**ROLLER COASTER**

Un gioco di ruolo di Enrico Pasi

# Panoramica.

I giocatori interpretano i membri di un gruppo di anziani di un certo spessore che condividono il loro soggiorno presso una Casa di Riposo molto ambita.

Nessuno di loro ha una prospettiva diversa se non quella di finire i propri giorni nella struttura assistenziale che li ospita, ma, nonostante l’età, sono stati convinti a uscire per recarsi al Luna Park, prima che questo lasci il paese.

Su di loro incombe quindi la presenza del tempo, incarnato nella figura del Guardiano.

# Il gioco in due parole.

Il gioco consiste nel raccontare scene chiamate ***Echi del Passato***, flashback della vita degli Anziani in cui essi ricostruiranno con il Guardiano i lati più rigidi del loro carattere. Poi si giocheranno scene chiamate ***Giro di Giostra***, ambientate nelle varie attrazioni del Luna Park per vedere se sono ancora capaci di divertirsi.

## Echi del Passato.

Queste scene vengono aperte dal Guardiano, generalmente dopo una fase di libere narrazioni. Egli dovrà decidere il ***Taglio Narrativo*** da dare al flashback. Sono le Giostre a dare specifici tagli ai flashback.

Poi il Guardiano deciderà chi dovrà essere il protagonista di quel flashback.

Ogni flashback ha come protagonista un solo personaggio e serve per determinare la forza e la rigidità del proprio carattere. In ogni flashback c’è quindi un conflitto che andrà risolto ai dadi, conflitto a cui parteciperanno tutti i giocatori. In base all’esito del conflitto, il protagonista creerà o meno un Tratto che sarà più o meno rigido.

## Un Giro di Giostra.

Dopo un flashback, vedremo tutto il gruppo entrare nella stessa Giostra che ha suggerito il taglio narrativo al flashback. Qui il protagonista avrà il ruolo di guastafeste, mentre gli altri dovranno cercare di convincerlo a rimanere fino alla fine. Più l’eventuale Tratto creato nel precedente flashback sarà rigido, meno il gruppo avrà possibilità di godersi la Giostra.

# Cosa serve per giocare.

Gioco per cinque giocatori: uno controllerà il Guardiano, gli altri controlleranno gli Anziani.

Chi controlla un Anziano deve avere a disposizione 3d6, per un totale di 12d6. Questi dadi devono essere tutti di colore uguale.

Chi controlla il Guardiano deve avere a disposizione 1d4, 1d6 e 1d8 (dadi del Guardiano). I dadi del Guardiano devono essere di colore diverso dagli altri.

Ogni Anziano ha una Scheda del Personaggio in cui annotare:

* Nome
* Autobiografia
* Tratti

# I Confini nel gioco.

Il gioco vuole esplorare i vissuti legati al lasciarsi andare, riuscendo a superare abitudini inveterate. I personaggi sono anziani solo perché ho ritenuto giusto per gli scopi del gioco estremizzare la loro età.

È sempre possibile aprirsi alla gioia della vita o i confini che tracciamo giorno dopo giorno, per superare le difficoltà, diventano sempre più rigidi fino ad impedirci di tornare bambini?

# Gli Anziani.

Gli Anziani hanno abitudini irrinunciabili, sono fisicamente pieni di acciacchi, hanno preoccupazioni, si lamentano e osservano il mondo con rabbia, paura, tristezza o rigidità. Ma hanno le loro buone ragioni.

I rapporti tra gli anziani non sono caratterizzati da una vera e propria amicizia, alcuni si tollerano a mala pena, altri si rispettano con distacco, altri esprimono un’affettività stentata.

## *Creazione del Personaggio.*

Ogni giocatore decide il Nome del proprio Anziano, nome la cui lettera iniziale deve essere la stessa del proprio e ne scrive una breve Autobiografia in due/tre righe.

## *L’Autobiografia.*

L’Autobiografia, che una volta scritta andrà letta a tutti, deve presentare il personaggio come una versione romanzata di sé stessi. I giocatori devono pensare alla propria vita passata, presente e futura e immaginarsi anziani. L’Autobiografia sarà quindi una versione avventurosa della vita reale dei giocatori.

