

La Caverna dei Sogni Perduti



Stefano Burchi

Gioco scritto per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

Tema: Confini

Ingredienti usati: Fumo, Eco

La mia storia

Questa è la storia della mia tribù, la mia storia.

I miei padri e le mie madri hanno camminato sotto il sole e sotto le stelle fin dall'inizio del tempo, quando gli Spiriti danzavano liberi nel mondo e tutte le tribù erano un solo Popolo.

In quel tempo tutte le storie erano la mia storia: gli uomini e le donne condividevano con gli Spiriti il Sogno senza fine che unisce quello che è stato con quello che è e quello che sarà.

Quel tempo è passato e gli Spiriti non camminano più tra le genti delle tribù disperse. Solo alcuni tra il Popolo sentono la voce delle anime del mondo e la sanno risvegliare. Pochi tra noi parlano con gli Spiriti nel Sogno e sanno come varcare i suoi confini, facendo da intermediari per le tribù e custodendo il vincolo sacro che unisce ancora tutto il Popolo, ovunque disperso.

Questa è la storia del mio viaggio per invocare l'aiuto degli Spiriti, per attraversare il confine del Sogno, dove tutte le storie sono iniziate e dove tutte le storie un giorno finiranno.

Questo è il viaggio per scendere nella Caverna dei Sogni Perduti.

Lì lascerò l'impronta della mia mano, soffiando sulla terra del colore del sangue: così la mia storia non sarà dimenticata e gli Spiriti del Sogno parleranno di nuovo con me.

Storie di sacrificio, di echi e ombre oltre il fumo

L'Ombra è arrivata all'improvviso e si è portata via la sicurezza, la caccia, i frutti della terra e i bambini.

Non ho dato peso ai segni premonitori perché la caccia e la raccolta erano abbondanti, i bambini erano sani e la tribù fiorente. Gli Spiriti ci erano propizi e noi eravamo grati, vivendo in armonia con loro e con il Sogno.

Quando l'Ombra si è manifestata, gli Spiriti ci hanno abbandonati. Una spessa coltre di fumo rendeva difficile raggiungere il Sogno e invocare il loro aiuto.

È stato allora che abbiamo deciso di intraprendere il viaggio verso il luogo dove sapevamo che avremmo incontrato Spiriti che potevano ascoltarci: la Caverna dei Sogni Perduti.

Ogni uomo e ogni donna favoriti dagli Spiriti almeno una volta nella vita vi si recavano e raffiguravano nel Sogno la storia della loro tribù, così che restasse sulle pareti della grotta per le generazioni che sono state, che sono e che saranno. Nella caverna avremmo avuto la voce di tutto il Popolo, perché in quel luogo le storie del Popolo sono la nostra storia.

Entrare nella caverna, tuttavia, non sarebbe stato semplice.

Gli echi del passato risuonavano al suo interno: voci cariche di innumerevoli domande che esigevano risposte e mettevano alla prova chi aveva il coraggio di entrare nel mondo degli Spiriti.

Un sacrificio era richiesto per varcare la fitta coltre di fumo che separava il mondo dal Sogno.

Per superare quel confine era necessario essere giudicati degni dagli Spiriti e dagli antenati del Popolo.

Dopo un lungo cammino, stremati, siamo giunti a destinazione. La caverna si apriva davanti a noi, eterna e immutabile.

Insieme agli altri Figli della tribù che hanno scelto di sacrificarsi, mi sono avviato, ricevendo gli onori dagli altri che avrebbero atteso il nostro ritorno.

Mentre entravo nella caverna, il mio cuore si stringeva: avrei mai rivisto la mia tribù? Sarei stato in grado di salvarla? Gli Spiriti ci avrebbero accolti nel Sogno per ascoltare la voce della nostra tribù morente?



