

FDNSystem

Il Sistema FdN ha una sola regola: **Fidati del Narratore.**

Il presupposto è che un narratore non ha altro interesse che far divertire e creare buona azione drammatica e narrazione.

Se credete in questo presupposto vi fiderete del narratore, se non vi fidate del narratore: giocate ai videogiochi.

Detto ciò: in questo sistema non esistono tabelle, caratteristiche, numeri, dadi.

Non esiste niente. Non serve una matita e non serve un foglio di carta.

Servono solo persone che parlano.

Per cominciare la sessione (o la cronaca, una storia composta di più sessioni) **i giocatori creano i loro personaggi descrivendoli al narratore:** dev'essere uno scambio dialettico costruttivo in cui tutti e due devono capire cosa vogliono giocare. Il personaggio nasce durante la discussione e se uno vuole può scriverne su un foglio i dettagli di base (ma giusto per ricordarseli).

Nell'FdN il narratore descrive la storia, aspetta che i giocatori abbiano deciso cosa vogliono fare e descrive le conseguenze delle loro decisioni. **Il narratore decide se un'azione riesce o non riesce in base al background del personaggio e al realismo dell'azione proposta.**

Può anche decidere che un'azione non va a buon fine se la ritiene troppo banale o troppo poco stimolante per l'azione drammatica, invitando il giocatore a pensare a qualcos'altro.

Questo non deve essere visto come un ostacolo: l'invito a pensare, a trovare alternative, a coltivare idee nuove e a compiere azioni più fantasiose e stimolanti è un'ottima ragione per far fallire un'azione banale che automatizzerebbe i risultati risultando poco interessante per tutti.

Es. “Sfondo una porta” “Non ci riesci, troppo blindata” “Dannazione: allora dovrò salire sul tetto, rubare un bulldozer, farmi prestare una tessera magnetica da un passante, convincere un fabbro a fare il lavoro sporco...”

Ovviamente **il narratore decide anche quando un personaggio muore: di solito accade se un personaggio fa una cazzata enorme o tante piccole cazzate di seguito oppure gioca poco e male squilibrando il gruppo e il divertimento.** Tutte queste sono ottime ragioni per uccidere un personaggio, soprattutto se l'azione drammatica lo prevede.

Nessuno dovrebbe lamentarsi, dal momento che l'obiettivo non sono i “punti esperienza” (che non esistono) ma solo creare e vivere una storia appassionante.

Infine il narratore premia sempre la partecipazione: se un giocatore decide di tirare un pugno a qualcuno probabilmente la prova fallirà; se però decide di “scrutare il suo avversario, chiudere a pugno la mano, aspettare che si distraiga, sorridergli bonariamente e poi rifilargli un uppercut al mento per rintronargli la testa” probabilmente **la prova avrà un buon esito perché il giocatore non si sta comportando da burocrate ma da narratore a sua volta che descrive ambienti, personaggi, eventi creando settings ricchi e potenziali stimoli per tutti.**

In sintesi: il narratore tenderà a premiare chi descrive con partecipazione le proprie azioni e idee, chi crea gioco con idee di buona azione drammatica, chi fa divertire se stesso e gli altri descrivendo bene ciò che accade e producendo buone idee. Le loro azioni avranno solitamente miglior esito. Chi partecipa poco, chi non descrive le proprie azioni (buttandole sul tavolo un tanto al chilo), chi dorme durante la sessione avrà ottime probabilità di fallire.

Questo è il regolamento.

O chiamatelo come volete.

Buon divertimento!

