

# **EXTREMELOT**

## **Manuale base di GdR**

A cura di  
**Gwynbleidd Fëadraug**

Con la collaborazione di  
**Narayth Daremon, Maledict Delacroix e Adya Halliwer**



## **Premessa**

Il presente manuale ha come scopo l'insegnamento delle regole e tecniche di base del GdR di Extremelot. Questo non vuole e non può essere un manuale completo sull'argomento, solo una guida introduttiva al gioco di ruolo a Lot. La lettura non sostituisce lo studio della sezione "Regole" di Lot in quanto, pur facendo riferimento ad alcune di esse, non le riporta per intero.

Ovviamente lo studio di questo manuale non basta senza una pratica costante quindi giocare, e farlo spesso, è necessario. Sia per mettersi alla prova che per farsi notare da chi è preposto a fornire preziosi consigli e correzioni.

Si presume che il lettore sia già a conoscenza del funzionamento delle chat di Lot ma ne verranno comunque ricapitolati i punti salienti prima di passare ai concetti base del GdR di Extremelot, questo per rendere la prima parte del manuale utile anche per chi è appena giunto in città e si affaccia per la prima volta all'universo lottiano pronto ad apprendere i concetti del gioco.

A tal proposito il primo e più importante consiglio per giocare bene di ruolo è leggere. Solo tramite la conoscenza del mestiere letterario (acquisibile sia leggendo che scrivendo) si potrà riuscire a rendere le proprie descrizioni ricche e coinvolgenti.

Nelle versioni successive verrà notevolmente ampliata la parte iniziale al fine di trasformare il manuale in un compendio del neo-lottiano.

## Funzionamento delle chat

La finestra di una chat di Lot è posta sul lato destro e si divide in due parti. La superiore, che occupa la maggior parte dello schermo, conterrà tutti i dati immessi dagli utenti che vi partecipano. Quella inferiore invece contiene uno spazio bianco per immettere i dati e tre tasti posti alla sua destra: il tasto di invio (che può essere sostituito dall'Invio sulla tastiera), il tasto di aggiornamento (da usare qualora una chat sia troppo ferma e possa far sorgere il dubbio che i dati non sono stati aggiornati) e il tasto dei presenti che permette di visualizzare un elenco di tutti i partecipanti alla chat (non sempre affidabile al 100% però). Da notare che l'uso del tasto di aggiornamento disattiverà la funzione dell'Invio da tastiera finché non verrà usato l'apposito tasto nella finestra di Lot. In chat è possibile inviare frasi, azioni, sussurri ed azioni segnalate.

### a) Frasi

Le frasi sono l'unico tipo di invio dati consentito indipendentemente dall'araldica. Vengono visualizzate con il carattere nero normale e precedute dal nome del personaggio assieme ai simboli di razza e araldica senza che questo faccia però parte del corpo della frase.

Le frasi corrispondono al parlato ed eventuali descrizioni di azioni all'interno delle stesse dovranno essere evidenziate. Il metodo più comune è inserendole tra i simboli < e >.

Per inserirle basta scriverle nello spazio di immissione dei dati e dare l'invio.

#### Esempio:

Inserendo <voltandosi verso la collega porta l'indice della mano destra alla bocca prima di sussurrare piano> Credo siano qui dietro... <spostando la mano segnala con il pollice in direzione del muro> otterremo

**Gwynbleidd:** <voltandosi verso la collega porta l'indice della mano destra alla bocca prima di sussurrare piano> Credo siano qui dietro... <spostando la mano segnala con il pollice in direzione del muro>

### b) Azioni

Consentite dal livello di cittadino in su le azioni vengono visualizzate con un carattere arancione più piccolo e in grassetto e sono precedute dal nome del personaggio unito al simbolino di razza. Il nome, a differenza delle frasi, è parte integrante dell'azione stessa. Questo obbliga la formulazione dell'azione in terza persona.

Le azioni corrispondono, come il nome stesso indica, a quello che il nostro personaggio compie in un dato momento. Al loro interno è possibile inserire del parlato, preferibilmente tra le virgolette.

Per inserirle bisogna scriverle nello spazio di immissione dati precedute dal segno +.

