

Lethe

Un gioco di narrazione (e un po’ ANCHE da tavolo)

di Angela Caputo

creato per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

*….tutti si dirigevano verso la pianura del Lete in una tremenda calura e afa. Era una pianura priva d’alberi e di qualunque prodotto della terra. Al calare della sera, essi si accampavano sulla sponda del fiume, la cui acqua non può essere contenuta da vaso alcuno. E tutti erano obbligati a berne una certa misura…*

*PLatone, La repubblica - libro X*

**LETHE**

Lethe è un gioco di narrazione, in cui i personaggi sono anime che, dopo innumerevoli reincarnazioni, hanno perduto del tutto i connotati materiali.

Tutto ciò cui anelano è immergersi nel flusso della Grande Corrente e divenire puro spirito, materia per anime completamente nuove.

Ma Ananke, l’Ineluttabile, non consente che alcuna anima varchi il Confine verso l’Oltre finché conserva nel suo profondo anche la più piccola vestigia di ciò che è stata nella ruota della vita. Dunque dovranno spogliarsi di tutte le memorie, e risolvere ogni conflitto delle loro esistenze terrene prima di raggiungere il Lethe e la Pace.

**Lethe è essenzialmente un gioco di esplorazione**. Esplorazione di situazioni, di sentimenti, esplorazione di conflitti irrisolti, di confini delle zone di conforto.

L’idea è quella di poter scomporre un ricordo - ossia una vicenda umana che in varia forma e misura ha segnato i suoi protagonisti - nelle sue componenti primarie, tracciandone un **CONFINE** (anche fisico, sulla plancia di gioco), per poi sondarlo, dando una veste concreta a una serie di astrazioni, calandole nella realtà di un tempo, un luogo, un contesto sociale, dando un volto, un ruolo e un significato a ciascuna.

All’interno della plancia di gioco compare l’**ECO** come sfera di risonanza delle azioni e reazioni umane, da strettamente privata a completamente pubblica.

Il **FILATO** è la fibra di lana che delimita la memoria in ogni turno di gioco, il filo del ricordo che Ananke l’ineluttabile decide se può essere **TAGLIATO** (anche fisicamente, con le forbici) a simboleggiare la liberazione da quel vincolo.

Infine la cortina di **FUMO** è un meccanismo di gioco con cui l’esito della narrazione può essere manipolato dagli altri giocatori.

**MATERIALI DI GIOCO**

* plancia
* fili di lana/cotone/elastici di colori diversi per ogni giocatore/squadra
* un paio forbici
* penne
* fogli di carta
* timer/cronometro
* un dado a 6 facce

**GIOCATORI**

Lethe è un gioco per minimo 3 giocatori.

Si gioca a turni e in ciascun turno sono in gioco tutti i personaggi tranne uno (o tutte le squadre tranne una) che ha il ruolo di Ananke l’Ineluttabile, che giudicherà se l’anima (del giocatore che “governa” il turno) si è spogliata o meno del ricordo e ha trasceso il proprio confine e se il filo della memoria può essere tagliato.

Non c’è un massimo predefinito di giocatori, ma poiché si tratta di un gioco a turni, rischia di diventare molto lungo se i giocatori sono troppi. Per questo motivo, se si è in più di otto, è possibile giocare a squadre.

Non è necessario, né produce alcun vantaggio che il numero di giocatori sia uguale in ciascuna squadra, sostanzialmente ci si può suddividere come si preferisce, con il solo vincolo che quando si gioca il proprio turno di Ananke la squadra debba prendere una decisione unica.

**CREAZIONE DEI PERSONAGGI**

Prima di iniziare a giocare, ciascun giocatore (anche se si gioca a squadre a ciascun giocatore di ogni squadra è assegnato un personaggio) compila tre diversi foglietti, indicando in ciascuno un tratto caratteriale neutro detto *Sema*.

