



Giacomo Bellucci

ONEIROI

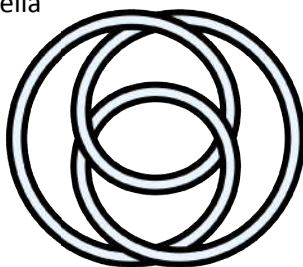
Gioco di narrazione su sogni e follia

Oneiroi

Gioco di narrazione creato per il GameChef Pummarola Edition 2017

Introduzione

Oneiroi è un gioco di narrazione per 3 o più giocatori. Uno di questi impersonerà l'**Incubo** mentre gli altri saranno gli **Anemos**, le personalità multiple di un individuo addormentato, il dormiente, che tentano di tornare al centro della coscienza, varcando tutti i confini della mente durante un sogno. Per giocare ad Oneiroi vi servirà, oltre a queste regole, una copia della scheda **Incubo**, una copia della scheda **Anemos** per ogni giocatore meno uno, alcuni fogli bianchi e matite e gomme alla bisogna



La mente e il sogno

La mente di un uomo è un insieme di pariglie di cavalli tenuti assieme e condotti da un unico cocchiere che li guida verso un'unica strada. Quando il cocchiere perde le briglie, i cavalli si separano e vanno per strade e direzioni diverse. L'uomo quindi diviene un folle e le personalità multiple lo divorano, rendendolo più persone in una. Solo durante i sogni, talvolta, le varie personalità possono sfiorare la loro unicità e cercare di tornare all'io unico. Tuttavia, tra i percorsi accidentati per tornare al centro della ragione, si annida l'**Incubo** che fa di paure, ansie e insicurezze materia, colore e forma durante i sogni. Il viaggio verso il centro, il passaggio da un confine al successivo, verso la riunificazione o verso l'oblio è problematico e necessita di scendere a compromessi con l'oscurità più nera possibile, di cedere qualcosa per guadagnare un nuovo passo verso la meta. Non tutte le personalità riescono ad arrivare integre all'io, qualcuna non ci arriva

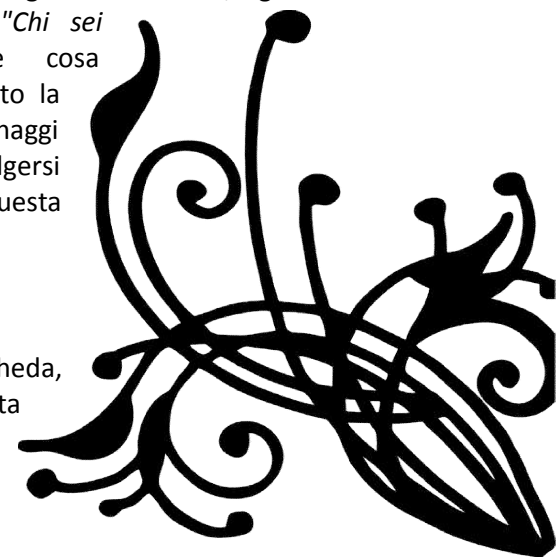
affatto. Al risveglio, la sanità mentale o l'assoluta pazzia è quello che attende il dormiente, protagonista involontario delle storie di *Oneiroi*.