#### Esempio:

Inserendo +si volta verso la collega portando l'indice della mano destra alla bocca e sussurra piano "Credo siano qui dietro..." prima di segnalare con il pollice in direzione del muro. otterremo

**Gwynbleidd si volta verso la collega portando l'indice della mano destra alla bocca e sussurra piano "Credo siano qui dietro..." prima di segnalare con il pollice in direzione del muro.**

### c) Sussurri

I sussurri sono disponibili dal livello di cittadino emerito ed hanno due distinte modalità. La prima, quella più comune, è tipicamente OFF (ossia non facente parte del gioco) ed avviene quando li usiamo per comunicare di nascosto con qualcuno usando la chat di Lot. La seconda invece fa parte del gioco e deve pertanto essere preceduta da una azione che specifica il nostro personaggio si avvicina all'altro per sussurrare. All'interno del sussurro ovviamente non metteremo descrizioni di azioni ma solo ed esclusivamente il parlato.

Il sussurro viene visualizzato con un doppio riquadro verde. Nel primo, più scuro, apparirà "Vi avvicinate a (nome personaggio) sussurrando:" al mittente e "(nome personaggio) si avvicina a voi e vi sussurra:" al destinatario. Nel secondo, più chiaro, apparirà il testo del sussurro.

Si consiglia di usare MSN o altri programmi di comunicatività in luogo dei sussurri per l'OFF in quanto un minimo errore potrebbe farlo visualizzare in chat. E se un errato sussurro ON si può spiegare con il fatto che il personaggio ha usato un tono di voce troppo alto un sussurro errato in OFF può rovinare l'atmosfera di gioco (per non parlare di altri problemi a seconda del testo).

Per inserire un sussurro bisogna precedere il testo da @nomepersonaggio@

Esempio:

Inserendo @Graydrake@OFF: *Mi aggiorni sulla chat prima che entro? Non riesco a capire se i cancelli sono ancora chiusi.* otterremo

**Vi avvicinate a Graydrake sussurrando:**

**OFF: Mi aggiorni sulla chat prima che entro? Non riesco a capire se i cancelli sono ancora chiusi.**

E' anche possibile inviare il sussurro con due metodi alternativi: cliccando sul nome del personaggio al quale si vuole inviare nell'elenco dei presenti (terza iconcina in basso, alla destra della finestra di immissione testo) oppure direttamente sul nome del personaggio nella chat.

#### d) Azioni segnalate

Le azioni segnalate servono nelle chat particolarmente affollate per essere sicuri che un secondo personaggio noti quello che stiamo facendo, sia che lo riguardi direttamente (magari perché lo stiamo attaccando in una battaglia confusa oppure perché stiamo cercando di attirare la sua attenzione con dei gesti dall'altro capo della sala da ballo) sia che si tratti di una azione che potrebbe influenzare le sue in modo meno diretto (ad esempio segnaliamo che stiamo armando la balestra ad un personaggio che si avvicina ai cancelli). Le azioni segnalate vengono visualizzate come le azioni normali ma il destinatario della segnalazione le vedrà sottolineate.

E' richiesta però una certa attenzione: non si dovrebbero segnalare azioni che l'altro non ha alcun modo di vedere. Va bene nell'esempio di prima segnalare che stiamo armando la balestra se lo facciamo in bella vista e l'altro personaggio probabilmente cambierà approccio sapendo che siamo armati. Non va bene invece se questo avviene fuori dalla sua visuale in quanto il suo comportamento non ne verrebbe comunque influenzato.

Per inserire una azione segnalata bisogna farne precedere il testo da +@nomepersonaggio@.

Esempio:

Inserendo +@Erkembrad@osserva dalla torretta la figura sul sentiero alzando infine la mano in saluto nel riconoscere l'amico. il destinatario visualizzerà

**Maledict osserva dalla torretta la figura sul sentiero alzando infine la mano in saluto nel riconoscere l'amico.**

Da ricordare che non si possono segnalare le frasi e che se nell'azione appare il nome del personaggio il quale vorremmo la leggesse non occorre segnalarla in quanto una ulteriore aggiunta tecnica di Lot trasforma l'azione facendogli leggere il proprio nome in maiuscolo e sottolineato all'interno dell'azione.