Per ciascun sema saranno indicate le declinazioni positiva (pregio) e negativa (difetto) che il sema può assumere.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **SEMA** |  |
| **Difetto** |  | **Pregio** |
| Caparbietà, Ottusità | **Convinzione** | volontà, Determinazione |
| Vanità, Superbia | **Autostima** | Capacità critica, Resilienza |

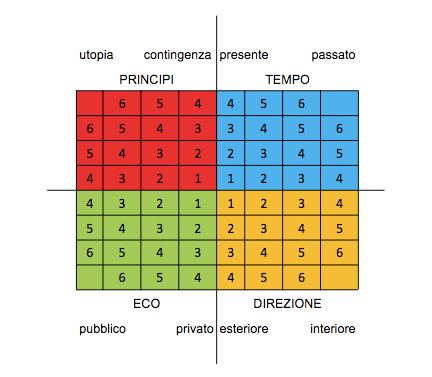
Una volta compilati i foglietti, il giocatore ne sceglie uno per sé e dà gli altri due ai giocatori alla sua destra e alla sua sinistra, in modo che ciascuno abbia tre foglietti (in alternativa, per avere maggiore varietà, i foglietti possono essere messi tutti insieme e pescati a caso).

**L’insieme dei tre foglietti assegnati rappresenta il nucleo del personaggio.**

E’ vietato attribuire al personaggio qualsiasi caratteristica anagrafica che richiami il mondo fisico (sesso, età, aspetto fisico) ed è anzi opportuno sforzarsi di non concentrarsi su questi aspetti. I personaggi sono anime reduci da molteplici reincarnazioni e la loro auto-coscienza non ha più alcun connotato fisico.

**LA PLANCIA**

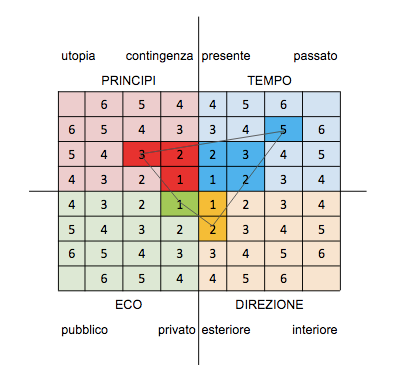
La plancia di gioco è un diagramma cartesiano a quattro quadranti. Al centro di ogni casella c’è un chiodino (una puntina da disegno) che consente di passarci intorno un filo o un elastico.



In ciascun turno di gioco, la scelta di una casella per ognuno dei quadranti definisce, passando il filo di lana intorno ai chiodini, un’area, il cui “valore” nel gioco, l’*ampiezza della memoria*, è calcolato sommando i valori di tutte le caselle incluse nell’area, con la regola che si conteggiano all’interno dell’ampiezza tutte le caselle il cui chiodino centrale ricade entro il perimetro del filo di lana, vertici compresi. Tale perimetro, è definito, nel gioco, *confine della memoria*.

Ad esempio nella figura qui sotto, l’ampiezza della memoria è 23

Maggiore è l’ampiezza della memoria più la memoria stessa è profonda e radicata e più di conseguenza sarà difficile e penoso superarla e lasciarla andare.



Prima della creazione dei personaggi, o subito dopo, i giocatori dovranno accordarsi sulla modalità di definizione, all’interno dei turni, del confine delle memorie.

Sceglieranno cioè una delle possibili modalità per individuare quali sono i quattro chiodini intorno ai quali passare il filo:

* Tiro di un d6 per 4 volte, una per quadrante *(stiamo dando grande valore alla sorte! )*
* Scelta volontaria di 4 caselle, una per quadrante *(stiamo dando grande valore al libero arbitrio! )*

La modalità, una volta scelta, non può essere variata per tutta la partita.

**LE CARTE**

In ogni turno, le carte servono a ritrovare dentro di sé e definire la memoria da cui l’anima che governa il turno cerca di spogliarsi.

**CARTE EVENTO -** E’ la carta che viene pescata all’inizio di ogni turno dal giocatore che lo governa, non ha una numerazione sul retro e definisce in modo assolutamente neutro e privo di connotazioni, l’evento generale che presiede la memoria.

