



# GUIDA ALLA LETTURA VELOCE DEL MANUALE “Le Cronache di Outopia”

Ai sensi della Legge speciale del 22 aprile 1941 n. 633

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI “Le Cronache di Outopia” 2010-2024

Il diritto di autore nasce automaticamente con l’opera ed è tutelato dalla legge senza necessità di organi di intermediazione

## PERCHÉ QUESTA GUIDA ULTERIORE...

Questa guida nasce per i nuovi e vecchi giocatori, che hanno necessità di creare un personaggio ma che si potrebbero “spaventare” per il numero di pagine contenute nel Manuale Base del Giocatore de “Le Cronache di Outopia”. Non essendo un regolamento e una ambientazione scarna non è possibile riassumere tutto in poche pagine, ma si può indicare un metodo di consultazione del Manuale che accorcerà i tempi per chi volesse intraprendere questa avventura la prima volta, nel mondo di Outopia.

### **I PUNTI CHIAVE DA TENERE A MENTE SEMPRE PER I NUOVI GIOCATORI O I VETERANI DEL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO**

I punti chiave principali sono:

**1) NON VI SPAVENTATE DEL NUMERO DI PAGINE DEL MANUALE:**

il manuale è scritto in grande, con interlinea ampia e contiene molte figure. Questo per alleggerire la lettura. Prendetevi tutto il tempo necessario prima di iniziare;

**2) USATE GLI STRUMENTI DEL MANUALE:**

il Sommario e l'Indice sono fondamentali per trovare subito quel che serve, come ad esempio la sezione dedicata alla creazione del personaggio;

**3) TUTTO CIÒ DI CUI AVETE BISOGNO PER INIZIARE È SCRITTO.**

Ma se per qualche motivo avete dubbi o ravvisate delle lacune potete contattare lo Staff di Gioco anticipatamente all'evento promosso per chiarimenti;

**4) QUESTO È UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO:**

vuol dire che c'è un Narratore e che esiste una ambientazione specifica e creata per far vivere un mondo fantastico a chi vi partecipa. Descrivere bene l'ambientazione e le regole di gioco è fondamentale. Iniziereste a giocare ad un gioco di cui non conoscete le regole o le dinamiche?

**5) IL GIOCO NECESSITA DI UN NARRATORE E DI UN ARBITRO:**

Un gioco di ruolo senza narratore *super partes* non è gioco di ruolo ma semplice recitazione concordata; senza un arbitro si rischia di non vedere gli errori dei Personaggio Giovanti o dei Personaggi Non Giocanti;

**6) “LE CRONACHE DI OUTOPIA” NON È UN GIOCO PER ATTIRARE LE MASSE:**

Un gioco di ruolo con regole “di massa” si riduce a un semplice incontro di combattimenti o alla cosiddetta “auto narrazione” interna di un gruppo di giocatori, senza una storia articolata e imprevedibile che possa far evolvere realmente un Personaggio e la storia personale. È una scelta personale di ogni organizzazione creare un gioco per attirare le masse oppure creare un gioco di “nicchia”. Outopia è una associazione realmente senza scopo di lucro, pertanto prediligiamo quello che consideriamo il più puro e “vecchio” gioco di ruolo dal vivo, con ambientazione articolata e volontà di seguire le storie dei personaggi giocanti;

**7) L'AMBIENTAZIONE E IL REGOLAMENTO SONO BEN DEFINITI:**

come in ogni gioco partorito dalla mente umana, anche questo è definito. Non dare mai per scontato che le regole siano le stesse di un altro gioco di ruolo dal vivo. È possibile a volte trovare cose uguali, o simili o molto diverse. Leggere il Manuale serve proprio a capire le differenze con altri giochi di ruolo dal vivo, ad iniziare con quella dell'uso della lingua italiana per le chiamate di gioco e arbitrali rispetto al solito inglese!

**BUONA LETTURA!**



## COME LEGGERE IL MANUALE BASE DEL GIOCATORE DE “LE CRONACHE DI OUTOPIA” IN MANIERA RAPIDA

- **Entra nel linguaggio del gioco di ruolo dal vivo:** nella sezione “Cosa significano alcune arcane parole...” spieghiamo velocemente il significato di PG (Personaggio Giocante) e PNG (Personaggio Non Giocante) e altri riferimenti per capire il manuale.
- **Poniti l’obbiettivo e crea il personaggio:** se il tuo primo obbiettivo è capire come puoi creare un personaggio vai direttamente alla sezione “Regolamento per la creazione del Personaggio”. Viene spiegato il tutto in poche battute.
- **Scegli la razza o l’etnia e le abilità del tuo personaggio:** Hai 100 Punti da spendere in abilità. Se scegli la razza umana avrai dei bonus o dei malus a seconda della etnia (vedi la sezione Ambientazione - “Etnie e Popolazioni”). Se sceglierai razze speciali avrai parte dei 100 punti già predisposti dall’ambientazione in quanto sono caratteristiche di razza (vedi la sezione Ambientazione - “Razze Speciali”).
- **Scegli l’arte per il tuo personaggio:** decidi i quali arti vuoi specializzare il tuo Personaggio. Sulla base dell’arte scelta (che sia combattimento o che sia un Sentiero Maggiore o Minore, o arti ingegneristiche o alchemiche), vai a leggere le specifiche direttamente nelle sezioni preposte (nella sezione Ambientazione o nel Regolamento di gioco). Ad esempio se sei vuole intraprendere l’arte dell’Alchimia bisogna sapere che ci sono varie scuole e che si parte da determinate pozioni. Così per tutto il resto...
- **Decidi un percorso:** particolarità di questo manuale rispetto ad altri GDR dal vivo è che non vi sono limiti ai percorsi che puoi scegliere per il tuo Personaggio. Tuttavia, fai attenzione! Scegliere troppi percorsi vuol dire saper far di tutto un po’, ma mai nulla di specifico e settoriale. A seconda della storia del tuo Personaggio decidi una direzione delle Arti o dei Sentieri e specializzati in linea con la storia che inventerai e con il carattere che darai al protagonista delle tue avventure!
- **Interessati di come si gioca:** vestiario, chiamate di gioco, arbitrali o regole di comportamento sono essenziali per capire come si gioca e con chi si gioca. In un combattimento non esagerare: non è una gara sportiva ma una recitazione interattiva. Nel recitare una formula immergiti nel ruolo. Nel valutare una chiamata leggere la sezione “Dinamiche di Gioco e di Regolamento” è fondamentale per non uscire fuori gioco e per non rovinare il gioco altrui. Le chiamate e le interazioni sono varie ma non preoccuparti: c’è sempre un Narratore o un Arbitro pronto a darti una mano nel caso di dubbi, specialmente per chi è alla prima esperienza.
- **Immergiti nel mondo della fantasia:** cellulari, frasi fuori il contesto di gioco e riferimenti alla realtà quotidiana non possono essere fatti penetrare nella fase della recitazione. Si rovinerebbe l’atmosfera e il pathos del momento. Quando interpreti un Personaggio fantasy, ricordati che stai recitando una parte. Tanti giocatori che recitano contribuiscono a creare un ambiente di totale immersione e interazione. Mantieni sempre il contatto con la fantasia durante il gioco e tieni sempre un comportamento rispettoso degli altri. La conoscenza dell’Ambientazione che troverai nel manuale ti aiuterà a immergerti nel mondo della fantasia di Outopia!

**Buon gioco a tutti**

**Narratori e arbitri**