Esempio:

Inserendo +ascolta le parole di Aracne con espressione meravigliata, un lieve tremito dell'angolo della bocca che sfocia infine in una risata. il destinatario visualizzerà

**Adya ascolta le parole di ARACNE con espressione meravigliata, un lieve tremito dell'angolo della bocca che sfocia infine in una risata.**

## Come scrivere

Prima di vedere cosa scrivere dedicheremo alcune brevi considerazioni al come scrivere (non pretendendo di essere esaurienti sull'argomento vista la sua vastità).

E' vero che l'obiettivo primario è farsi capire, possibilmente in maniera univoca, dagli altri giocatori e dal Fato ma è anche vero che una maggior cura nella presentazione dei nostri sforzi sarà bene accolta e apprezzata. Scrivere male una azione, per quanto essa possa essere ben congeniata, ne rovina irrimediabilmente l'impatto. Al contrario una azione più povera ma scritta bene sarà più efficace (ovviamente più povera ma entro certi limiti).

Alcuni consigli di base sono:

- iniziate sempre le frasi con la maiuscola in quanto la prima parola da voi scritta è l'inizio della stessa. Anche quando usate una serie di tag essi non influenzano questa regola;

Esempio:

**Maledict:** Certo, come no soldato... <borbotta infastidito> *appare sicuramente meglio di*

**Maledict:** certo come no soldato... <borbotta infastidito>

- iniziate sempre le azioni con la minuscola in quanto è il nome del personaggio la prima parola. Anche quando usate una serie di tag essi non influenzano questa regola;

Esempio:

**Adya si dirige verso il centro dell'aula a lunghi passi.** *va bene stilisticamente,*

**Adya Si dirige verso il centro dell'aula a lunghi passi.** *no.*

- curate la punteggiatura, inserite ove necessario virgole e punti e ricordate che dopo un punto si riparte dalla maiuscola. Terminate ogni frase o azione con il punto.

Esempio:

**Maledict corre verso la caserma, quasi scontrandosi con il commilito al portone. "Presto! Ci attaccano!" urla al suo indirizzo mentre indica in direzione della piana. avrà sicuramente un impatto più drammatico di**  
**Maledict corre verso la caserma quasi scontrandosi con il commilito al portone "presto! ci attaccano!" urla al suo indirizzo mentre indica in direzione delle piana**

- le azioni inserite in una frase tra i simboli < e > cercate di non farle eccessivamente lunghe e ricordate che mentre nelle stesse la virgola può essere necessaria il punto alla fine no.
- le frasi inserite in azione tra le virgolette devono terminare con il punto a meno non vengano poi proseguite dopo una breve interruzione d'azione. Qualora l'azione finisca con la frase stessa basta che il punto sia al suo interno.

Esempio:

**Gwynbleidd si volta verso il Leone indicandogli il portone con un cenno della mano. "Tra poco chiudiamo tutto" dice verso il cavaliere "se dovete tornare al Tempio vi conviene prepararvi."**

- usando dei tag cercate di rispettare maiuscole e minuscole (quando necessarie). E' un dettaglio all'apparenza piccolo ma vi farà distinguere;
- evitate un linguaggio barocco, anche se l'ambientazione è fantasy medievale la lingua in vigore è l'italiano. Niente "et", "indi" e (sparato ogni cinque secondi) "or". Potrebbero sembrarvi tocchi eleganti, in realtà trasformano una bella frase in una frase ridicola. Questo in particolare nelle azioni (in fondo esse descrivono ciò che gli altri personaggi "vedono"), nel parlato qualche parola latineggiante (sempre senza esagerare) può anche essere usata.
- quando non siete sicuri di come si scrive una parola usatene un'altra e, alla prima opportunità, verificate con l'ausilio di un vocabolario;
- Lot non è un gioco in cui vince chi è più veloce a scrivere. Rileggete con calma quello che avete scritto prima di inviarlo e controllate eventuali errori di battitura. Con il tempo riuscirete a scrivere a macchina più speditamente e questa operazione vi risulterà più veloce ma nel frattempo sappiate che meno azioni ben scritte vi faranno notare più di molte azioni piene di errori;
- leggete, leggete, leggete. Per poter scrivere bisogna avere una ottima padronanza della lingua e il modo migliore per arricchire il vostro vocabolario è leggere tanti libri. Non devono essere necessariamente fantasy ma sicuramente aiuta che siano romanzi vista la nostra necessità di descrivere situazioni e non di esporre tesi.