Sommario

La mia storia	2
Storie di sacrificio, di echi e ombre oltre il fumo	2
Sommario	4
Cosa serve per giocare	5
I Figli della tribù	5
La vita in una tribù del Popolo	5
Quello che è sacro	6
Creare un Figlio della tribù	9
Archetipi	9
Tratti	10
Un segreto e una verità nascosta	11
Un pericolo minaccia la mia gente	11
Per chi gioca gli Spiriti	12
La natura del Sogno	13
Nella Caverna dei Sogni Perduti	14
Impostare le scene: l'eco dei ricordi	15
Bruciare i tratti	16
Bruciare i segreti e le verità nascoste	17
Oltre la cortina di fumo	18
Appendice 1 - immagini	19
Appendice 2 - fonti d'ispirazione	19
Appendice 3 - licenza	19

Cosa serve per giocare

La Caverna dei Sogni Perduti è un gioco di ruolo che richiede da quattro a cinque giocatori.

Uno dei giocatori interpreta il ruolo degli Spiriti, mentre gli altri giocano i Figli della tribù.

Materiali necessari:

- un buon numero di dadi a sei facce di due colori diversi (da qui in poi definiti dadi bianchi e dadi neri);
- una o più candele scaldavivande;
- una ciotola di ceramica o di vetro a fondo piatto
- un blocchetto di post-it
- matite, gomme e un blocchetto per gli appunti.

Per la sicurezza in gioco usate **Script Change in Action**: <http://tinyurl.com/nphed7m>

I Figli della tribù

I Figli della tribù sono i protagonisti della storia. Con loro conosceremo la tribù e attraverso le loro scelte e il loro sacrificio scopriremo cosa significa essere parte del Popolo.

La vita in una tribù del Popolo

La tribù è una grande famiglia allargata che conta dalle venti alle cento persone. Si fonda sulla consapevolezza che i suoi membri, ad eccezione dei bambini, sono uguali tra loro e interdipendenti, a prescindere dal loro contributo alla vita della tribù e dal loro sesso. Tutti gli adulti hanno diritto di parola e l'autorevolezza si guadagna con l'esperienza, le proprie azioni e la cura che si mette nel proteggere e nutrire la tribù secondo le proprie capacità.

Se sorge un problema, la tribù ne discute riunita, perché al suo interno tutti conoscono tutti. Non ci sono sconosciuti.

Chi si è guadagnato la fiducia della tribù al punto di poter essere identificato come un capo, sia esso una singola persona o un consiglio di persone, non può imporre il proprio volere: se qualcuno non è contento delle scelte della tribù, può andarsene e unirsi a un'altra tribù, oppure se abbastanza persone se ne vanno, la tribù si separa, dando origine a due tribù distinte.

La separazione diventa sempre necessaria quando il campo è troppo grande: una tribù eccessivamente numerosa è difficile da sostenere e gestire. Porta più problemi

che vantaggi. Quando il numero si avvicina al centinaio, se ci arriva, sorge più o meno spontanea la necessità di dividere il cammino.



La vita è nomade o seminomade: ogni dieci o venti giorni la tribù si sposta e cerca un nuovo posto in cui allestire il campo, con nuovi territori per la caccia e la raccolta. Durante l'anno non è improbabile che due o più tribù si incontrino sul loro cammino e passino del tempo insieme.

In queste circostanze, in genere, il sangue si mescola e probabilmente qualche uomo o qualche donna passa da una tribù ad un'altra. Ci sono momenti dell'anno in cui gli incontri capitano più facilmente o sono pianificati, ad esempio in occasione dei solstizi.

Quello che è sacro

Per la tribù la vita è sacra. Ogni essere che respira e si muove, così come ogni pianta hanno una sacralità che viene rispettata. Gli animali e le piante hanno Spiriti che possono influenzare il destino degli uomini. Quando si uccide un animale, che sia per caccia o per difesa, il suo spirito va placato, ringraziato e reso parte della tribù perché non la perseguiti.

Ci sono anche altri Spiriti: le montagne, la terra, il cielo, la forza degli elementi: tutto ciò che influenza la vita degli uomini è governato da Spiriti che è necessario rendere propizi.

Gli Spiriti si manifestano nel mondo tramite gli eventi naturali o le forme di vita, ma per interagire con loro si deve entrare nel Sogno. Chi può farlo è un mediatore con una realtà che è oltre i confini del mondo e per questo merita rispetto.