Esempi di carte evento:

*Fine di un legame* → potrebbe essere tanto un divorzio quanto il tradimento di un’amicizia, quanto la brusca fine di un’alleanza politica tra nazioni.

*Perdita di un bene* → potrebbe essere tanto la morte di un congiunto, quanto lo sfuggire di un’occasione o lo smarrimento di un oggetto fisico.

*Conseguenze di una menzogna* → potrebbe essere tanto un’autoillusione, quanto la condanna di un innocente in un processo.

**CARTE PRINCIPI** - Ne vengono pescate 3 all’inizio della partita da ciascun giocatore/squadra, che le guarda e le lascia coperte davanti a sé (in modo che sia visibile la numerazione sul retro). Le carte Principi nanno sul retro una numerazione da 1 a 6 e riportano possibili principi ispiratori della memoria in linea con la numerazione delle caselle.

La carta principi può essere usata dal giocatore che la possiede verso un altro giocatore al momento del turno di quest’ultimo. In ciascun turno si può giocare una sola carta principi. Per giocare una carta principi, il numero di questa deve essere uguale al vertice del confine della memoria nel quadrante dei principi per quel turno.

E’ Ananke che, dopo la definizione del confine della memoria e prima di avviare il timer, chiede se qualcuno ricorda *perché* l’anima che chiede di accedere al Lethe sia così legata al mondo materiale.

Il giocatore che vuole usare la carta in quel momento la scopre e risponde ad Ananke “io so perché” e subito dopo dichiara la carta (“io so perché: perché quell’anima era preda dell’amore carnale” e scopre la carta “passione sessuale”).

**CARTE ECO** - Ne vengono pescate 3 all’inizio della partita da ciascun giocatore/squadra, che le guarda e le lascia coperte davanti a sé (in modo che sia visibile la numerazione sul retro). Le carte Eco nanno sul retro una numerazione da 1 a 6 e riportano possibili principi ispiratori della memoria in linea con la numerazione delle caselle.

La carta principi può essere usata dal giocatore che la possiede verso un altro giocatore al momento del turno di quest’ultimo. In ciascun turno si può giocare una sola carta eco e non può essere giocata dal medesimo giocatore che ha già giocato una carta Principi nello stesso turno. Per giocare una carta Eco, il numero di questa deve essere uguale al vertice del confine della memoria nel quadrante dell’Eco per quel turno.

E’ Ananke che, dopo l’eventuale giocata di una carta Principi, chiede se qualcuno ricorda *da chi/cosa* l’anima che chiede di accedere al Lethe sia così avvinta al mondo materiale.

Il giocatore che vuole usare la carta in quel momento la scopre e risponde ad Ananke “io so da cosa” e subito dopo dichiara la carta (“io so da cosa: quell’anima era schiava della sua ambizione” e scopre la carta “ambito professionale - guaritore”).

Le carte Eco, poiché il tempo della memoria ha un asse di variabilità pari all’intero arco della storia umana, sono necessariamente di contenuto generico. In riferimento all’esempio sopra, la carta riporta “ambito professionale - guaritore” perché deve abbracciare tutte le possibilità fra la guaritrice primitiva e il tecnico manutentore di un’unità AI chirurgica. Significa in ogni caso che ci si riferisce a un ambito sociale preciso che è quello che ruota intorno a qualcuno che esercita la guarigione: potrebbero essere lobby legate al ministero della sanità; inquisitori che indagano su una presunta strega taumaturga; oppure un gruppo di raccoglitrici che fanno capo a uno sciamano.