Preparazione del gioco

Per giocare a Oneiroi, sono necessari almeno 3 giocatori. Uno prende il ruolo di **Incubo** e sarà l'antagonista. Questo giocatore dovrà avere piacere per il pensiero veloce, per inventare trame sempre nuove, per incastrare le giocate degli altri giocatori trasformandole in veri e propri incubi a occhi aperti. Egli rappresenta il caos, le paure, corrompe i sogni piacevoli e crea insicurezze e blocchi. Gli altri invece saranno gli **Anemos**, le personalità multiple della persona addormentata. Essi dovranno interpretare dei personaggi che, all'apparenza, sono diversi ma che in realtà sono tutti aspetti della mente della stessa persona e che durante un sogno, la partita a Oneiroi, scoprono la loro natura unica e tentano di farla di nuovo propria. Una volta scelti i ruoli, ogni giocatore prende la sua rispettiva scheda. L'**Incubo** ha il dovere di creare la personalità del dormiente, quella dalla quale vengono tutti gli **Anemos** e dalla quale si sono allontanati. Per fare questo deve completare la *Scheda dell'Incubo*, completando tutte le frasi che sono sopra di essa *dal punto di vista del personaggio addormentato e tenendo la scheda segreta*. Gli **Anemos** non daranno attualmente specifiche sui loro personaggi poiché essi si definiranno durante il gioco. Tuttavia, all'inizio della partita e all'inizio di ogni nuova scena, ognuno di essi risponderà alla semplice domanda "*Chi sei adesso?*" definendo brevemente che cosa impersonano dopo che l'**Incubo** ha descritto la prima scena. La struttura dei loro personaggi muterà di scena in scena, senza mai stravolgersi ma senza mai restare identica. Completata questa fase, inizia il vero e proprio gioco.

Come si gioca a Oneiroi?

Appena l'**Incubo** ha completato la scheda, imbastisce la prima scena. Ogni scena creata dall'**Incubo** è un eco di ciò che la vera



personalità dormiente è. Questo *eco* proviene dai veri pensieri del protagonista addormentato, dalla sua reale voce mentale che urla nel sogno e viene distorta e corrotta, trasformata in qualcosa di pungente, rielaborata dalle pareti malate della mente e trasformato in incubo. Ogni *eco* deve essere sempre estremamente vivido e preciso ma anche assurdo e molto simbolico, come ogni sogno. Questo primo *eco* identifica il primo sogno ed è vicino al dormiveglia, quando ancora i pensieri consci e quelli inconsci sono sovrapposti. La scena deve avere un'ambientazione chiara, un luogo dove si svolge e alcuni personaggi di contorno. L'**Incubo** deve essere vago sui dettagli e concentrarsi solo sul centro dell'*eco* che deve essere una scena d'azione dove gli **Anemos** sono subito messi sotto pressione e soprattutto davanti ad una scelta o ad un fatto compiuto ed ineluttabile. Gli



Anemos davanti ad un cadavere con le mani insanguinate, nelle fauci di un drago famelico, con la leva in mano del patibolo su cui è legato il loro migliore amico. Il compito dell'**Incubo** è quello di dipingere situazioni di scelte importanti, di snodi caratteriali interessanti del personaggio. Siate veloci e incalzanti e concludete la vostra descrizione sempre con una

domanda, passando di giocatore in giocatore : "*perché sei in questa situazione?*"

Compito di ogni **Anemos** è dare una risposta usando una delle possibili affermazioni della propria scheda. Tali domande sono identiche a quelle dell'**Incubo** e scopo degli **Anemos** sarà quello di riuscire a capire le giuste risposte date dall'**Incubo** e ricostruire la vera personalità originale. L'**Incubo** può replicare solamente in due maniere alla risposta dell'**Anemos**