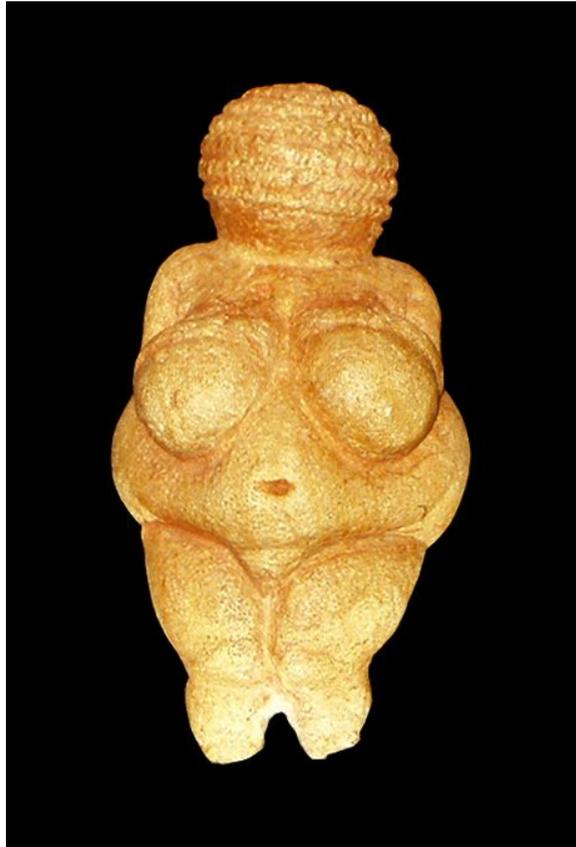
Nei riti ci si veste delle pelli degli animali uccisi per assumerne le caratteristiche: il culto del toro, del cervo, del leone o dell'orso, ad esempio, sono celebrati da uno stregone che ne diventa lo spirito, vestendone la pelle.



I bambini sono la ricchezza e il futuro della tribù. La capacità di generare la vita è considerata la cosa più sacra tra le cose sacre. Le donne sono tenute in alta considerazione per la loro fertilità, in particolare perché è un mistero come una donna concepisca e possa generare un figlio. I bambini, quindi, non sanno chi sia il loro padre biologico, ma sanno che *tutti gli uomini della tribù sono i loro padri*.

Pur potendo mantenere un rapporto privilegiato con la propria madre biologica, il bambino sarà considerato *figlio di tutte le madri* e come tale accudito finché non diventerà adulto

La figura della donna prosperosa e fertile è un simbolo potente e ogni donna incinta è un'incarnazione dello Spirito della Madre, la genitrice di tutto il Popolo.



La caccia è sacra quanto lo Spirito della Madre: senza di essa, la tribù perirebbe di stenti. Si tratta di un'attività così importante e vitale che prima di ogni battuta di caccia si invocano il favore e il perdono degli Spiriti, perché uno spirito arrabbiato e una caccia povera possono significare la differenza tra la vita e la morte per tutta la tribù o una sua parte. Lo Spirito del Cacciatore è incarnato in ogni cacciatore della tribù ed è rispettato e onorato.

Un altro importante momento sacro è quello in cui i bambini diventano adulti. Si celebra un nuovo membro della tribù a cui gli Spiriti danno un nome e diventa pari agli altri membri della sua famiglia.

Alla base dei riti delle tribù del Popolo c'è anche la sessualità. Essa rinforza i legami tra i membri della tribù e catalizza le energie degli Spiriti. Serve anche a cementare relazioni pacifiche con altre tribù, perché placa gli animi e tiene sotto controllo l'aggressività di tutti i membri delle tribù. Non esiste il concetto di coppia stabile: ognuno si accompagna con chi vuole per il tempo che desidera, senza che vi siano giudizi di tipo morale in questo. La famiglia è intesa come tutta la tribù e non nel senso occidentale dei nostri giorni.

Creare un Figlio della tribù

Prima di creare i personaggi, i giocatori devono concordare un tabù e una tradizione specifici della loro tribù. Potranno essere eventualmente usati per creare i segreti e le verità nascoste. Decidete un nome per la tribù e scrivetelo su un post-it.