L’Autobiografia aiuterà nel creare i Tratti e gli eventuali livelli di rigidità di essi durante la fase di risoluzione del conflitto di ogni Eco del Passato.

### Esempi di Personaggi

***Erminio***

*Nella vita ho sempre lavorato svolgendo ruoli di spicco nella mia azienda, ho avuto molte donne ma non ho figli e adoro starmene per conto mio, spendendo i miei soldi (tanti) dove più desidero: capi d’abbigliamento su misura.*

***Beata***

*Ex farmacista, sposata con figli che mi hanno dato molti nipoti. Mi piace giocare a carte e fare volontariato presso l’ospedale, dove spesso mi reco a intrattenere i malati con storie sulla mia vita come crocerossina.*

***Marino***

*Ex ufficiale militare, ho fatto la guerra dove ho perso molti compagni. Ho sempre praticato la caccia e sono rimasto un grande esperto e appassionato di armi da fuoco. Non ho moglie, ma ho una figlia che non vedo quasi mai.*

***Davina***

*Ex maestra elementare e fervente praticante religiosa, ho sempre aiutato la parrocchia locale, e quindi sono sempre stata molto occupata a raccogliere fondi, organizzare feste, matrimoni, funerali...e quindi molto amata da tutti.*

# Inizio del gioco.

Il gioco inizia con il gruppo di Anziani che passeggia tranquillamente per il Luna Park con il Guardiano al loro seguito. I giocatori sono liberi di interagire come vogliono interpretando il proprio personaggio, fino a quando il Guardiano non deciderà di avviare un’Eco del Passato.

# Echi del Passato

Per iniziare un’Eco del Passato, il Guardiano dovrà scegliere un Taglio Narrativo passando in rassegna le diverse Giostre, poi nominerà un giocatore che sarà il protagonista del flashback.

## *Giostre - Tagli Narrativi - Soglie di Rigidità*

1.    Tiro a segno *essere presi di mira 3*

2.    Ruota panoramica *essere in balia degli eventi 3*

3.    Casa degli Specchi *essere trasparenti 4*

4.    Punching-ball *subire violenza 4*

5.    Seggiolini Volanti *paura 5*

6.    Autoscontro *cattiveria 5*

7.    Tunnel degli Orrori: *disgusto, orrore 6*

8.    Montagne Russe: *perdere il controllo 6*

Ad ogni Giostra, oltre il taglio narrativo, è associata una Soglia di Rigidità. Questo numero sarà usato nelle scene Un giro di Giostra.

Se ad esempio il Guardiano si concentra sul *Tunnel degli Orrori,* potrebbe dire, rivolto al giocatore che controlla Marino, l’ex ufficiale militare:

### Esempio

***Il Guardiano:*** *“Ti svegli piuttosto confuso nel cuore della notte, ma sei sicuro di udire rumori sospetti provenienti dalla cucina”.*

Questa prima immagine serve solo a impostare la scena. Il Guardiano può fare affermazioni sulla vita privata del protagonista che lui non aveva descritto nell’Autobiografia, ma il protagonista può sempre rifiutarle.

Da questo momento, l’Anziano risponderà con narrazioni in cui mostrerà sé stesso in azione e il Guardiano risponderà a sua volta con delle Criticità.

La scena deve avere il taglio indicato dalla Giostra scelta. Nell’esempio che verrà presentato il taglio è *disgusto, orrore.* Ciò significa che i giocatori dovranno cercare di inserire elementi coerenti con questo tipo di atmosfera emotiva.

### Esempio

***Protagonista****: “Sguscio via dal letto e mi dirigo verso l’armadio dove tengo alcuni fucili. Mia figlia, che dorme nella stanza accanto, pare non essersi accorta di nulla”.*

## *Le Criticità.*

Una criticità è un evento che aumenta la tensione, minaccia, mette in difficoltà o in pericolo il protagonista o qualcuno a lui caro presente nella scena.

