



COVENANT

Un gioco narrativo di cospirazioni fallite

Di Matt Machell



Publicato nel 2008 da Wildboar Edizioni srl per conto di Coyote Press
(Michele Dubini, Dino Tappatà)

Crediti della versione Inglese

AUTORE Matt Machell

SUPERVISIONE Frances Hall e Barry McIvor

IMPAGINAZIONE DEL MANUALE Keith Senkowski

IMPAGINAZIONE DEL PDF Matt Machell

IMMAGINI Cliff Kurowski <http://webpages.charter.net/squirefang/>

RINGRAZIAMENTI Joshua Roby, Malcolm Craig, Ron Edwards, Ross Emslie, Johnnie Ingham, Jasper McChesney, Barry McIvor, Dan Price, Keith Senkowski, Nick Tiplady, la gente alla Compulsion e tutti coloro che hanno giocato e mi hanno aiutato a migliorare la precedente edizione di Covenant

Un ringraziamento speciale a Frances. Ora puoi riavere il pc!

Una pubblicazione della Realms Publishing

Copyright 2006-2008 Matt Machell

Tutti i diritti sono riservati

Questo libro non può essere riprodotto, interamente o parzialmente, senza il permesso scritto dell'autore, se non a scopo puramente recensivo. Menzioni a marchi pre-esistenti sono unicamente di tipo informativo e non competitivo

SUPPORTO ONLINE

Per dei download aggiuntivi e gratuiti, visitate realms.co.uk/covenant/

Scopri e discuti di altre piccole case editrici inglesi su collective-endeavour.com

Crediti della versione italiana

DIREZIONE EDITORIALE Michele Dubini, Dino Antonio Tappatà

TRADUZIONE Michele Dubini aka "darkdrow"

SUPERVISIONE Dino Antonio Tappatà aka "Nathaniel"

IMPAGINAZIONE Fabrizio Tronci aka "Bagi"

ILLUSTRAZIONI Adriano Sandroni,

"Agnes Cecile" <http://agnes-cecile.deviantart.com/>

Daniele De Luca (Cover)

RINGRAZIAMENTI SPECIALI Mariastella Fiore, Anna Bozzano, Ernesto Troncellito, Emanuele D'Agostino, Claudio Salvalaggio, Luca Volpino

Prefazione all'Edizione Italiana

Prima che voi iniziate a leggere questo manuale, volevamo fare un paio di semplici premesse riguardo le scelte che abbiamo fatto nel tradurre questo gioco.

In primo luogo, abbiamo sempre preferito una traduzione chiara a una traduzione letterale. Questo, in fin dei conti, non è un testo letterario o un libro di poesie, ma un manuale contenente le regole di un gioco, quindi pensiamo che debba essere il più chiaro, semplice e comprensibile possibile.

In secondo luogo, abbiamo deciso di utilizzare l'iniziale maiuscola per tutti i termini collegati al sistema di gioco (ad esempio: Vantaggi, Relazioni, Conflitti etc. etc.). Questa scelta è stata dettata dalla necessità di evitare incomprensioni durante la lettura del testo.

In terzo luogo, abbiamo cercato di arricchire il gioco, fornendogli una nuova veste grafica e tre appendici, assenti nell'edizione originale.

Speriamo di aver fatto la cosa giusta e, soprattutto, speriamo che voi non rimaniate insoddisfatti dalle vostre partite di **Covenant**.

Buon gioco, e buon divertimento!

Staff Coyote Press

Indice

La Fine del Mondo non è mai avvenuta	2
Un Gioco Narrativo di Cospirazioni Fallite	3
Regole di Gioco	3
Un'Associazione a Rischio	5
Ordini	5
L'Ordine della Corona	6
L'Ordine delle Chiavi	7
L'Ordine della Spada	8
Cellula	9
Il Concilio Interno	9
Maestri e membri del Concilio	10
Sovrintendenti	10
Altre Fazioni	11
I Veri Soldati dell'Apocalisse	11
La San Ching	12
La Concordia	13
Le Famiglie	13
Note sull'Ambientazione	14
Mistica, non Magica	14
Lo Scisma	14
Preparazione della Partita	16
Convenzioni e Temi	16
Scopo Originale	17
Nome e Ubicazione della Cellula	17
Persone Importanti	18
Personaggi	20
Certezze	20
Possibili Certezze	21
Il Crogiolo	21
Ego	22
Società	22
Fazione	23
Vantaggi	24

Possibili Vantaggi	25
Conseguenze	25
Possibili Conseguenze	25

Scene e narrazione **29**

Scene	30
Costruire le Scene	30
Taglio e Montaggio	31
Capitoli	32
Storie	32

Dirigere i Conflitti **35**

Obiettivi	35
Ritirarsi	36
Tiri di dado e Aree	36
Modificare il risultato	38
Dichiarare i Vantaggi	39
Dichiarare le Conseguenze	40
Convenzioni e Temi	40
Narrare l'esito	41
Aggiungere nuove Conseguenze	41
Eliminazioni	42
Numerosi personaggi in un Conflitto	43
Momenti di Verità	44
Dall'Oltretomba	45
Dirigere il Gioco	45
Concentrarsi sulle Certezze	46
Concentrarsi sulle Conseguenze	46
Antagonisti e Cast di supporto	47
Intreccio	48
Il Miglior Consiglio	48