**CARTE FUMO -** Sono carte tutte uguali fra loro ed ogni giocatore/squadra ne ha due da usare durante il gioco quando preferisce purché non sia il proprio turno. Possono essere usate durante la fase narrativa, preferibilmente prima di iniziare a rispondere al giocatore di turno. **L’uso della carta rende fumose e poco convincenti le parole del giocatore di turno e consente a chi gioca la carta di contraddire le affermazioni del giocatore che governa il turno.**

**CARTE SPECCHIO** - Sono carte tutte uguali fra loro ed ogni giocatore/squadra ne ha una sola da usare durante il gioco purché non sia il proprio turno. Possono essere usate solo dopo la creazione del confine della memoria e dopo che ananke ha chiesto di giocare le carte Principi ed Eco. A questo punto chi vuole giocare la carta dichiara ad Anake “Non farti ingannare dai riflessi del fiume Lethe, qui è l’anima che vuole accadere”. **L’uso della carta altera il turno di gioco e consente a chi la gioca di diventare il giocatore di turno.**

Questo implica che il nuovo giocatore di turno eredita l’ampiezza di memoria e le eventuali carte Principi ed Eco già giocate.

Dopo l’alterazione, il turno tornerà al giocatore che non ha potuto giocarlo per via della carta specchio e da lì avanzerà regolarmente.

**TURNO**

Il singolo turno rappresenta il tentativo da parte del personaggio (o dei personaggi) che lo governa di richiamare una delle memorie che gli impediscono di accedere al Lethe e riuscire a spogliarsene.

**Il turno inizia dal giocatore più anziano** (o dalla squadra con la somma di età più alta) **e procede in senso antiorario.**

**Il ruolo di Ananke è ricoperto dal giocatore a destra di quello che presiede il turno.**

All’inizio del gioco il giocatore che governa il turno tira un d6, pesca una carta evento, quindi stabilisce il confine e l’area della sua memoria e passa il filo colorato intorno ai chiodini, segnando su un foglio:

* numero (progressivo) del turno
* combinazione di caselle
* ampiezza della memoria
* tempo di risonanza = tiro del dado + valore della casella più alta + (numero componenti della squadra -1)
* carte Principi o Eco giocate da altri giocatori su quel turno

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **GIOCATORE: Fracchia** | | | | | | | | |
| **TURNO** | **QI** | **QII** | **QIII** | **QIV** | **AMPIEZZA** | **RISONANZA** | **PRINCIPI** | **ECO** |
| 1 | 5 | 3 | 1 | 2 | 23 | 3+5+0=8 | famiglia | \ |
| 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 6 | 4+2+0=6 | \ | \ |

Sia che il confine della memoria sia affidato alla sorte (dadi) che alla volontà (scelta) **non è ammesso per lo stesso giocatore/squadra giocare più volte la stessa combinazione.** Nel caso si stabilisca il confine della memoria con i dadi, se la combinazione si ripropone identica, bisogna rilanciare.

**RECUPERO DELLA MEMORIA**

A questo punto il giocatore di turno dispone di un numero di minuti pari al tempo di risonanza, per riflettere su come interpretare, nel vissuto della sua anima, l’evento sulla carta, alla luce della posizione dei vertici del confine della memoria e delle eventuali carte principi ed eco giocate.

Nel caso della squadra questo tempo dovrà essere utilizzato per discutere insieme dell’interpretazione da dare all’evento e dei ruoli da assegnare a ciascuno. La discussione non è appartata ma aperta e ad alta voce. Se il giocatore di turno vuole (soprattutto nel caso si giochi singolarmente e non a squadre) può dialogare con gli altri giocatori e

Alla fine del tempo stabilito dovrà iniziare la fase narrativa.

**COME INTERPRETARE L’EVENTO E LA MEMORIA**

E’ la parte più complessa del gioco, perché imposta l’interazione narrativa successiva.

L’evento può essere interpretato in modo completamente libero, ma, per far sì che l’azione di spogliarsi dalla memoria abbia successo dovrà essere quanto più possibile in linea con i vertici del confine delle memorie nei vari quadranti, con le carte principi ed eco se giocate e con i sema del personaggio.