Ogni volta che il Guardiano inserisce una Criticità in fiction prende un dado a sua scelta e lo nasconde dietro un oggetto coprente, senza mostrare a nessuno che dado sia.  I tre giocatori non in turno (chiamati votanti) dovranno votare se far passare quella Criticità o meno. Essendo i votanti sempre in tre la Criticità passa o non passa.

Se le prime due Criticità non sono passate, la terza deve passare per forza, perché il Guardiano deve sempre poter tirare almeno un dado.

**Chi vota in senso affermativo deve spendere uno dei propri d6.**

### Esempio

***PRIMA CRITICITÀ****. Il Guardiano nasconde un d4 e dice:*

***Il Guardiano****: “Nonostante i rumori in cucina continuino a tenerti agitato e mentre apri le ante dell’armadio, un’ombra silenziosa sembra muoversi nel corridoio della zona notte, forse diretta verso un’altra camera…”*

***I giocatori votano****: il giocatore che controlla Erminio vota sì, il giocatore che controlla Beata vota no e il giocatore che controlla Davina vota no.*

***La Criticità non passa.***

* **Quando i votanti non fanno passare una Criticità, il** **Guardiano narrerà come l’elemento descritto dalla Criticità si riveli innocuo.**
* In tal caso il dado nascosto viene definitivamente eliminato.
* Chi ha speso 1d6 per votare affermativamente riprende il proprio dado

### Esempio

***Guardiano:*** *“Senti la voce di tua figlia chiamarti, è vicina, è entrata nella tua camera da letto senza accorgersi di cosa stia avvenendo in cucina. -Papà, ma cosa fai? E che ore sono?- bisbiglia assonnata...La rassicuri e con tono autorevole le dici di tornare a letto”.*

* **Quando invece i votanti  fanno passare una Criticità, il protagonista narrerà come essa si trasformi in pericolo.**
* In questo caso il dado ritorna al Guardiano, ma potrà essere rubato dal protagonista o dato ai votanti.
* Chi ha votato in senso affermativo perde per questo flashback il d6 speso.

### Esempio

***Protagonista****: “Sento la voce di mia figlia chiamarmi, è vicina, è entrata nella mia camera da letto senza accorgersi di cosa stia avvenendo in cucina. -Papà, ma cos-. Un suono sordo interrompe la frase. Segue un tonfo. E’ lei che cade a terra, priva di sensi. Mi giro: un secondo uomo è in piedi davanti a me, la mano destra appoggiata allo stipite della porta, il suo volto che guarda il corpo di lei”.*

Finita la narrazione del Guardiano o del protagonista, sarà sempre di nuovo il turno del Guardiano che inserirà un’altra Criticità, avviando così un’altra votazione.

## *Risolvere un flashback.*

Quando il Guardiano avrà narrato tutte le tre Criticità è il momento di risolvere la scena.

### Esempio

*Il Guardiano ha narrato tre Criticità e i votanti ne hanno fatte passare due: quella associata al d4 e al d8. Quella associata al d6 non è passata. Il d6 è pertanto stato eliminato. Il d4 e il d8 sono invece ancora in gioco e potranno adesso essere rubati dal protagonista o dati ai votanti.*

*Due giocatori sono rimasti con 2d6 dai 3d6 che avevano, perché hanno votato positivamente.*

*Ora la situazione in fiction è questa: Marino ha steso il ladro in camera da letto e lo ha immobilizzato, legandogli mani e piedi, ma sua figlia giace incosciente accanto all’aggressore. L’ex militare si dirige comunque verso la cucina, imbracciando un fucile a pompa. Sta scendendo le scale e, da una posizione favorevole, tiene di mira uno degli aggressori.*

*L’ultima Criticità non è passata e quindi il Guardiano ha narrato come nell’immediato essa si sia rivelata innocua:*

***Guardiano****: “Il ladro ti vede e si dirige in salotto, in modo tale che lo perdi di vista”.*

# Creare i Tratti.

Dopo che l’ultima Criticità è stata narrata, il protagonista dovrà passare in rassegna l’Autobiografia del proprio personaggio al fine di creare un Tratto utile per risolvere la situazione.