## **Cosa non scrivere**

In chat di gioco vanno accuratamente evitati:

- Riferimenti al reale di qualsiasi genere: lo scopo del gioco di ruolo è creare una atmosfera che consenta l'immedesimazione nel personaggio. Menzionare persone, fatti o oggetti del mondo reale (indipendentemente dall'epoca) rovina questa atmosfera;
- Correggersi dopo un errore di battitura. Ogni correzione equivale ad un OFF. Avete sbagliato a scrivere? Pazienza, in ogni caso il senso sarà chiaro, capita a tutti e non vi è motivo di farne una tragedia. Leggermente diverso il discorso quando commettete un errore che compromette l'intera sequenza (ad esempio dite di dirigersi verso destra mentre in realtà volevate andare a sinistra). Anche lì non vanno apportate correzioni, la differenza invece starà nel fatto che nell'azione successiva vi giocherete le conseguenze dell'azione errata (proseguendo l'esempio di prima potrete andare a destra dandovi poi una pacca sulla fronte prima di tornare indietro).
- Il mancato uso del voi nel rivolgersi ad un personaggio, tranne che in particolari locazioni autorizzate (chiedete alle Guardie per sicurezza) o tra personaggi di razza mannarica, durante il plenilunio e solo per comunicare tra di loro;
- Le faccine di qualsiasi genere: è impossibile restare coinvolti da una faccina, impossibile che quei simboletti trasmettano emozioni. Una azione ben descritta, specie se riguardante la mimica, riuscirà invece a descrivere lo stato d'animo del vostro PG e al contempo ispirare chi legge e spingerlo a fare altrettanto.

## Concetti base del GdR di Extremelot: Interazione

L'interazione è l'insieme delle azioni e frasi che consentono a due o più personaggi di portare avanti una giocata. Affinché essa sia possibile è indispensabile formulare la frase o azione in maniera comprensibile nonché in modo da consentire agli altri di reagire alla stessa ed affinché sia comprensibile basta seguire un minimo di buon senso e curare il linguaggio, evitando termini astrusi o linguaggio eccessivamente barocco specie nelle azioni che dovrebbero essere sempre scritte in italiano corrente (ma anche nelle frasi è meglio non esagerare con parole come "et", "or" e simili).

Per consentire l'interagibilità essa dovrà basarsi su fattori percettibili sensorialmente (mimica, linguaggio corporeo, parlato) dagli altri personaggi. Come nella vita reale infatti noi possiamo vedere un gesto ma non conoscerne il motivo così il nostro PG non potrà sapere né il perché di una azione né potrà vedere qualcosa di celato.

L'interazione può essere divisa in due categorie: attiva e passiva. La prima ha luogo quando gesti o parole del nostro personaggio richiedono una risposta dagli altri (ad esempio un attacco ma anche il solo avvicinarsi a loro). La seconda invece avviene quando non modifichiamo in alcun modo l'equilibrio del gioco (ad esempio passandoci una mano tra i capelli).

Il più grave errore che contravviene all'interazione è il pensiero in azione. L'usarlo esclude automaticamente l'interazione in quanto nessuno è in grado di leggervi nella mente. Ovviamente nessun personaggio potrà mai dire a voce alta ciò che pensa ma l'errore risiede nell'intenzione di esprimere il pensiero stesso. Molto meglio in suo luogo descrivere la mimica e il linguaggio corporeo e lasciare anche in questo caso il compito di interpretarlo agli altri (che potrebbero anche non capire o capire male... come nella vita reale).

Il secondo errore grave è la dichiarazione di intenti ossia lo spiegare il perché un gesto viene compiuto. Gli altri non possono saperlo a meno non venga spiegato tramite il parlato.

