



GLORIA AD ARSTOTSKA!

UN PO' DI BACKGROUND

E' un giorno decisivo nella piccola e fittizia nazione Europea di Arstotska.

Arstotska ha un tradizionale odio per lo stato confinante di Republia, ed in passato molte guerre sanguinose sono state combattute per il possesso di città che erano abbastanza sfortunate da essere al confine tra le due nazioni. Di questi tempi si tratta più di una semplice rivalità, ma l'odio scorre profondo e ci sono molti dalle due parti che vorrebbero che tra i due stati ricominciasse una guerra.

Ma oggi siamo alla vigilia di un trattato di portata storica. Letteralmente. Domani verrà firmato un trattato che promette una collaborazione ed un futuro comune per i due stati, e che forse addirittura metterà fine alle incessanti dispute sui rispettivi confini. E stasera si festeggia, con un ricevimento diplomatico all'Ambasciata di Republia nella capitale di Arstotska, Grestin. Agli osservatori più astuti non sarà sfuggito che questo vuol dire che per la durata del ricevimento saremo tecnicamente sul suolo di Republia. Le ambasciate funzionano in questo modo.

Arstotska è una monarchia assoluta. Il Re ha governato per molti anni, anche se la sua popolarità è in declino. Ci sono addirittura quelli che vogliono una rivoluzione e l'instaurazione di un governo eletto dal popolo. La Regina e il Principe Ereditario sono invece ancora molto amati.

Republia è, al contrario, una repubblica. Il Primo Ministro viene scelto dal Partito di Governo, che viene eletto con una votazione popolare ogni cinque anni. Ma se il Partito di Opposizione pensa che il Primo Ministro non stia facendo un buon lavoro, può cercare di sciogliere il governo, il che risulta in una immediata nuova consultazione elettorale. Per questo i membri dell'opposizione controllano il Primo Ministro come dei falchi.

UN PO' DI REGOLE

"Gloria ad Arstotska" è un gioco di ruolo dal vivo con molte poche regole.

Insieme a questa descrizione, vi verrà consegnato una scheda del personaggio che dovrete interpretare, e un badge (da appuntare sui vostri vestiti) che identifica chi siete. Chiunque non abbia un badge appuntato sui propri vestiti non è considerato come parte del gioco. Tenete conto che alcuni personaggi potrebbero non essere veramente quello che è scritto sul loro badge.

Vi potrebbero anche essere consegnate alcune carte oggetto, che il vostro personaggio porterà con sé nel corso del gioco. Tenetele con voi e usatele come descritto nella vostra scheda del personaggio.

Se volete identificare uno dei master, lo potete fare facilmente perché saranno i personaggi con i badge dalle scritte in **rosso**.

Durante la serata la maggior parte dell'interazione con gli altri personaggi sarà solamente discorsiva e a parole. Nell'ambasciata è assolutamente vietato l'uso di armi di alcun genere (tutti gli invitati sono stati accuratamente controllati a questo riguardo dallo scrupoloso servizio di sicurezza). E ovviamente, essendo questo un ricevimento diplomatico, qualsiasi attacco fisico sarà mal visto dalle guardie dell'ambasciata, per cui se lo fate abbiate almeno pronta una scusa plausibile.

Nel caso voleste effettuare azioni fisiche (per esempio colpire o immobilizzare qualcuno), chiamate un master e ditegli quello che volete fare. Il master vi dirà qual è l'esito dell'azione, e lo descriverà anche a tutti gli altri personaggi presenti. In casi di evento dubbio, potrebbe essere necessario fare un round di morra cinese per verificare chi vince.

Un caso particolare è questo: se un personaggio è stato immobilizzato da un altro (dopo aver perso un combattimento fisico a questo riguardo), un secondo personaggio può Perquisire il personaggio immobilizzato, per costringerlo a dargli tutti gli oggetti in suo possesso (questo scambio e gli oggetti scambiati sono visibili a tutti i presenti). Lo stesso vale se un personaggio dovesse morire, ma sicuramente niente del genere succederà nel corso della serata, non è vero?

Sentitevi liberi di improvvisare del background sulla storia e la cultura dei vari paesi presenti nel gioco. Abbiamo mantenuto le descrizioni vaghe in modo che possiate entrare più facilmente nel personaggio.