Per creare un Figlio della tribù i giocatori scelgono:

- un archetipo
- un nome
- due tratti distintivi
- una descrizione fisica
- un segreto conosciuto da un altro personaggio
- una verità nascosta che solo gli Spiriti conoscono.

Ai giocatori è richiesto di segnare su tre post-it l'archetipo e poi due tratti che caratterizzino il Figlio della tribù. Si consiglia di non giocare tutti lo stesso archetipo, ma di averne almeno un paio nel gruppo. I giocatori che sceglieranno lo stesso archetipo dovranno scrivere tratti differenti: nella tribù non esistono due persone esattamente uguali, anche se hanno gli stessi compiti.

A questo punto ogni giocatore scrive su un altro post-it un segreto che passerà al giocatore alla propria destra. Il giocatore che gioca gli Spiriti non dovrà ricevere alcun segreto. Solo chi ha scritto e chi ha ricevuto il segreto potrà conoscerlo, finché non sarà rivelato in gioco. Ci sono cose che persino gli Spiriti ancora non sanno se non hanno dato loro rilevanza.

Infine, ogni giocatore scriverà una verità nascosta relativa al proprio personaggio che andrà consegnata agli Spiriti. Nessun altro deve conoscere quella verità: se gli Spiriti vogliono conoscere qualcosa, non può essere loro nascosto.

A questo punto ogni giocatore presenta il proprio personaggio, elencando archetipo e tratti distintivi, oltre che il suo nome e una descrizione fisica.

Archetipi

L'archetipo rappresenta un ruolo che un personaggio ricopre all'interno della tribù. Va notato che i singoli archetipi possono essere presi da qualsiasi personaggio a prescindere dal suo sesso biologico, anche quando si riferiscono a un genere uomo o donna preciso, a meno che un tabù definito per la tribù non lo impedisca.

Questo significa che un uomo potrà assumere l'archetipo di madre, anche se, ovviamente, non potrà generare figli. Si potrà comunque occupare dei bambini della tribù ed essere anche eventualmente trattato come una donna, se così vorrà. Ogni

madre, infatti è madre di tutti i bambini della tribù a prescindere che li abbia generati. Similmente una donna potrà assumere l'archetipo del cacciatore ed essere anche trattata come un uomo, se è ciò che sente e desidera. Nel giorno in cui dovesse concepire un bambino dovrà rimanere a riposo, ma una volta svezzato il bambino o in presenza di altre madri che possono allattarlo, non sarà vincolata ad assumere l'archetipo di madre e potrà tornare a essere un cacciatore.

Archetipi:

- la madre
- il guardiano
- il cacciatore
- il bambino
- il vecchio/la vecchia
- il ragazzo appena diventato uomo
- la ragazza appena diventata donna
- il nuovo arrivato da un'altra tribù
- lo stregone/la strega

Ogni archetipo può essere adattato e interpretato dal giocatore a seconda delle tradizioni e dei tabù scelti; è possibile inventare nuovi archetipi se desiderato.

Tratti

Un tratto è una caratteristica relativa al personaggio espressa in maniera sintetica. Si tratta di qualcosa che rende speciale il personaggio nella tribù.

Alcuni esempi:

- per un Cacciatore: *la mia lancia sfama la tribù*, indicando che è tanto abile da essere una fonte di cibo affidabile;
- per uno Stregone: *gli Spiriti dell'acqua mi fanno sempre trovare dove bere*; indicando che sa come trovare l'acqua anche dove non ce la si aspetterebbe;
- per una Vecchia: *conosco le piante e le erbe che placano il dolore*; indicando che sa come prendersi cura di chi soffre.



Rif01

Un segreto e una verità nascosta

Un segreto consiste in qualcosa che il personaggio ha fatto e che non vuole sia condiviso con il resto della tribù. Si tratta di un'azione che, se nota, creerebbe problemi di fiducia e rispetto al personaggio da parte del resto della tribù. Un altro personaggio è a conoscenza di questo segreto.

