

Parche

Sei pronto a morire?

versione 0.2

Stavo guidando su una strada provinciale di montagna dopo una serata passata con dei vecchi amici e quei bastardi mi avevano fatto bere un po' troppo. Fu così che sbagliai una curva e mi ritrovai diretto verso il fondo di un fosso... si dice che in certi momenti tutta la vita ti passi davanti come una serie di echi di ciò che fu.

Quello che nessuno dice è che tre donne sono lì con te a godersi la proiezione e a farti strane domande. Ricordo solo l'ultima domanda però: sei pronto a morire?

Le regole

Il gioco in generale

Un **Viandante** che si trova sul confine tra la vita e la morte incontra le tre **Parche** e scopre se è pronto a morire rivivendo gli **Echi** della propria vita, giocando una serie di scene che rispondono agli **Interrogativi** delle Parche. Alla fine di ogni scena ciascuna Parca annota segretamente se il viandante è pronto alla morte o no ed alla fine viene deciso il suo fato.

Come ci si prepara al gioco

Servono 4 giocatori (un Viandante e tre Parche), 4 copie degli **Interrogativi**, matite e gomme per cancellare.

All'inizio i giocatori si mettono d'accordo su chi gioca chi e si dispongono le parche in ordine a partire dalla sinistra del Viandante. Ciascun giocatore prende una copia degli Interrogativi. Leggete, se non le conoscete, le regole su come si Tesse il gioco: come si pongono gli interrogativi, come si impostano le scene, risolvono i conflitti e come si decide il fato del Viandante.

Poi...

Si inizia a giocare

A turno le tre parche declamano...

Cloto: Viandante, noi siamo le tre parche: le dee che filano, tessono e tagliano il fato degli esseri umani e degli dei.

Lachesi: Oggi siamo in vena di distrazioni e vogliamo osservare da vicino un'esistenza umana.

Atropo: Adesso sei fra la vita e la morte, il tuo filo è nelle mie mani. Non sappiamo se è alla fine o no e quindi dicci:

Insieme: Sei pronto a morire?

Il Viandante risponde scegliendo se è pronto o no e dice "Sono [nome] e sono/non sono pronto a morire"
Cloto pone il primo interrogativo della lista.

Come si tesse

L'Ordito: si giocano in totale 12 turni in cui ciascuna parca pone un interrogativo al viandante fra le opzioni nella lista. Nel primo e nell'ultimo turno gli interrogativi sono sempre, rispettivamente, la prima e l'ultima opzione della lista.

Il Turno: Dopo che una Parca ha posto l'interrogativo al Viandante questo imposta una scena a riguardo che viene giocata con l'aiuto degli altri giocatori. Durante una scena ci può essere un conflitto che viene risolto dalle Parche. Alla fine della scena ciascuna Parca annota segretamente e a suo personale giudizio se, a riguardo di quest'ultima scena, il fato del Viandante si avvicina di più alla morte oppure va verso la vita.

Impostare una scena: il Viandante decide quale episodio della propria vita risponde meglio all'interrogativo e quindi annuncia "La risposta riguarda []" (mia figlia, la mia autostima, mio padre, la morte di mio fratello etc.) ed imposta una scena in cui dice: quando e dove si svolge, chi è presente, quali sono le circostanze che "avviano" il gioco libero. Le persone che non siano il Viandante vengono interpretati dai giocatori delle Parche.

Autorità di narrazione: una volta impostata la scena il Viandante ha l'autorità su quello che dice, pensa e fa il suo personaggio, le Parche hanno autorità su tutto il resto, ciascuna, in particolare, su alcuni ambiti (vedi tabella successiva) e sui personaggi secondari a loro assegnati dal Viandante durante l'impostazione della scena.

Il conflitto: durante il gioco libero possono emergere dei conflitti di narrazione fra i giocatori.

Se il conflitto è fra le Parche allora l'ultima parola è di una una di esse, secondo lo schema seguente, la quale determina la narrazione e si riprende con il gioco libero.

TABELLA AUTORITÀ PARCHE

Cloto: creazione di vita e quindi, per esteso, se nuovi personaggi, elementi o idee entrano in scena o no.

Lachesi: misurazione del fato e quindi, per esteso, le decisioni dei png o le conseguenze di eventi.

Atropo: fine della vita e quindi, per esteso, l'uscita di scena dei png, la morte di essi e la distruzione di qualcosa di significativo.

Se c'è un dubbio su chi abbia l'autorità, allora ricade su **Lachesi**.

Se il conflitto è fra il Viandante ed una delle Parche, solitamente perché un giocatore esclama "conflitto", allora il gioco libero si interrompe ed il Viandante spiega chiaramente cosa vuole ottenere dal conflitto.

Chiarita la posta in gioco le tre parche estendono il braccio sul tavolo con il pugno chiuso ma con il pollice messo in orizzontale ed alla domanda "cos'è successo?" del Viandante ciascuna vota pollice Su o Verso a seconda che il Viandante ottenga la posta oppure no, la maggioranza vince. Dopodiché il Viandante dice "è successo che ..." e narra l'esito del conflitto e si va a chiudere la scena.