*Esempio:*

**Maledict pensa che la recluta non sappia salutare e va verso di lei per sgridarla.**

*Non consente alcuna reazione alla recluta: non può leggere nella mente dell'ufficiale per capire dove ha sbagliato. Inoltre non può sapere cosa sta per succedere perché vede solo che Maledict si sta avvicinando.*

**Maledict osserva la recluta, le pupille dilatate e attraversate da lampi rossastri mentre una espressione minacciosa si fa strada sul suo volto distorcendone i lineamenti in una maschera di furore. Scoprendo le punte dei canini si avvicina al soldato con passo rapido e i pugni serrati.**

*In questo caso la recluta continua a non sapere dove ha sbagliato (e giustamente non lo saprà finché non verrà apostrofata) ma dalla reazione dell'ufficiale al saluto potrebbe intuire di aver sbagliato proprio nel modo in cui l'ha eseguito. L'espressione furente dell'ufficiale in avvicinamento fa capire che sta per capitare qualcosa di spiacevole e, soprattutto, consente una interazione perché il soldato a simile vista potrà reagire con una espressione sgomenta o sbigottita, magari indietreggiando. Per finire la recluta potrebbe anche comprendere male la situazione e pensare che il vampiro sia in preda alla frenesia e voglia cibarsi.*

## Concetti base del GdR di Extremelot: Turnazione

Strettamente legato al concetto di interazione vi è quello di turnazione ossia l'alternarsi delle varie azioni e frasi in un susseguirsi armonico ed ordinato. Idealmente in una giocata tutti agiscono a turni e seguendo un ordine preciso. Tra l'ideale e la realtà però c'è ovviamente un abisso. E' ovvio che in una chat affollata sarà impossibile fare così perciò a Lot la turnazione è intesa come il rispettare i turni dei personaggi con i quali stiamo interagendo mentre teniamo d'occhio chi potrebbe con noi interagire potenzialmente.

Prendiamo l'esempio di Caio, Tizio e Sempronio che, seduti in Taverna, chiacchierano tra di loro. Nonostante in Taverna vi siano altri avventori i tre personaggi seguono l'ordine Caio, Tizio e Sempronio nelle proprie azioni, senza curarsi di altro. Nel momento in cui Amilcare si avvicina viene però incluso immediatamente nella loro turnazione che diventerà Caio, Tizio, Amilcare (che

si piazza dopo Tizio avendo fatto la prima azione di avvicinarsi a loro subito dopo una azione di Tizio) ed infine Sempronio.

Due sono gli errori che vanno contro la turnazione. In primis l'inviare azioni senza dare il tempo agli altri di reagire a quanto fatto (ad esempio Tizio che manda due azioni dopo Caio senza attendere il giro dei turni di gioco). Inoltre è anche un errore comprimere troppe azioni in un unico invio, ad esempio alzarsi, andare al bancone, prendere una bottiglia di vino, stapparla, portarla al tavolo, versare da bere e svuotare il proprio bicchiere.

Purtroppo non esiste una regola fissa su quanto duri una azione. Dipende tutto dal ritmo imposto alla giocata. Passeggiando ai Giardini possiamo presumere ogni nostro invio debba corrispondere a quello che fa il nostro personaggio in 10 secondi, o in 15. Durante un combattimento le azioni saranno più concitate, descrivendo quello che avviene in 2 o 3 secondi.

Mi rendo conto che la mancanza di una regola assoluta sia un forte handicap, purtroppo solo l'esperienza vi potrà dare la capacità di valutare e modificare correttamente il fattore temporale.

### **Concetti base del GdR di Extremelot: Realismo e Coerenza**

Ossia il caro vecchio buon senso. Lot è un gioco fantasy ma fantasy non vuol dire sospensione di ogni regola bensì l'applicazione di leggi differenti. Restano però fermi i limiti fisici, alcune leggi universali (la gravità ad esempio) nonché i fattori psicologici.

E' importante, al fine di una interpretazione corretta del nostro personaggio, studiare con attenzione i documenti dell'Accademia delle Razze. In caso di dubbi o passaggi poco chiari non bisogna mai dare una propria interpretazione ma contattare un accademico (anche dei Ruoli) al fine di ricevere una interpretazione ufficiale. Anche quando vostri amici eseguono determinate azioni esse non andranno imitate qualora siano in contrasto con i documenti ufficiali.

Ma il realismo non si ferma alla mera conoscenza della propria razza.

Realismo è soprattutto il riconoscere, nel pieno rispetto degli altri giocatori, che il proprio personaggio ha dei limiti. Nulla gli vieta il comportarsi come se fosse invincibile, magari caricando in solitaria una formazione di arcieri dopo essersi vantato con i compagni... ma bisogna ricordare che invincibile non è. E che le frecce fanno male.