Una verità nascosta consiste in qualcosa che il personaggio non ha mai affrontato o rivelato a nessuno nella sua tribù. Può essere il suo desiderio di andarsene, l'odio verso qualcuno che è stimato e rispettato, una sua paura inconfessabile o una violazione grave di un tabù della tribù. Qualunque cosa sia *deve essere la verità per il personaggio*.

Un pericolo minaccia la mia gente

Una minaccia è calata improvvisa e inesorabile sulla tribù; la sua gravità è tale da metterne in pericolo la sopravvivenza stessa. Gli Stregoni la chiamano l'Ombra e recarsi dove il Sogno e il Popolo sono più a stretto contatto sembra essere l'unica maniera di scongiurare il pericolo.

A tutti i giocatori al tavolo è richiesto di definire insieme quale minaccia stia colpendo la tribù. Su un post-it descrivete in poche righe in cosa consiste la minaccia.

Seguono alcuni esempi:

- I mammut/i bufali sono stati sempre di meno, con il passare delle stagioni. Quest'anno non sono più passati. Rischiamo di morire di fame.
- Da troppe lune nessuna madre riesce più a partorire un bambino sano che sopravviva.
- Uno spirito sta facendo ammalare la tribù: va placato prima che la sua ira ci stermini tutti.

Per chi gioca gli Spiriti

Al giocatore che interpreta gli Spiriti è richiesto di mettere alla prova i Figli della tribù per esplorare quali scelte compiranno, facendo da regista e impostando le scene nelle quali i personaggi giocano i loro conflitti. Per farlo, gli si chiede di rappresentare un mondo pieno di vita, opportunità e pericoli per la tribù. Un mondo fatto di spiritualità, dove ogni espressione della natura e della vita è collegata al mondo del Sogno e in esso agli Spiriti. È importante anche mettere in gioco gli altri membri della tribù a cui i personaggi sono legati, esplorando le relazioni che li legano. La tribù è fatta dalle persone che la compongono, non solo dai protagonisti. Si può chiedere ai giocatori di indicare chi sono le persone più significative per i loro personaggi e metterle in gioco. Man mano che l'ombra della minaccia avanza, chi gioca gli Spiriti rende il mondo un posto più inospitale, più cupo e più pericoloso. Le persone importanti per i personaggi vengono messe progressivamente sempre più in pericolo.

Dove è possibile, nelle descrizioni delle scene può essere utile ed evocativo introdurre particolari che rimandino all'idea del soprannaturale cercandoli in dettagli del quotidiano, anche banali, per sottolineare la visione animista del mondo che ha la tribù, fatta di confini fumosi tra quello che è reale e quello che è spirituale. Il numero di scene da giocare è prestabilito ed è spiegato nel capitolo **Nella Caverna dei Sogni Perduti**.



La natura del Sogno

Tranne pochi punti fermi, quella che è la vera natura del Sogno può essere decisa al tavolo, tra i giocatori. Si può scegliere quanto effettivamente il soprannaturale debba essere esplicito o sottile: l'importante è che tutti siano d'accordo sul tipo di esperienza che vogliono giocare. L'incontro con uno spirito può essere descritto all'interno dell'estasi di un lungo rito in cui il personaggio ha assunto qualche sostanza stupefacente o tramite la trance; oppure come un incontro con uno spirito personificato vero e proprio, visibile a tutta la tribù, mentre la realtà si squarcia in una nube di fumo per farlo uscire dal Sogno.

Punti fermi:

- il confine che separa il Sogno dal mondo reale è fatto di fumo e ombre che tutti possono varcare dormendo, inconsapevolmente, ma che pochi sono in grado di oltrepassare da svegli, a prescindere dal loro archetipo.
- Il Sogno è la casa di tutti gli Spiriti ed è un mondo sopra il mondo in cui ogni cosa, vivente o inanimata; fisica come una roccia o immateriale come un'emozione, è presente in una forma senziente e simbolica.
- Entrare nel Sogno da svegli richiede sempre sforzo e un sacrificio di qualche tipo, altrimenti gli Spiriti negano la risposta o possono adirarsi.
- La Caverna dei Sogni Perduti permette a chiunque abbia qualcosa di valore da sacrificare di entrare nel Sogno.