Postfazione **50**

Fonti d'Ispirazione	50
Scheda della Cellula	52
Scheda del Personaggio	53
Scheda degli Antagonisti	54

Appendice I: Certezze	55
Mescola e Combina	55
Certezze Interessanti	56
Appendice II: Convenzioni e Temi	57
Convenzioni	57
Temi	58
Appendice III: Esempio di Gioco	59

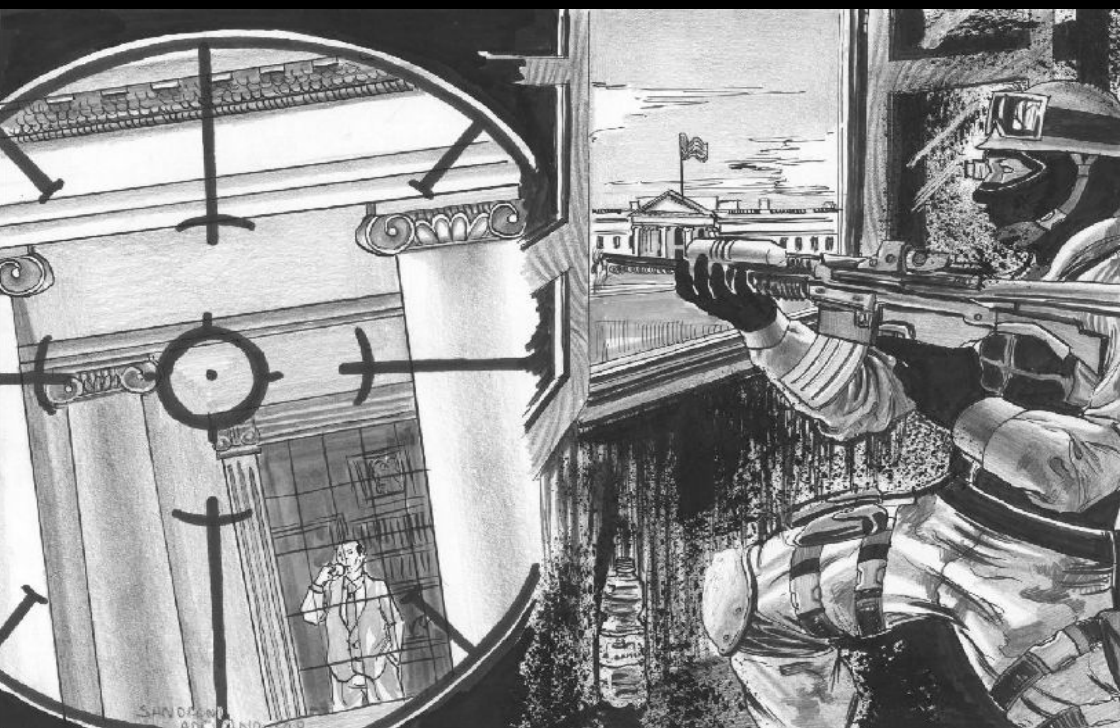


L Dio disse a Giosué: “Dovrai formare un’alleanza. Verrà un tempo in cui il mondo sarà in ginocchio, un tempo in cui le antiche verità saranno dimenticate e la vita sarà solo mera ombra.

Quando quel tempo sarà giunto, raduna attorno a te un gruppo di discepoli con occhi lucenti e cuori devoti. Prepara la strada per la fine.”

Rivelazioni Nascoste, Libro Primo, Capitolo Primo, Verso 10

Tradotto da una copia in greco dell'originale di Giuseppe di Lindisfarne, 1280 circa



Tutti i segreti conducono a una tragedia

La Fine del Mondo non è mai avvenuta

“Perché dovremo preparare la via”

Rivelazioni Nascoste I:II:III

Per cinquemila anni, l'associazione segreta conosciuta come "l'Alleanza" si è preparata per l'apocalisse. Infiltrandosi in ogni governo, sistema civile e religione, l'Alleanza si è preparata per un giorno che sapeva sarebbe giunto: l'Armageddon.

Il 1 Gennaio 2000, i membri dell'Alleanza aspettarono il segno che avrebbe annunciato la fine del mondo, che però non arrivò. L'associazione che aveva manipolato governi, costruito ideologie e abbattuto religioni, fu presto in tumulto. Si divise in un turbine di fazioni erranti e idee contrastanti. Perché le profezie avevano fallito, se in precedenza avevano avuto successo? Di chi era la colpa? Cosa nasconde realmente il futuro?

Lo scisma, come venne poi chiamato, avvenne in meno di un mese. Elementi della frangia estremista scomparvero, infrangendo gli ordini del concilio interno e tentando di diffondere la loro personale visione dell'apocalisse. Importanti membri dell'Associazione iniziarono a sfruttare i loro contatti per i propri fini, inscenando colpi di stato e manovrando l'influenza politica. Altri abitarono le rivelazioni nascoste e iniziarono a ricercare altri testi sull'apocalisse, sperando di trovare lì le risposte tanto agognate. Altri ancora impazzirono mentre le loro certezze crollavano a pezzi.

Di base, l'ambientazione è l'inizio del nuovo millennio, ma non c'è nulla che ti impedisca di usare un'ambientazione più moderna con un'altra data. Il 06/06/06, per esempio...