Nel caso di una squadra, sarà deciso di comune accordo fra i componenti della squadra quale dei personaggi sarà al centro della memoria e a tutti gli altri, sempre in accordo con i sema, saranno assegnati ruoli di contorno. Solo se l’evento, le carte in gioco e il confine lo consentono, al centro della memoria possono esserci più personaggi.

Le domande da farsi sono:

* Chi sono io?
* Chi altro c’era?
* Quando, dove e come è successo l’evento?
* Cosa ho provato? Cosa hanno provato gli altri?
* Come ho agito? Come hanno agito gli altri?
* Perché ho agito così?
* Ho sbagliato o ho agito bene?
* Ho rimorsi o rimpianti?
* Penso che ci siano delle colpe? A chi le attribuisco?
* Penso che avrei potuto agire diversamente? Come?
* Se potessi rivivere il momento che farei di diverso?
* Perché è stato/ è diventato importante per me?
* **Perché non riesco a dimenticare?**

**QUADRANTE I - TEMPO**

Più è alto il valore di questo parametro, più la memoria è antica e radicata, il che significa che avverrà in un tempo fisico il più possibile lontano dal presente e che toccherà in modo molto esasperato (nel bene o nel male) i sema del personaggio.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante I e tempi:

1. fino al presente o anche al futuro
2. fino alle guerre mondiali
3. fino alla rivoluzione francese
4. fino alla scoperta dell’america
5. mondo antico
6. preistoria, età epiche/mitiche

**QUADRANTE II - PRINCIPI**

Più è alto il valore di questo parametro, più è forte l’influenza dei principi e delle astrazioni sull’evento e sul modo di viverlo dei personaggi.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante II e principi che ispirano l’evento:

1. mondo materiale primitivo (sesso/sopravvivenza/istinti base)
2. mondo materiale evoluto (apparenze/ambizioni/possesso)
3. mondo materiale nobilitato (amore sentimentale/devozione familiare)
4. mondo spirituale primitivo (famiglia/potere/convinzioni personali)
5. mondo spirituale relativo (pacifismo/patriottismo/filosofie)
6. mondo spirituale assoluto (fanatismo/misticismo/utopie politiche)

Nel caso in cui venga usata in quel turno una carta principi, la memoria dovrà necessariamente ispirarsi al principio messo in gioco.

**QUADRANTE III - ECO**

Più è alto il valore di questo parametro, più è pubblica e nota al mondo la risonanza dell’evento.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante IIiI e eco dell’evento:

1. evento completamente privato (ambito personale/familiare)
2. evento principalmente privato (ambito locale/lavorativo/gruppi ristretti)
3. / 4. evento parzialmente privato (evento privato ad alta risonanza, coinvolge persone note, è esposto al giudizio popolare)
4. evento principalmente pubblico (notizie di cronaca/gradi eventi sportivi/spettacolo)
5. evento completamente pubblico (guerre/questioni di stato/disastri naturali)

Nel caso in cui venga usata in quel turno una carta Eco, la memoria dovrà necessariamente ispirarsi all’Eco messo in gioco.

**QUADRANTE IV - DIREZIONE**

Più è alto il valore di questo parametro, più è intimo e personale il riflesso della memoria sul personaggio di turno.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante IV e principi che ispirano l’evento:

1. / 2. esteriore (la memoria non tocca profondamente il personaggio, ma riguarda solo la maschera esteriore che mostra)
2. / 4. bilanciato (la memoria ha un riflesso interiore, che è visibile anche dall’esterno)
3. / 6. interiore (la memoria ha un riflesso principalmente intimo difficile da mostrare all’esterno)

**LA FASE NARRATIVA**

La fase narrativa si articola in tre parti : la narrazione, l’interazione e il taglio.

La narrazione è appannaggio del giocatore/squadra di turno, l’interazione coinvolge tutti tranne Ananke, il taglio è di Ananke.