Nella Caverna dei Sogni Perduti

Disponete la ciotola al centro del tavolo e accendete una candela al suo interno. Per tutta la durata del gioco, quella candela dovrà rimanere accesa. Se dovesse consumarsi, andrà sostituita con un'altra.

A fianco della ciotola, mettete il post-it con indicata la minaccia e quello con il nome della tribù.

Il gioco inizia con la tribù riunita davanti all'ingresso della caverna mentre i personaggi stanno entrando.

Durante la discesa nella caverna gli Spiriti metteranno alla prova i personaggi, perché provino se sono degni di entrare nel Sogno.

Si giocano in tutto cinque scene e un epilogo.



Rif02

Impostare le scene: l'eco dei ricordi

Gli Spiriti costringeranno i personaggi a rivivere le vicende che li hanno portati alla caverna con echi di ricordi sussurrati alle loro orecchie per valutarli.

Ogni scena indica un tono e una situazione da giocare; il giocatore degli Spiriti imposta le scene prendendoli come guida e spunto, insieme ai tratti e agli archetipi dei personaggi. Durante ogni scena tutti i personaggi dovranno affrontare almeno un conflitto prima che si possa andare in chiusura.

Per giocare i conflitti i personaggi hanno un insieme comune di dadi bianchi che varia di scena in scena, come indicato sotto nella tabella.

Per vincere il conflitto basta tirare almeno un 6, altrimenti il tiro fallisce e gli Spiriti narrano una complicazione grave della situazione. Ogni dado che tira un 1 viene passato agli Spiriti per il resto della scena.

Anche gli Spiriti tirano un insieme di dadi bianchi che cambia di scena in scena, ma lo fanno solo per prendere il controllo della narrazione del successo se tirano un numero pari o superiore di 6 rispetto ai personaggi. Se tirano degli 1, quei dadi bianchi sono scartati per il resto della scena.

Se si rimane con un solo dado bianco, non può essere passato o scartato.

Ordine delle scene e insiemi di dadi bianchi:

Scena	Tono	Situazione	Dadi personaggi	Dadi Spiriti
1	Sicuro	La vita nella tribù, quando l'Ombra ancora non è manifesta. La scena va chiusa con la minaccia che si preannuncia all'orizzonte. Ogni giocatore, inclusi gli Spiriti, la descrivono con un particolare.	5	1
2	Allarmato	L'Ombra si è manifestata. Si vedono i segni della degenerazione e come la tribù reagisce.	4	2
3	Speranzoso	Il viaggio verso la Caverna dei Sogni Perduti, mentre la situazione peggiora di giorno in giorno.	3	3
4	Disperato	Il momento più buio, quando durante il viaggio sembra che non ci sia più speranza e come i protagonisti spronano la tribù a non mollare.	2	4
5	Teso	Ogni giocatore, incluso chi gioca gli Spiriti, descrive un dettaglio della Caverna dei Sogni Perduti e del luogo in cui si trova. Descrive inoltre come il suo personaggio si sente, inclusi gli Spiriti. I giocatori descrivono i preparativi prima di entrare e il sacrificio che la tribù offre agli Spiriti per essere accolti e invocare il loro favore.	1	5

Bruciare i tratti

È possibile impedire di passare i dadi che hanno fatto 1 in un tiro agli Spiriti e annullare un fallimento bruciando il post-it di un proprio tratto sulla fiamma della candela. Quel tratto non sarà più vero per il resto della partita. Il cambiamento del personaggio va mostrato nella storia.

Bruciare i segreti e le verità nascoste

Bruciando un segreto conosciuto su qualcun altro sulla candela e rendendolo pubblico nella storia, il giocatore acquisisce un dado nero. Rimane sempre nell'insieme di dadi dei giocatori (anche se tira 1) fino alla fine della partita e conta successi sia con 5, sia con 6.

Gli Spiriti possono bruciare una verità nascosta rendendola palese: acquisiscono così un dado nero non scartabile per il proprio insieme di dadi fino a fine partita.

I personaggi coinvolti affrontano le conseguenze della rivelazione.