- "*no, ma...*" se la risposta data non corrisponde a quella da lui trascritta sulla propria scheda all'inizio del gioco. Con il "*ma*" egli deve specificare qualcosa che possa dare un indizio sulla risposta stessa, usando sempre l'alfabeto onirico e cercando di essere criptico e nascosto ma ammiccante, sempre in tema senza mai essere diretto, figurato. Alla fine della risposta, l'**Anemos** segna un errore fatto sulla domanda sulla propria scheda e può rispondere all'*eco*, trasformando per il breve tempo del suo racconto, il sogno normale in *sogno lucido*. Egli racconta un'evoluzione della scena che riguarda il proprio personaggio e non ci sono limiti di sorta al racconto che può fare tranne che non può cambiare scena, tempo o luogo. Egli può coinvolgere anche gli altri **Anemos** o fargli accadere qualcosa, cercando di rendere il sogno ancora più grottesco, pesante, difficile. L'**Incubo** quindi passa all'**Anemos** successivo, raccontando altri dettagli sull'*eco* e proseguendo di nuovo con la domanda "*perché sei in questa situazione?*" come poco prima.
- "*si, ma...*" se la risposta data è esatta o comunque molto vicina a quella esatta e da lui precedentemente decisa all'inizio del gioco. L'**Anemos** trascrive la risposta giusta sulla propria scheda, accanto alla domanda corrispondente e così il suo personaggio, e il dormiente, si delinea e si definisce. L'**Incubo** fa una spunta accanto alla domanda sulla propria scheda e usa il "*ma*" per rendere l'*eco* ancora più complesso e ostile per l'**Anemos** che ha indovinato, lo mette in una situazione sconveniente, lo fa diventare parte attiva dei guai degli altri **Anemos**. L'**Incubo** quindi passa all'**Anemos** successivo, raccontando altri dettagli sull'*eco* e proseguendo di

nuovo con la domanda *"perché sei in questa situazione?"* come poco prima.

Quando l'**Incubo** ha interloquito con ogni **Anemos**, ha facoltà di ripartire con il giro oppure di interrompere la scena e di varcare il confine verso la mente del dormiente. Quest'ultima azione può compierla solo se almeno un **Anemos** ha indovinato una delle risposte alle domande dell'**Incubo** durante la scena. È buona norma esaurire la carica narrativa dell'*eco* in corso, fino a quando non si giunge ad una sorta di epilogo temporaneo, come se fosse la puntata di una serie televisiva. In ogni caso ogni **Anemos** ha la possibilità di suggerire un possibile proseguimento della scena anche se, in questo caso, è l'**Incubo** che ha l'ultima parola. Quando l'**Incubo** decide di varcare il confine, tutti si avvicinano alla fonte *eco*, la mente del dormiente. Egli cambia luogo, tempo e azione della narrazione, in un modo che a lui piace e non necessariamente tutto assieme. È comunque importante che ci sia un passaggio vero e proprio: si passa attraverso una porta, si compie un viaggio, si cambia tempo o altre cose del genere. Mettetevi in una nuova scena familiare per i giocatori ma affine al primo *eco*, continuativa. Descrivete persone che i giocatori conoscono, sia veri che fittizi, spingetevi sempre più verso la familiarità ogni volta che vi avvicinate all'*eco* e ripartite con la procedura descritta all'inizio di questo paragrafo. Il sogno diventa sempre più nitido, meno fumoso e bizzarro ma ha una forza molto maggiore e dirompente e i guai che i personaggi possono trovare sono sempre più pericolosi.

Conflitti tra Anemos

Se il lavoro dell'**Incubo** è ben fatto, presto gli **Anemos** si troveranno a competere tra loro per la gestione del sogno. La meccanica per la gestione dei conflitti tra giocatori è sempre la stessa e passa per l'**Incubo**. Egli chiederà, come da regola, al giocatore agente cosa sta facendo per ostacolare un altro giocatore e concluderà poi

con la classica domanda: *"perché sei in questa situazione?"*. Completata la meccanica esplicata del paragrafo precedente, interpellerà il difensore chiedendo anche a lui come agisce, come si difende e concludendo, nuovamente, con la domanda di rito e con il proseguo della meccanica.

Esempio di gioco

Immaginate la seguente situazione. Paolo, Luca e Giacomo decidono di giocare a *Oneiroi*. Giacomo prende il ruolo dell'**Incubo**, gli altri due giocatori quello degli **Anemos**. Giacomo completa la sua scheda creando la personalità del dormiente. Ad esempio, creando la seconda frase, definisce: *"Io odio profondamente la vita mediocre che ho adesso"*. Inizia quindi il gioco e Giacomo racconta ai giocatori il primo *eco*.