A questo punto la domanda che sorge spontanea è: in assenza del Fato che arbitra come si valuta il successo o l'insuccesso delle altrui azioni? Anche qui non è facile trovare il giusto equilibrio. Da un lato va considerata la fattibilità dell'azione stessa (un demone in volo non mi colpirà scoccando con la balestra poiché nello sbattere le ali comprometterà la propria mira), dall'altro la bellezza e l'accuratezza della descrizione (se qualcuno incocca, mira e scocca in una singola azione, o comunque in meno delle tre come da regolamento, valuterò la sua azione come fallita per via della mira imprecisa). Più aumenta la bellezza della descrizione più l'azione stessa (a patto di essere fattibile) risulterà riuscita. Quando una azione avversaria risulta poco chiara conviene scambiare un sussurro per chiarire i punti dubbi.

Ultimo appunto circa la coerenza riguarda il fattore psicologico, raramente considerato dai più. I nostri personaggi sono esseri viventi (o quasi se si tratta di vampiri, angeli o demoni) e hanno una mente. Come avviene per le nostre menti questa viene influenzata dal passato che l'ha formata e dal presente che porta nuove esperienze. Se interpretiamo un giovane contadino appena arrivato in città difficilmente si aggirerà per Lot con comportamenti da uomo di mondo, nella maggior parte dei casi si fermerà davanti agli edifici più grandi osservandoli a bocca aperta. E se un giorno si arruolasse nell'esercito (magari dopo aver constatato che i lavori normali non bastano per mandare un po' di oro ai genitori) sarebbe impossibile che, davanti al nemico, si comportasse come un veterano. Dovrebbe deglutire pesantemente, stringere l'impugnatura dell'arma in mani sempre più sudate, cercare con lo sguardo i compagni per riassicurarsi. E solo con il passare del tempo (e delle battaglie) imparerebbe a controllare la paura (non eliminare perché nemmeno un veterano ne è immune). Ovviamente per giocare bene il fattore psicologico abbiamo bisogno di un background.

## Background

Ossia la storia del personaggio. Il termine è inglese ed ha un significato decisamente più profondo, indicando comunemente tutto ciò che ha contribuito a formare una persona (sia che si parli di ambito lavorativo che psicologico).

Ora che le schede dei personaggi hanno uno spazio apposito riservato al background non esistono scusanti. E' il momento di sedersi e immaginare chi era e cosa faceva prima di arrivare a Lot il nostro personaggio.

Alcuni consigli:

- siate **originali**: almeno il 75% dei personaggi lottiani ha perso i genitori in seguito a qualche attacco di goblin/orchi/demoni (e gran parte di loro erano famiglie nobili o reali)... a questo punto un figlio di mercanti che vivono ancora felici e contenti fuori da Lot (o anche in città) sarà sicuramente originale;
- siate **coerenti**: quello che descrivete nel background deve aver pure avuto una influenza sul vostro personaggio. Se giocate un nano che ha sempre vissuto con il suo clan nelle miniere difficilmente sarà abituato agli spazi aperti appena arrivato a Lot;
- siate **umili**: non partite subito con un personaggio che di mestiere faceva l'ammazzadraghi, è bello anche giocare il contadino che non ha mai visto una spada in vita sua, nonché sicuramente più realistico da un punto di vista di crescita legata all'esperienza di gioco. Da molti background si notano frasi altisonanti come "maestro di spada" o "esperto combattente"... poi al primo duello esce fuori che altrove hanno un concetto di maestria alquanto strano;
- siate **informati**: prima di scrivere il background controllate i documenti relativi alla vostra razza nell'Accademia delle Razze e quant'altro pensiate possa essere utile. Sarebbe quantomeno controproducente scrivere pagine e pagine di background per il vostro drow che si basano sulla vita che conduceva in un villaggio in riva al mare oppure descrivere l'abilità con lo spadone a due mani acquisita dal vostro nano.

## Prima di entrare in chat

Per iniziare a giocare non basta catapultarsi dentro una chat e iniziare a scrivere. Ci sono comunque alcune regole da seguire per poter applicare al meglio i fondamenti del gioco di ruolo.