**NARRAZIONE**

Il personaggio di turno (nel caso della squadra possono scegliere se parlare più personaggi, oppure delegare un portavoce) narra in prima persona e con tutto il coinvolgimento del caso, la sua memoria, **mantenendo la massima aderenza con l’evento, il confine di memoria, le eventuali carte giocate e soprattutto i suoi Sema,** che potrà declinare liberamente.

Durante la narrazione attribuirà a sé stesso il ruolo e i connotati fisici che preferisce e assegnerà agli altri personaggi in gioco (tutti tranne Ananke) ruoli e connotati fisici senza restrizioni. Inoltre potrà attribuire loro qualsiasi azione, reazione, pensiero e posizione.

La narrazione è un’interpretazione soggettiva, personale, del tutto parziale della memoria, e così deve essere.

Nel narrare la memoria dovrebbero essere messe in risalto:

* dinamiche dell’evento alla base della memoria
* ruoli e identità di tutti i partecipanti, emozioni legate a ciascuno
* motivi per cui quella specifica memoria si è radicata in profondità
* conseguenze sul personaggio che la memoria ha portato

**Tutto quello che viene affermato durante la narrazione è assunto come verità assoluta e non può in nessun caso** (a meno di non usare una carta fumo) **essere smentito dagli altri personaggi durante l’interazione.**

Ovviamente le verità assunte possono essere distorte, chiosate, messe in ridicolo, interpretate, ma mai negate o messe in contrasto da altri fatti.

La durata della narrazione è pari al tempo di risonanza.

**INTERAZIONE**

L’interazione è un tempo di gioco di ruolo libero, in cui tutti i personaggi chiamati in causa interagiscono liberamente, col proposito di far emergere ogni sfaccettatura della vicenda e ogni declinazione dei propri sema nelle varie situazioni, ampliando il più possibile l’orizzonte soggettivo e privato espresso dal protagonista nella Narrazione.

La regola è che tutto ciò che è stato detto nella narrazione venga considerato verità condivisa e non possa essere smentito (a meno di non usare una carta fumo). Ciascun personaggio, interpretando sulla base dei suoi sema i ruoli assegnati nella narrazione, e aggiungendo qualsiasi particolare coerente con la memoria e con i fatti noti, contribuirà al processo di scandagliamento di quello specifico ricordo e alla sua risoluzione, ossia alla possibilità di essere compreso, metabolizzato, superato e quindi lasciato andare dall’anima ancora legata a esso.

**TAGLIO**

Ananke l’Ineluttabile incarna il fato. Durante la narrazione e l’interazione è suo compito prendere atto di tutto. Alla narrazione assiste in silenzio, ma durante l’interazione, può intervenire facendo delle domande a qualsiasi personaggio. **Rispondere ad Ananke è obbligatorio. Mentire ad Ananke è impossibile** (mentre è possibilissimo mentire agli altri personaggi e a sé stessi, se ciò è coerente con il contesto e con i propri sema).

Lo scopo di Ananke è giudicare, a sua assoluta discrezione, se l’anima ha saputo esprimere la memoria (coerenza della narrazione con i sema, il confine, le carte giocate...) e se è in grado di risolverla. **Risolvere la memoria significa che l’anima è in grado di superare il confine della propria visione soggettiva**, ha individuato cosa, come e perché quella specifica memoria tocca le corde del suo essere, come stimola e declina i suoi sema.

Ananke dovrebbe guidare l’anima in questo percorso, ponendo una serie di domande, non necessariamente dirette, tese ad indirizzare l’interazione nella direzione della risoluzione della memoria, evitando che il tutto ristagni nella sola rievocazione e intensificazione dei sentimenti.

Parafrasando un certo oracolo: *"Non siamo qui per fare una scelta, la scelta è già fatta, siamo qui per conoscere le ragioni per cui è stata fatta"*.

**Quando Ananke ritiene di poter esprimere il suo giudizio e non ha più domande, si alza e prende in mano le forbici. Ciò mette fine all’interazione.**

Con le forbici in mano Ananke dichiara se l’anima è pronta per deporre quella memoria. Ananke spiegherà, più o meno approfonditamente o cripticamente, perché ha preso quella decisione e, in caso la memoria possa essere deposta, taglierà il filo di lana dalla plancia.