GIACOMO *"È un mondo difficile quello della frontiera. Hope City, un piccolo paesino a ridosso della ferrovia ancora in costruzione, si sta lentamente popolando di persone provenienti dall'Europa e dalla costa est dell'America. È il 1884 e niente resterà come è adesso. Luca, chi sei adesso?"*

LUCA *"Sono il barbiere della cittadina, 30 anni e molta voglia di diventare ricco"*

GIACOMO *"E tu Paolo, chi sei adesso?"*

PAOLO *"Sono Lao Tse, un ragazzo appena venticinquenne di Shangai, venuto nel West per lavorare alla ferrovia e poi rimasto in America"*

GIACOMO *"Bene, è sera a Hope City e il saloon rigurgita di derelitti e ubriachi. Luca, tu sei al piano di sopra con Prosperity, una prostituta oramai non più giovanissima, sei ubriaco fradicio e lei sembra sentirsi male nel letto, soffoca e tu, talmente sei in preda all'alcool, non riesci ad aiutarla. Perché sei in questa situazione?"*

LUCA *"Gli affari vanno molto male e io odio tantissimo mio padre che mi ha convinto a fare questo mestiere. Ho iniziato quindi a bere come lui"*



GIACOMO "Beh, no ma la prostituta assomiglia molto a Betty, la tua ex di Atlanta che frequentavi 10 anni fa. Appare sfiorita e morente. Segna un errore accanto all'affermazione io odio sulla tua scheda e raccontami che succede."

LUCA "Mentre tento di soccorrere Prosperity/Betty la porta della stanza si apre improvvisamente ed entra l'Anemos di Paolo, sudato e fuori di se e con una pistola in mano"

GIACOMO "Ah bene Paolo. La tua colt è ancora calda e porta le iniziali di Ferguson Mc Kingley, colui che ti ha assoldato molti anni fa come lavorante alla ferrovia. Dalla tua pistola parte un colpo micidiale che sembra spezzare in due la casa e colpisce Prosperity in piena fronte, uccidendola sul colpo. Dal suo corpo non esce sangue ma piccoli ragni che invadono presto tutta la stanza. Perché sei in questa situazione?"

PAOLO "Ferguson è il protettore di Prosperity e io volevo rovinargli gli affari perché io odio profondamente quell'uomo che ha rovinato la mia vita."

GIACOMO "No ma la colpa per la tua pessima vita attuale, anche se in parte puoi attribuirla ad altri, è quasi del tutto tua. Segna anche tu un errore su io odio e poi dimmi che accade"

PAOLO "L'Anemos di Luca salta verso di me cercando di sopraffarmi e di togliermi la pistola."

GIACOMO "Ben detto Paolo. Luca, riesci a togliergli la pistola e la punti alla tempia, mentre osservi il corpo sfigurato di Betty sul letto ormai invaso dai ragni. Perché sei in questa situazione?"

LUCA "Perché la mia vita adesso è uno schifo e io la odio"

GIACOMO "Esatto Luca! Quindi si ma nonostante il colpo ti trapassi il cranio tu non muori perché, come ben sai, sei già morto da molto tempo. Sei solo un corpo vuoto che cammina, uno zombie. Metto una spunta alla frase io odio sulla mia scheda "

La scena prosegue quindi con la stessa meccanica, finché non è considerata esaurita e occorre passare all'eco successivo.

Gli errori e il risveglio

Ogni volta che un **Anemos** riceve la risposta "no, ma..." e fa una spunta sulla domanda scelta, compie un errore. Gli errori destabilizzano il sogno e fanno capire al dormiente sempre di più che si tratta di finzione, fino a farlo

svegliare. Nel nostro caso, la mente del sognatore è divisa in molte parti e a svegliarsi sarà solo la personalità del giocatore che ha fatto troppi errori. Spingendosi sempre più verso la fonte dell'eco, di scena in scena, la possibilità di un risveglio di una delle personalità, con successiva estromissione dalla partita, è sempre più probabile. La tabella successiva illustra gli errori bastanti all'estromissione in ogni frase. In ogni caso, il giocatore ha facoltà di forzare il sogno e rimanerne dentro, pagando un pegno. La personalità distorta rappresentata dall'**Anemos** è come un aquilone appeso con molti fili che stanno tesi dalla parte sbagliata, verso l'esterno della mente del dormiente. Questi fili si trovano nel posto sbagliato