Innanzitutto è importante conoscere il luogo nel quale si svolgerà l'azione. Le locazioni principali hanno un apposito tasto (nell'angolo inferiore sinistro della finestra di chat, rappresentato da una icona con una lente di ingrandimento) grazie al quale è possibile visualizzare la mappa e la descrizione del luogo nonché i più recenti avvenimenti.

Nella sezione "Tools", sulla sinistra dello schermo, ci sono inoltre indicazioni circa le condizioni climatiche (sole, nuvoloso, pioggia), sulla temperatura (soffermando il cursore sul simbolo delle condizioni meteorologiche) e sulla fase lunare (importante in combinazione alla copertura delle nuvole per capire quanta illuminazione avremo nei luoghi all'aperto). Studiandole avrete una idea di come sarà vestito il vostro PG (un mantello pesante con 40 gradi all'ombra è quantomeno ridicolo, così come andare a capo scoperto mentre un temporale sta sconquassando il Belvedere).

Ultima parte della fase di "preparazione" è la lettura di quanto sta avvenendo in quel momento. Consente di capire le posizioni dei vari personaggi nonché quello che stanno facendo in modo da avere una chiara idea di cosa apparirà agli occhi del vostro PG nel momento in cui arriverà nel luogo. Ad esempio immaginate di entrare nella Taverna... se tutti sono nei pressi della porta descrivere una entrata tranquilla sarà fuori luogo così come essere a conoscenza di una rissa che si sta svolgendo in quel preciso istante vi permetterà di descrivere un ingresso titubante, magari con il vostro personaggio che alza il braccio a coprire il volto mentre qualche boccale viene lanciato da avventori ubriachi.

## Ingresso in chat

Siete finalmente pronti per entrare in chat. Ma come avviene un buon ingresso? Cosa deve essere descritto necessariamente e cosa invece è puro e semplice abbellimento?

- a) **Provenienza:** specificare da dove arriva il vostro personaggio è importante quando la chat in questione contiene punti di sorveglianza o nella quale due diverse direzioni di provenienza possono cambiare l'accoglienza che si riceve. Da evitare quando i presenti non hanno modo di vederla (ad esempio gli avventori della Taverna vedranno che entrate ma sicuramente non potranno aver visto attraverso i muri da quale vicolo siete arrivati alla porta) o quando questa non ha nessuna importanza (se non per arricchire una frase troppo breve);
- b) **Aspetto:** indicate brevemente i tratti che più si notano del vostro personaggio, quello che risalta maggiormente ad una prima occhiata. E' vero che nella scheda del personaggio vi è uno spazio apposito però è anche vero che non si deve mai assumere che tutti abbiano letto la vostra scheda. E' un ricettacolo di informazioni più in OFF che in ON. Quello che conta è quanto appare sullo schermo. Indicare l'aspetto fisico, l'abbigliamento nonché eventuali armi ed armature renderà più semplice agli altri la visualizzazione del vostro PG.

Queste indicazioni non devono necessariamente essere tutte descritte in una sola azione. Potete anche descrivervi mano a mano che proseguite, passando da quello che più si nota fino ad arrivare ai tratti meno appariscenti.

Un ingresso deve essere conciso ma anche descrittivo. Evitate azioni stringate e povere di spunti come un banale "+arriva." ma allo stesso tempo cercate di rientrare in tre, massimo quattro righe di azione (per una risoluzione dello schermo di 1024x768).

*Curiosità: Ai tempi in cui Cratere era Master della Compagnia dell'Anello del Fato un drow entrò in taverna mentre questi stava bevendo tranquillamente una birra. Il drow usò qualcosa come quindici (!) righe di descrizione. Subito dopo apparve nella chat una frase del Fato:*

**Il drow implode.**

Alcuni usano una azione di ingresso standard, una frase copia-incolla ogni volta che entrano in chat. Da un lato non vi è nulla di sbagliato in questo ma dall'altro bisogna essere molto elastici e ricordarsi di modificarla prima dell'invio in quanto le diverse condizioni del luogo potrebbero rendere l'ingresso ridicolo, ad esempio se questa contiene una frase come "osservando i presenti" mentre entrate in una chat vuota. E ricordate che con un copia-incolla viene a mancare la più importante lezione di gioco: l'esercizio dello scrivere. Se avete una qualche frase che vi piace sarà meglio scriverla manualmente variando di volta in volta il resto dell'azione.