**Il Tratto va estrapolato dall’Autobiografia sul momento e la prima volta consiste in una descrizione quanto più possibile generica e assoluta sul mondo esterno.** Deve essere molto chiaro a quale punto dell’Autobiografia il Tratto si riferisce.

### Esempio

*Il protagonista rilegge l’Autobiografia del proprio personaggio.*

***Marino***

*Ex ufficiale militare, ho fatto la guerra dove ho perso molti compagni. Ho sempre praticato la caccia e sono rimasto un grande esperto e appassionato di armi da fuoco. Non ho moglie, ma ho una figlia che non vedo quasi mai.*

*Il protagonista decide di creare il Tratto:* ***la gente cerca sempre di fregarti****, riferito alla sue esperienza di* ***guerra****.*

Ogni dado rubato dal Guardiano permetterà al protagonista di creare altri aggettivi o parole più specifiche che mostreranno come il Tratto si incarni e si radicalizzi nel corpo del personaggio. Ad esempio: ***la gente cerca sempre di fregarti – sono paranoico – soffro di emicranie fulminanti – sono dipendente dagli antidolorifici.***

La prima descrizione del Tratto è quindi un pregiudizio assoluto riferito al mondo esterno (gli altri, il mondo, la vita, Dio, la natura...); in seguito si potrà radicalizzare un po’ di più il Tratto riferendosi a sé stessi e chiamando in causa o un aspetto mentale o emotivo; poi si potrà chiamare in causa il corpo, mostrando come da un pregiudizio assoluto si sia incarnata quella rigidità.

## *Quanto è rigido un Confine?*

Creato il primo livello del Tratto, è finalmente giunto il momento che il Guardiano tiri i dadi che ha.

### Esempio

***Il Guardiano tira 1d4 e 1d8 e fa rispettivamente 4 e 6.***

## *Rubare i dadi al Guardiano*

Affinché il protagonista possa creare un Tratto bello rigido, dovrà ora cercare di rubare più dadi possibili al Guardiano facendo con ciascuno dei propri dadi un risultato inferiore ai suoi. Il d8 è l’unico dado che potrebbe immediatamente andare al protagonista senza che lui tiri, perché nel caso uscisse 7 o 8, il protagonista sicuramente vincerebbe. Infatti 1d6 non può mai fare 7 o 8.

### Esempio

*Il protagonista tira uno dei suoi d6 e fa 4, guadagnando solamente il d8 del Guardiano.*

Ogni volta che il protagonista guadagna un dado aggiungerà particolari negativi che andranno a giustificare il suo pregiudizio assoluto. Ciò avrà rilevanza narrativa e meccanica nelle scene *Un Giro Di Giostra*.

### Esempio

*Dopo aver rubato il d8 al Guardiano il protagonista narra.*

***Protagonista:*** *“Mentre cerco di individuare il ladro al piano terra, sento dei passi dietro di me”.*

*Il protagonista crea un ulteriore livello del Tratto:*

1. ***La gente cerca sempre di fregarti***
2. ***sono paranoico***

Se il protagonista si ferma, i dadi già tirati dal Guardiano che eventualmente non sono stati presi dal protagonista saranno dal Guardiano distribuiti ai votanti.

### Esempio

*Il Protagonista decide di fermarsi. Il Guardiano dà il d4 rimastogli a uno dei votanti a suo piacimento.*

In tal caso la scena andrà chiusa come spiegato sotto in *Concludere un Eco del Passato*.

Se il protagonista continua dovrà tirare un altro d6.

### Esempio

*Il protagonista decide di tirare 1d6 per rubare il d4 del Guardiano che ha fatto 4.*

*Il protagonista fa 3, riuscendo così a rubare anche il d4, e narra.*

***Protagonista:*** *“Scoprirò solo dopo alcune ore che la mia casa venne ripulita e che mia figlia subì una violenza”.*

*Il protagonista crea un ulteriore livello del Tratto:*

1. ***La gente cerca sempre di fregarti***
2. ***sono paranoico***
3. ***soffro di emicranie fulminanti***

Se il protagonista fallisce il primo tiro, ha ancora tre tentativi. La narrazione spetta al Guardiano ogni volta che il protagonista fallisce e il Guardiano racconta sempre come il Passato non sia stato poi così drammatico.