Oltre la cortina di fumo

Terminata la quinta scena, contate i tratti che *non* sono stati bruciati e radunate un uguale numero di dadi bianchi. Questo è l'insieme di dadi dei giocatori per il conflitto finale.

Gli Spiriti tirano dadi bianchi pari al numero di personaggi in gioco +1.

Si somma il risultato dei dadi dei due insiemi e **chi ottiene il valore complessivo più basso, vince il conflitto.**

I personaggi che hanno bruciato entrambi i loro tratti resteranno nel Sogno come Spiriti e narrano il loro commiato. Quelli che ne hanno conservato almeno uno potranno uscire e tornare alla tribù.

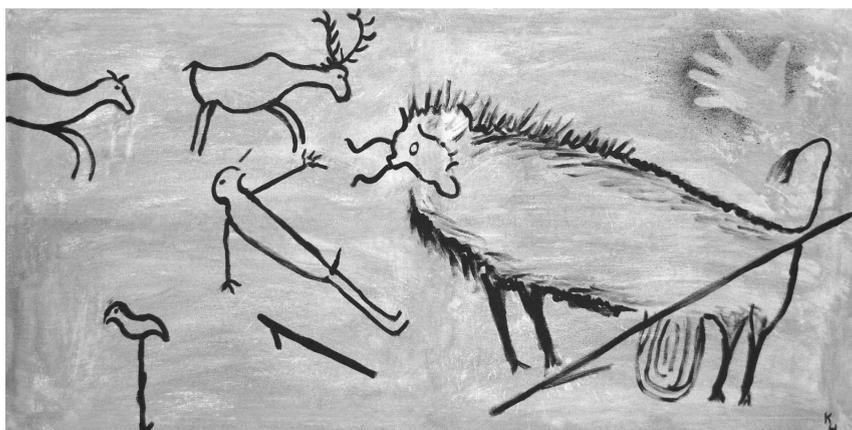
Un personaggio può scegliere di sacrificarsi per ridurre l'insieme di dadi dei giocatori *prima di tirare*. Se lo fa, brucia i suoi tratti narrando come prende la sua decisione.

Se vincono:

- gli Spiriti: i giocatori narrano come e perché gli Spiriti negano il loro aiuto alla tribù. I superstiti usciranno dalla caverna e affronteranno le conseguenze. Bruciate il post-it col nome della tribù.
- i Figli della tribù: i giocatori narrano come mettono le impronte delle loro mani nella caverna e disegnano la loro storia. Gli Spiriti narrano l'epilogo positivo per la tribù. Bruciate il post-it della minaccia.

Se tutti i personaggi hanno bruciato tutti i loro tratti, gli Spiriti non aiuteranno la tribù ed essa sarà condannata. I giocatori narrano l'epilogo e bruciano il post-it della tribù.

Ora si può spegnere la candela.



Appendice 1 - immagini

Copertina: <https://www.flickr.com/photos/ideonex/4698461560>

Rif01: <https://www.nps.gov/bela/learn/nature/the-ice-age.htm>

Rif02: <https://www.flickr.com/photos/theadventurouseye/5602930382>

Le altre immagini sono di pubblico dominio, ottenute da Wikipedia.

Appendice 2 - fonti d'ispirazione

Giochi di ruolo:

- Ten Candles - <http://cavalrygames.com/ten-candles/>
- Witch: The Road to Lindisfarne - <https://www.ukroleplayers.com/witch/>
- Kagematsu - <http://www.narrativa.it/it/shop/libro/kagematsu/>
- Mage: The Ascension - https://en.wikipedia.org/wiki/Mage:_The_Ascension

Materiale informativo:

- https://it.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Forgotten_Dreams
- https://en.wikipedia.org/wiki/Sex_at_Dawn
- <http://www.focus.it/comportamento/psicologia/la-civilta-delle-donne>
- <http://www.techtimes.com/articles/53411/20150515/gender-equality-prehistoric-societies-case-hunter-gatherers-study-concludes.htm>
- <http://venividivici.us/it/arte/pittura/le-10-pitture-rupestri-preistoriche-pi%C3%B9-antiche-del-mondo>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mosuo>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Two-Spirit>

Appendice 3 - licenza

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>