

Siamo lieti e onorati di presentare al pubblico gidierristico italiano un'intervista esclusiva a Steve Kenson, ideatore del True20 system, medaglia d'argento al celebre GenCon di Los Angeles nel 2005, nonché regolamento della nuovissima ambientazione gothic-fantasy *La Notte Eterna*.

1) Innanzitutto, perché non si presenta ai lettori italiani e ai giocatori del True20?

Certo. Sono Steve Kenson, staff designer della Green Ronin Publishing. Ho progettato e sviluppato il sistema *True20, Gioco di Ruolo e d'Avventura*. Lavoro nel campo della progettazione di GDR da ormai quindici anni, e per la Green Ronin da circa sei.

2) Quando è nato il suo interesse per il fantasy e i giochi di ruolo?

Gioco di ruolo da quando avevo 12 anni. Ho cominciato con la prima edizione di *Gamma World* (la scatola grigia) della TSR, per passare subito dopo a *Dungeons & Dragons*, e da allora non mi sono mai voltato indietro.

Ho cominciato la mia carriera di scrittore di giochi a metà degli anni '90 con *Shadowrun*, e quindi sono passato ad altri giochi, all'epoca pubblicati da FASA Corporation, e quindi da altre compagnie. Sin dal grande boom della licenza d20, all'incirca 10 anni fa, cominciai a collaborare assiduamente come freelance per la Green Ronin, collaborazioni che mi hanno condotto al mio attuale lavoro.

3) Cosa l'ha spinto ad inventare un nuovo sistema di regolamento, e quali sono state le maggiori difficoltà che ha affrontato per ottenere il risultato finale?

Inizialmente, il True20 fu ideato come regolamento per l'ambientazione *Blue Rose*, GDR ideato e basato sul genere "fantasy-romantico". Volevamo un sistema che fosse familiare ai giocatori, ma al contempo più semplice e accessibile rispetto a D&D 3° Edizione. Quindi ho spogliato il sistema d20, cominciando dalla creazione di tre ruoli principali, e quindi adottando un sistema che generasse personaggi usando i background, talenti, ed altri elementi per personalizzare tali ruoli. Ho anche importato alcuni concetti che avevo precedentemente ideato per *Mutants & Masterminds* (come l'uso dei tiri salvezza per assorbire i danni) e il *Manuale Psicico* (la base per il primo sistema di poteri soprannaturali).

Le regole di gioco di *Blue Rose* – che chiamavamo il "True20 System" – riscontrarono un grande successo e questo convinse Green Ronin a pubblicarle sottoforma di un manuale. Eventualmente, ciò condusse allo sviluppo del True20 come un gioco di ruolo indipendente a tutti gli effetti.

4) Quali sono, secondo lei, i punti forti del True20 e – se ve ne sono – quelli deboli?

La forza del sistema True20 si fonda sulla semplicità; una filtrazione della meccanica di base del sistema d20, che consiste nella formula "tiro di dado + un modificatore contro una Classe Difficoltà". Inoltre, il True20 è un sistema incredibilmente flessibile. Il manuale True20 prova questa flessibilità dimostrando come utilizzare le regole per ambientazioni fantasy, fantascientifiche, di azione moderna, horror – insomma, per i generi più amati nell'ambito del gioco di ruolo.

Uno dei limiti del True20 è la sua concentrazione su avventure "umane". Il sistema non tratta in modo specifico quel tipo di azione supereroica che può essere invece riscontrata in giochi di ruolo quali *Mutants & Masterminds*, né è particolarmente adatta al raggiungimento di un livello

semidivino, “epico” dei personaggi di altissimo livello di D&D. Il tiro salvezza sulla Resistenza non aumenta allo stesso modo in cui i punti ferita crescono a D&D, quindi i personaggi di alti livello nel True20 non sono terribilmente potenti o impossibili da uccidere rispetto a personaggi di livello più basso. L’avanzamento di livello è infatti più rivolto verso l’utilizzo delle abilità e dei talenti.

5) Fra pochi giorni da adesso, la Wyrd Edizioni pubblicherà *La Notte Eterna*, un’ambientazione gothic-fantasy basata sul sistema True20. Come la fa sentire sapere che altri autori stanno utilizzando il regolamento da lei ideato per le loro ambientazioni?

Sono stato favorevole all’apertura della licenza True20 sin dall’inizio, perché fosse largamente (e gratuitamente) disponibile ad altri editori. La concessione gratuita della licenza True20 si è rivelata un’ottima decisione, grazie alla quale sono stati creati numerosi supplementi. È grandioso vedere altri autori adattare il True20 alle proprie creazioni.

6) Secondo lei, cosa riserva il futuro per il True20?

Credo che il futuro del True20 sia nelle mani della community che si diverte a creare nuovi supplementi e a giocarci. Il regolamento di per sé non necessita molta espansione: l’idea è sempre stata di preservare il True20 come un sistema piuttosto semplice, pertanto sarebbe controproducente aggiungere complessità alle regole. La futura espressione artistica del True20 avverrà sottoforma di nuovi mondi, nuove avventure, e nuove applicazioni di quelle regole, esattamente come case editrici terze quali Wyrd Edizioni stanno facendo. A questo punto, così come qualsiasi altro fan, attendo di scoprire quello che riserva il futuro del True20. Il gioco è lì fuori e adesso appartiene alla community. È quello che ne crei.

Credo che *La Notte Eterna* corrisponda perfettamente a questa sua ultima affermazione. Dalle fitte tenebre del mondo di Neir, giungono ormai sfide che nessun eroe può ignorare. L’ora di brandire la spada e affrontare il buio e l’ignoto è oramai giunta...

Un ringraziamento speciale a Steve Kenson per l’intervista concessa.