ricerca delle parole giuste per scongiurare una guerra. |

Origine: Il tuo Maestro ti attende...

- | | |
|---|--|
| I. Nelle rinomate accademie di Eskir di Ponente. | II. In un laboratorio tra i monti della Frontiera d'Argento. |
| III. Sulla cittadella volante di Nova della Bora. | IV. Nel gran bazaar di Ananda d'Orpimento. |
| V. Tra le celle monastiche dell'Abbazia di Ostro. | VI. Nel suo eremo nascosto nella Brughiera Grigia. |

Nostalgia: Quando ripensi a casa, ricordi...

- | | |
|---------------------------------------|--|
| I. Il cuore che hai spezzato. | II. La famiglia che hai ripudiato. |
| III. Il dovere che hai disertato. | IV. Il crimine da cui sei fuggito. |
| V. La ricchezza a cui hai rinunciato. | VI. Il precedente Maestro che hai abbandonato. |

Scegli un nome da Cercatore

Se la tua Origine è un **numero dispari** nella tabella precedente, vieni da una regione ventosa. Il tuo nome contiene anche quello della tua città d'origine: *Aliseo da Ostro*.

Se la tua Origine è un **numero pari** nella precedente, vieni da una zona immota. Il tuo nome contiene un attributo che descrive la tua persona o il tuo mestiere: *Rena la Polverosa*.

Scegli un numero da 2 a 5

Un numero più alto è segno di un animo **Ventoso**: razionale, dedito al progresso, inserito nella società, rigoroso, distruttivo.

Un numero più basso è segno di un animo **Immoto**: spirituale, devoto alla tradizione, legato alla natura, istintivo, creativo.

Giocatore: Tira i dadi

Quando tenti qualcosa di rischioso, **tira 1 dado a 6 facce** per scoprire che succede. Se la tua Grande Opera, Origine o Nostalgia possono fare la differenza (nel bene o nel male), il narratore può chiederti di tirare un dado in più o in meno, per un totale da 1 a 3.

- ✂ Se vuoi essere **Ventoso**, dovrai tirare sotto al tuo numero.
- ⤴ Se vuoi essere **Immoto**, dovrai tirare sopra al tuo numero.
- Se non ottieni alcun successo, qualcosa è andato storto. Il narratore ti dirà come la situazione peggiora.
- 1 Se ottieni un successo, ce l'hai fatta per un pelo. Il narratore introdurrà un costo, un danno o una complicazione.
- 2 Se ottieni due successi, ce l'hai fatta in pieno! Racconta come vanno le cose.
- 3 Se ottieni tre successi, hai ricevuto un aiuto prezioso! Spiega perché il supporto o gli insegnamenti del tuo Maestro sono stati essenziali al tuo trionfo. Il narratore introdurrà un successo in più, un vantaggio o un danno riparato.
- ⦿ Se sul dado vedi il tuo numero, la tua impresa è memorabile! Come se stessi scrivendo una lettera al tuo Maestro, racconta del tuo successo trionfale e spiega quale intuizione sulla prossima tappa del tuo viaggio ne è scaturita. Dove andrai e perché?
- ? Se vuoi aiutare un altro giocatore nel tiro, racconta come intendi dargli una mano e tira il dado per primo. Se tu ottieni un successo, lui tirerà 1 dado in più.

Un omaggio di Chiara Locatelli
ad "Alla ricerca di Crisopea"
da 3 a 5 giocatori

Crisopea E Tutt'Intorno

Siete Cercatori alla ricerca di Crisopea, la mitica casa del sapere. Per trovarla, aspirate all'impresa di una vita: la vostra Grande Opera.

Siete studiosi, viaggiatori, esploratori del Mondo Tutt'Intorno.

I vostri sentieri sono divisi e solitari, ma oggi il destino vi ha riuniti. Condividete una tappa del cammino, prima che i passi vi portino lontano.

Narratore: Crea la tappa del viaggio

Scegli da questa tabella oppure tira 3 dadi a 6 facce per scoprire a cosa andranno incontro i Cercatori in questa tappa.

I cammini dei Cercatori s'incrociano...

- | | |
|---|---|
| I. Alla grande Esposizione Universale della Val d'Avallo. | II. Al seguito dei nomadi della Carovana del Corallo. |
| III. Durante una ricerca febbrile negli Archivi Sospesi. | IV. Per una spedizione nella foresta vergine di Pavasanti. |
| V. Sui vagoni di un treno a vela, in viaggio per la tratta del 59° Meridiano. | VI. Sul Passo dell'Aldilà, al confine tra le regioni ventose e le distese immote. |

... E per proseguire dovranno fare i conti con...

- | | |
|--|--|
| I. L'avidità incontrollata di un Barone dell'Ozono. | II. Un sistema di regole o di usanze rigido e indecifrabile. |
| III. Un congegno all'avanguardia del Consorzio d'Alabastro, attivato anche se difettoso. | IV. Gli zeloti di una setta Zaralista in cerca di una delle loro sacre reliquie. |
| V. La tempesta del secolo, forte abbastanza da abbattere una cittadella volante. | VI. La natura selvaggia, resa ostile dalle azioni di uomini incauti. |

... Ma collaborando possono...

- | | |
|--|--|
| I. Trovare un alleato nella loro impresa. | II. Trovare uno strumento raro e prezioso. |
| III. Fare i conti con la nostalgia di uno di loro. | IV. Porre rimedio a una grave ingiustizia. |
| V. Mettere alla prova una nuova teoria. | VI. Portare a compimento un rito di passaggio. |

Narratore: Tieni traccia dei progressi

Ogni volta che un giocatore tira i dadi e ottiene il proprio numero, **segna una delle fasi lunari a destra**. A fine partita, dopo che i personaggi hanno completato la tappa ed è giunto il momento di separarsi, chiedi ai giocatori di distribuire tra i personaggi le lune segnate: ognuna è un'intuizione da raccontare al proprio Maestro, improvvisando a turno un'ultima lettera.



Narratore: Dirigi il gioco

Gioca per esplorare il Mondo Tutt'Intorno e il cammino dei Cercatori. Alludi alle tappe passate di ciascuno di loro e a quelle che li aspettano quando torneranno per la loro strada. Quando descrivi il mondo, metti in luce l'eterno contrasto tra il ritmo lento della natura e la rapida corsa degli uomini.

♂ **Prima di introdurre un ostacolo**, mostra ai giocatori la contraddizione che l'ha creato. Spiega perché il conflitto è inevitabile, poi chiedi cosa fanno. Fa' appello alla Nostalgia dei personaggi e sfrutta le figure dei loro Maestri. Chiedi un tiro di dado ogni volta che la situazione è rischiosa, per la loro salute, i loro progressi o la loro reputazione.

⚡ **Non pianificare, segui la corrente**. Cerca un filo conduttore tra le Grandi Opere di ciascun Discepolo e metti in chiaro come possono aiutarsi a vicenda. La situazione cambia sempre dopo un tiro, nel bene o nel male. Se non sai qualcosa, chiedi ai giocatori e poi costruisci sulle loro risposte.

ⓓ **Se hai bisogno di uno spunto per improvvisare**, pensa all'ultima cosa bella che hai visto per strada oppure scorri le pagine degli Archivi Sospesi.

<http://archives-suspendues.net/it/>