e affiorano in superficie con troppa facilità, mutando la personalità del vero protagonista della storia. Il giocatore può decidere di effettuare un taglio, rimuovendo una parte di se, uno dei fili, e proseguendo nel gioco. Tecnicamente parlando, egli depenna una delle possibili domande non ancora indovinate dalla propria scheda o, se non ne ha, una alla quale ha già dato una risposta esatta. Egli non potrà più riferirsi ad essa in nessun punto della narrazione successiva. Una volta che un taglio viene fatto, questo è definitivo e mai potrà essere recuperato. Quella parte

della personalità è persa per sempre nell'oblio ed è questo il prezzo affinché l'**Anemos** non venga estromesso dal sogno, dalla possibile sanificazione e dalla catarsi.

- Primo eco : 3 errori nella stessa domanda
- Secondo eco : 3 errori tra tutte le domande
- Terzo eco : 2 errori tra tutte le domande
- Quarto eco : 1 errore tra tutte le domande



Ricordatevi che il quarto è l'ultimo confine che varcherete e che questo è il più vicino al centro della personalità del dormiente. Inoltre, ogni volta che c'è un passaggio di *eco* verso uno più interno, ogni **Anemos** cancella tutti gli errori fatti nell'*eco precedente*.

Il dormiente

L'arrivo al centro della mente del dormiente, dopo che tutti i confini sono stati varcati e che gli *echi* sono stati tutti ascoltati e stravolti, è la conclusione di Oneiroi. In quest'ultima fase oramai l'**Incubo** è sorpassato e sconfitto, a patto che qualcuno degli **Anemos** non decida di farlo partecipare, rompendo anche l'ultimo confine ormai rimasto. Ogni **Anemos** prende uno dei fogli bianchi e, in segreto, segna sul foglio il nome di tutti gli altri **Anemos** e un punteggio accanto ad ognuno. La somma dei punteggi non può eccedere il numero di risposte che il giocatore scrivente ha indovinato durante le fasi precedenti del gioco. I punteggi identificano la lotta tra le personalità e più è alto il punteggio che si attribuisce ad un'**Anemos**, maggiore è la forza con cui si tenta di eliminare tale personalità. Se un giocatore decide di fare entrare l'**Incubo** anche egli parteciperà a questa fase, usando come punteggio il numero di spunte alle domande che ha fatto durante gli *echi* passati. L'**Incubo** deve chiedere all'**Anemos** che lo chiama "*perché indugi nella pazzia?*" prima che i punteggi vengano attribuiti. Se più **Anemos** vogliono l'**Incubo** nell'ultima fase, egli farà questa domanda a tutti coloro che lo hanno chiamato. Alla fine ogni giocatore scopre il proprio foglio e si sommano i voti attribuiti ad ogni **Anemos**. Solo colui, o coloro in caso di pareggio, che hanno ottenuto *il minor numero di voti* è la personalità che resta. Se ne resta solamente uno, quell'**Anemos** ha vinto, l'**Incubo** è sconfitto e il dormiente è tornato di nuovo sano. Se ne resta più di uno è l'**Incubo** ad aver vinto e la pazzia e le personalità multiple permarranno nel dormiente. Se non ne resta nessuno, in caso di pareggio tra tutti i giocatori, il dormiente è caduto in coma e non potrà mai risvegliarsi. In questo ultimo caso nessun giocatore ha vinto il gioco. È compito dell'**Incubo**, in ogni caso, narrare la scena finale e la situazione, descrivendo brevemente cosa accade al dormiente al risveglio, se mai uno ci sarà.