## *Concludere un’Eco del Passato*

Dopo che il protagonista avrà effettuato l’ultima drammatica narrazione e creato un ulteriore livello del Tratto effettuerà una dichiarazione finale che più o meno dovrà ricalcare il seguente modello:

***Quella volta in cui [riassunto del flashback], provai veramente cosa significa [taglio del flashback]. Ecco perché ora sono così [livello del Tratto + livello del Tratto + livello del Tratto...].***

## *Perdere i dadi e cancellare il Tratto.*

Se il protagonista fallisce al primo tiro ha ancora due tentativi.

Ma se il protagonista fallisce dopo aver conquistato uno o più dadi, perderà tutti i dadi che ha fino a quel momento rubato al Guardiano e non ci sarà nessun Giro Di Giostra, ma un nuovo flashback con un altro protagonista.

Quando un protagonista fallisce definitivamente un flashback, non solo dovrà eliminare il Tratto eventualmente creato, ma dovrà anche cancellare il pezzo di Autobiografia a cui il Tratto si riferisce.

Il giocatore, prima che inizi un nuovo flashback con un altro protagonista, dovrà riscrivere un pezzo di Autobiografia per sostituire quello usato in precedenza.

In tal modo i giocatori dovrebbero essere spinti ad essere flessibili e superare l’attaccamento a loro stessi.

# *Un Giro Di Giostra*

Durante queste scene gli Anziani potranno solo parlottare tra loro ricordando in continuazione eventi del passato descritti sommariamente nella propria Autobiografia.

Dopo un flashback, se il protagonista ha creato un Tratto, il gruppo passerà a giocare una scena sulla stessa giostra da cui il Guardiano ha preso il taglio del flashback. Qui il protagonista del flashback dovrà recitare il ruolo del guastafeste usando il Tratto in tutti i suoi livelli di rigidità. Più dadi del Guardiano avrà, più avrà tentativi per mandare tutto in **fumo**.

Chi dei votanti ha dei dadi del Guardiano può tentare di convincerlo a rimanere facendogli un **Discorso** **Filato**, la tipica ramanzina che di solito fanno i vecchi altolocati per darsi un tono.

**Sulla giostra si possono tirare solamente i dadi del Guardiano e confrontare i risultati con la Soglia di Rigidità.**

Questi dadi, attraverso il flashback, potranno essere stati distribuiti a tutti i giocatori, tranne al Guardiano che quindi sulle Giostre non ha voce in capitolo se non il ruolo di narratore di eventi del mondo esterno (come sono le giostre, chi c’è, cosa succede...).

Tutti i dadi del Guardiano dovranno essere tirati prima della fine della scena.

Il Guardiano inizia con il descrivere la Giostra.

## *Tabella del divertimento*

1.    Tiro a segno *essere presi di mira 3*

2.    Ruota panoramica *essere in balia degli eventi 3*

3.    Casa degli Specchi *essere trasparenti 4*

4.    Punching-ball *subire violenza 4*

5.    Seggiolini Volanti *paura 5*

6.    Autoscontro *cattiveria 5*

7.    Tunnel degli Orrori: *disgusto, orrore 6*

8.    Montagne Russe: *perdere il controllo 6*

Il numero accanto ad ogni Giostra rappresenta la Soglia di Rigidità con cui si dovranno confrontare i risultati dei dadi.

I giocatori, Guardiano compreso, lasceranno che la scena si sviluppi liberamente e, giunti al momento clou in cui il guastafeste ha annoiato abbastanza, quando il Guardiano lo vorrà tutti tireranno i dadi.

Se il guastafeste ha successo quando rimane entro la Soglia di Rigidità, gli altri dovranno invece superarla. I pareggi sono fallimenti per tutti.

Il gioco si conclude quando gli anziani hanno tutti successo e potranno dire “Ora siamo così felici che potremmo anche morire”, o quando il guastafeste ha successo e pone fine alla giostra senza che nessuno degli altri possa rimediare.