Se il filo non viene tagliato, resterà sulla plancia e il giocatore che era di turno dovrà cancellare dal foglio l’ampiezza di quella memoria, che non contribuirà al conteggio totale.

**RUOLO DI ANANKE**

**Ananke è completamente neutrale**, incommensurabilmente superiore alla sfera umana, con la piena assoluta certezza che, a dispetto di qualsiasi intenzione delle creature viventi, ogni cosa andrà esattamente come deve, nel momento giusto. Trova superflui gli sforzi e dannoso e pesante l’attaccamento delle anime alle memorie.

Ananke ha il compito di regolare l’andamento del turno, chiamare le giocate delle carte principi ed eco, sorvegliare la regolarità delle azioni, fare da moderatore nell’interazione e gestire il timer.

Ananke ha soprattutto il compito di dichiarare il taglio ed effettuarlo.

Infine Ananke dichiara il raggiungimento degli obiettivi concordati e la fine della partita.

**LA FINE DELLA PARTITA**

Ci si deve accordare da subito sul criterio per determinare la fine della partita.

**Il minimo di turni giocati da ciascun giocatore prima di poter chiudere è 3.**

Passato questo limite si può decidere che la partita è conclusa quando si verifica almeno una di queste condizioni:

* uno dei giocatori supera il valore Y di ampiezza totale (Y>=100)
* tutti hanno giocato almeno X turni (X>=3)
* ci sono almeno X fili dello stesso colore fissati sulla plancia (X>=3)
* tutti i chiodini di un quadrante sono stati messi in gioco

Quando la condizione si verifica Ananke aspetta la fine di quel turno e dichiara il raggiungimento dell’obiettivo e la fine della partita.

Non è necessario stabilire un vincitore, ma è possibile confrontare il punteggio totale delle ampiezze delle memorie tagliate, per valutare quale anima è stata messa più alla prova.

**Il senso di questo gioco non è totalizzare un punteggio enorme, ma esplorare i confini delle memorie**, cioè tutte le combinazioni e le potenzialità della plancia.

**SPUNTI SPECULATIVI SPARSI (materiale addizionale)**

* L’interpretazione è tutto. Sia nel senso del buon gioco di ruolo e di narrazione rispetto ai vincoli, sia soprattutto nel senso di dare un volto e un contesto a una serie di indicazioni volutamente vaghe. Non bisogna sforzarsi di essere originali o fantasiosi a ogni costo, ma pensare a questo come a un gioco di esplorazione di situazioni e contesti.
* Il personaggio in sé non ha connotati fisici o anagrafici, ma li assume durante la fase narrativa. Per cui saranno molto diversi per ogni turno.
* Il gioco si presta anche a rivivere grandi decisioni che hanno cambiato la storia e vestire i panni di grandi uomini e grandi donne.
* Non sempre le memorie sono negative e tragiche. Una memoria positiva potrebbe essere altrettanto difficile da risolvere e superare di una negativa.
* Può essere utile avere uno specchietto di riferimento delle date importanti nella storia dell’umanità, come ancore temporali.
* Cosa significa “avere l’anima in pace”? Il modo in cui ci si mette l’anima in pace dipende dalle circostanze o solo dai sema?
* *“[...] poiché nulla è perduto che non si possa ritrovar, cercando.”* Edmund Spenser
* *“I ricordi ci uccidono, senza memoria saremmo Immortali”* Gesualdo Bufalino
* *“La realtà non si forma che nella memoria”* Marcel Proust
* *“E’ una ben povera memoria quella che funziona solo all’indietro”* Lewis Carroll
* *“Dove vien meno l’interesse, vien meno anche la memoria”* Goethe
* *“La scarsa memoria delle generazioni consolida le leggende”* Stanislaw Jerzy Lec
* *“Nel paese della memoria il tempo è sempre ora”* Stephen King