Ricordo che il Turno finisce con il voto segreto delle Parche.

Come si finisce

Il gioco finisce con Atropo che pone l'ultimo interrogativo della lista "Cosa ti ha condotto ad un passo dalla morte?". Si gioca la scena come le altre tranne che alla fine, dopo la scelta segreta di ciascuna Parca "muore/vive", ognuna consegna il proprio foglio degli interrogativi con il loro totale ad Atropo che decreta il risultato:

se il viandante muore è Atropo annuncia “Il tuo fato è compiuto ed è così che sei morto” e narra la fine della scena.

se invece vive Atropo annuncia “Il tuo fato non è compiuto ed è così che sei sopravvissuto” ed è il viandante a narrare la fine della scena.

Il Viandante

Nel giocare il viandante non giocate un *fiocco di neve*, *qualcuno di estremamente particolare e lontano dalla vostra esperienza*. Giocate una persona con la quale possiate mettervi in relazione.

Quindi niente capitani spaziali che stanno per morire perché il pianeta su cui si trovano sta per esplodere o, se siete maschi bianchi europei, una donna transgender di calcutta inseguita da una folla inferocita che la vuole uccidere.

Giocate una persona che sia vicina alle vostre esperienze.

Siate fantasiosi e giocate la prima o seconda idea che vi viene in mente via via, non siate arzigogolati alla ricerca dell'essere originali.

Usate un foglio in cui scrivete al centro il nome del Viandante e, via via, aggiungete persone e situazioni costruendo un Telaio (una mappa) della sua vita.

Nell'impostare le scene ricordate che avete solo 12 scene per scoprire tutto il vostro personaggio e che ciascuna scena è un eco della sua vita, un momento non semplicemente simpatico, ma *fondamentale* della sua vita: buttatevi a capofitto!

Non cercate una continuità temporale o spaziale con le scene precedenti: come in un sogno il collegamento, se c'è, è simbolico è nell'animo del viandante ed episodi lontani fra loro decenni possono essere vicinissimi. Esplorate, se potete e volete, le varie epoche della vita.

Mostrate ciò che è più importante e giocate per scoprire cosa è successo: la risoluzione della scena non è mai nelle vostre mani quindi siate pronti ad essere sorpresi.

Le Parche

Nello scegliere gli interrogativi andate a prendere quelli che vi interessano di più, non cercate “una continuità” a tutti i costi con le scene precedenti né dal punto di vista temporale né di contenuto, ma seguite la vostra curiosità.

Alcuni interrogativi sono volutamente liberi: seguite gli echi che avete sentito fin'ora e andate alla ricerca di ciò che vi piacerebbe scoprire del Viandante.

Ricordate: siete le Parche, non siete l'opposizione del Viandante, siete le domande che fanno emergere gli echi, siete parte del suo passato quando interpretate un personaggio della sua storia.

Spingete però il Viandante ad esplorare gli interrogativi fino in fondo, a rivivere quelle situazioni.

Spingetelo lì ma non abbandonatelo quando emergerà un qualcosa di impegnativo: usate un velo se necessario ma non fategli investire tante emozioni in qualcosa per poi abbandonarlo.

Gli interrogativi

Interrogativo	Si avvicina alla vita	Si avvicina alla morte
Chi sei?	-1	+1
Hai mai amato veramente una persona?	-2	+2
Ti sei mai perso? E poi ritrovato?	-2	+2
Quando hai perso/ritrovato la speranza?*	-2	+2
Quando hai creduto di essere felice?	-2	+2
Perchè hai voluto/non hai voluto una famiglia?*	-2	+2
Qual'è il tuo più grande rimpianto?	-2	+2
Qual'è la più grande bugia che hai detto a qualcuno che amavi? (anche in senso lato)	-2	+2
Qual'è il tuo più bel/brutto ricordo d'infanzia?*	-2	+2
Qual'è stato il tuo primo amore?	-2	+2
Cos'hai sacrificato nella tua vita?	-2	+2
Qual'è il tuo più grande sogno che tu abbia/non abbia realizzato?	-2	+2
Per cosa hai lottato di più in vita?	-2	+2
Chi c'era per te nel momento del bisogno?	-2	+2
Quando ti sei dato per vinto?	-2	+2
Cosa odi di te stesso?	-2	+2
Libera (scrivila!)	-2	+2
Cosa ti ha condotto ad un passo dalla morte?	-3	+3
TOTALE		

Cerchia o barra il risultato scelto per l'interrogativo sottoposto al Viandante.

*è il viandante a scegliere quale delle due opzioni

Autore Filippo Zolesi alias Pippo_Jedi

Licenza d'uso <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/deed.it>

Il gioco trae ispirazione principalmente da fiasco e kagematsu.