

Tangeri Jazz

Una fine indecorosa

Tangeri, 1977. E' una torrida giornata d'agosto e voi siete in coda tra le automobili al confine tra Marocco e Spagna. A poche centinaia di metri da voi c'è la nave che vi porterà a casa, tra voi ed essa la frontiera presidiata dai militari. C'è però un unico piccolo problema: i dieci chili di "fumo" nel vostro bagagliaio.

Introduzione

Tangeri Jazz è un gioco di ruolo di breve durata che punta sulla comicità e sulla tensione. Infatti nonostante la premessa, i protagonisti della partita non saranno pericolosi trafficanti criminali, ma persone comuni, dalla vita tranquilla, quasi ai margini della società, che per sfortuna o per la propria inettitudine si sono ritrovate in mezzo a questa assurda situazione, immersi fino al collo in un brutto affare dal quale dovranno cercare di uscire senza avere né l'esperienza né il sangue freddo per riuscirci. La fortuna aiuterà i nostri non-eroi?

Rag. Arturo: Bene ragioniere! I prossimi siamo noi, mi passi la borsetta con i passaporti.

Rag. Ugo: Ma come scusi? Non doveva prenderla lei?

...silenzio imbarazzato...

In questo gioco un giocatore interpreterà il ruolo del Narratore Cantastorie Nonché Oracolo Dei Destini Avversi (da ora in avanti abbreviato GM) mentre gli altri partecipanti (uno o più) creeranno e interpreteranno gli sventurati protagonisti della storia. Ai giocatori spetta descrivere quello che dicono o fanno i propri personaggi e dichiarare le proprie intenzioni mentre il GM interpreterà e descriverà il mondo intorno a loro e come questo reagisce alle loro azioni.

Per giocare avrete bisogno di carta e matite, gomma, qualche snack, qualcosa di caldo o freddo da bere (a seconda della stagione) e di tanti, tantissimi, dadi a sei facce.

Preparazione della partita

Per prima cosa stabilite insieme la situazione iniziale da cui partirà la vostra storia tenendo conto che:

- siete alla frontiera al porto di Tangeri, non altrove
- in qualunque momento della giornata decidiate di svolgere la partita, la frontiera sarà affollatissima di auto che devono imbarcarsi
- la frontiera è presidiata da militari armati
- i controlli sono abbastanza scrupolosi

Decidete anche con che mezzo state attraversando la frontiera, cosa portate con voi e dove avete nascosto la “roba”. Non perdeteci troppo tempo. Rimanete sul vago e accennate solamente le cose più rilevanti. Non è importante stabilire adesso se avete un'automobile diesel o benzina, a quanti centimetri dal conducente avete nascosto i dieci chili di fumo o quante paia di mutande vi siete portati. Il gioco vi permetterà di aggiungere i dettagli importanti solo quando vi serviranno senza doverci pensare prima.

Annotate il tutto su un foglio e andate avanti.

Detto questo i giocatori possono cominciare a pensare ai loro personaggi scambiandosi idee e magari prendendo qualche appunto. Anche qui tenete presente che:

- sono persone normali e qualunque
- non hanno nessuna esperienza nel traffico di droga
- sono le persone meno adatte a gestire lo stress che dovranno affrontare

Ora che avete le idee un po' più chiare sulla situazione e sui protagonisti, raccontate come siete finiti a trafficare dieci chili di hashish dal Marocco alla Spagna. Dopo averne parlato annotate brevemente su foglio la vostra storia. Potete inventarvi quello che volete, decidere di avere una storia in comune o storie diverse, qualcosa di breve o una storia più dettagliata, potete puntare su qualcosa di assurdo e comico, o se preferite darvi un tono più drammatico. L'unico elemento imprescindibile è che la vostra storia vi abbia portato in qualche modo a essere costretti a svolgere questo lavoro. Non avete scelta, o quei dieci chili di fumo varcheranno il confine o qualcosa di molto brutto potrebbe capitare a voi o ai vostri cari. Siete obbligati a farlo e basta. E per giunta se vi beccano i militari passerete i prossimi anni della vostra vita in un carcere marocchino a fare da ventilatore umano a Omar o Mohammed.

Bello vero?

Jonny: Eccoti finalmente. Ma perchè ci hai messo così tanto per pisciare? ... ma che hai?

Aldo: secondo voi si sta davvero così male nelle carceri in Marocco?

Jonny: eh? Ma che dici?

Aldo: ho appena visto una bacheca nell'ufficio dei doganieri... ci sono le nostre tre foto appese...

I protagonisti

A questo punto siete pronti per entrare un po' più nel dettaglio dei vostri personaggi. Prendete un foglio di carta ciascuno e cominciate a scrivere:

- IL NOME: semplicemente il nome del vostro personaggio
- UNA BREVE DESCRIZIONE: descrivete brevemente chi siete, il vostro aspetto, da dove venite e qualunque altra cosa vi sembri importante. Non un papiro, solo poche righe basteranno.
- LE 3 CARATTERISTICHE: ora dovrete identificare attraverso una breve frase (anche una o due parole) quali sono le tre caratteristiche che contraddistinguono il personaggio. I suoi tratti peculiari, sia fisici che mentali, le sue paure, le sue aspirazioni, il suo modo di comportarsi, cosa gli piace, cosa odia. Scegliete liberamente, ma tenete a mente che se una caratteristica risulta essere in qualche modo uno svantaggio che può rendergli la vita difficile o anche se solo è qualcosa di assolutamente fuori luogo per la vostra situazione, riceverete un dado in più per la vostra riserva (leggete più avanti, ma è una cosa bella). Inoltre le caratteristiche possono essere utilizzate per modificare il risultato delle vostre azioni (vedi più avanti) a seconda che in una circostanza risultino un problema o un vantaggio. Quindi, avanti, create il peggior trafficante che la storia criminale abbia mai concepito!
- L'ANSIA: disegnatte un quadrato abbastanza grande sul foglio e metteteci sopra due dadi. Questo è il vostro valore iniziale di ansia. Vi spiegherò dopo come si usa, ma non preoccupatevi, crescerà presto!
- CONDIZIONI PARTICOLARI: lasciate questo spazio del foglio in bianco, durante la partita annoterete qui se qualcosa di importante cambia nel vostro personaggio. Come per le caratteristiche, le condizioni particolari sono delle brevi frasi che in questo caso descrivono una conseguenza negativa subita in seguito al fallimento di un'azione. Generalmente vengono utilizzate per ostacolare il personaggio nelle sue azioni future.
- IL VOSTRO FILATO: prendete ora 5 dadi ciascuno e tirateli uno alla volta. Tenete il risultato di ciascun dado e metteteli sul vostro foglio nell'ordine in cui li avete tirati andando così a formare una fila (il filato appunto). Più avanti capirete a cosa servono. Ah, ricordate che per ogni caratteristica che palesemente rappresenta uno svantaggio o un problema potete tirare e aggiungere un dado in più al vostro filato. E non dite poi che sono cattivo!

Camillo: Dunque allora, le pastiglie per il mal di mare ci sono, il maglioncino se fa freddo ce l'ho..

Marisa: i freni..

Camillo: i regali per Carla e la piccola li ho presi...

Marisa: i freni!!

Camillo: dentifricio e spazzolino... Ma insomma che c'è? Che hai?

Marisa: I freni non vanno!!! non riesco a fermarm... AHHAH!!!

Come si gioca

Bene adesso siete pronti per partire.

In qualunque momento un personaggio dichiara di voler eseguire un'azione il cui risultato sia incerto e ritenuto interessante per la continuazione della storia il GM chiederà al giocatore di turno di effettuare una *prova* utilizzando i dadi per stabilirne l'esito.

Le azioni dei personaggi possono essere:

- attive quando agiscono di propria iniziativa
- passive quando reagiscono ad un evento esterno

Le prove e il taglio del filato

Per prima cosa quando si effettua una prova il giocatore dichiara cosa vuole ottenere dal suo successo. In base a questo e alle circostanze del momento in gioco il GM dichiara la difficoltà e gli effetti di un eventuale fallimento. Da questo punto in poi la prova verrà effettuata e non si può più tornare indietro.

- **DIFFICOLTA'**: per la difficoltà il GM dichiara quanti dadi tirerà per confrontarli con il risultato del giocatore. Il GM può tirare da 1 a 3 dadi, considerando che 1 dado sono azioni abbastanza semplici mentre 3 dadi hanno un buon rischio di fallimento.
- **FALLIMENTO**: il GM descriverà cosa succederà nella scena se si verifica un fallimento. Oltre a non raggiungere il proprio obiettivo il GM può anche assegnare una penalità a scelta tra una condizione particolare o l'aumento di un dado alla riserva di ansia del personaggio.

A questo punto il giocatore decide quanti dadi del suo filato utilizzare per superare la prova. Per farlo effettua un "taglio" nel suo filato in un punto qualunque dividendolo in due parti. La somma dei risultati dei dadi della parte sinistra del filato tagliato rappresentano il valore da confrontare con i dadi del GM per superare la prova (questi dadi verranno scartati alla termine della prova), la parte destra rimane invece a disposizione del giocatore per essere utilizzata nelle prove successive utilizzando lo stesso procedimento.

Modificatori al risultato

Se pensate che una delle caratteristiche del personaggio o una condizione particolare annotata sulla scheda sia in qualche modo utile per questa prova e vi possa avvantaggiare, descrivete agli altri giocatori come e perché e aggiungete 1 al risultato per ogni caratteristica che utilizzate.

Allo stesso modo se una o più caratteristiche (o condizioni particolari) rappresentano invece degli evidenti svantaggi per la prova il GM può utilizzarle per sottrarre 1 al risultato per ciascuna.

Se un personaggio pensa di poter essere d'aiuto ad un altro durante una prova, può tagliare un dado dal suo filato a cederlo al compagno, ma per farlo deve poter descrivere in modo plausibile come lo stia effettivamente aiutando.

Risultato della prova

Ora e solo ora il GM tira i suoi dadi e li confronta con il risultato del giocatore. Se ottiene un risultato più alto allora l'azione svolta avrà un esito negativo, mentre se è più basso il personaggio avrà avuto successo.

Casi particolari:

- se il GM ottiene il massimo risultato possibile con i suoi dadi, questo sarà considerato un fallimento automatico per il giocatore.
- se il GM ottiene il minimo risultato possibile con i suoi dadi, questo sarà considerato un successo automatico per il giocatore.

Successo ad un costo

Se si ottiene un fallimento è possibile negare il risultato dei dadi e dichiarare un successo automatico, ma ovviamente questo ha un costo. Il personaggio che ha agito subisce una condizione particolare, inoltre il giocatore deve togliere l'ultimo dado a destra dal suo filato e decidere se aggiungerlo alla sua riserva di ansia o cederlo al GM per aggiungerlo ai suoi dadi per le complicazioni. Insomma non un grande affare!

Tirare un nuovo filato

Vi starete chiedendo cosa succede quando un giocatore ha esaurito il suo filato di dadi. Ne tira uno nuovo completo, ma non senza qualche piccolo inconveniente. Per ottenere un nuovo filato un giocatore dovrà decidere se aumentare di un dado la propria ansia o se aumentare di un dado la riserva per le complicazioni del GM (vedi più avanti).

Ricordate che se non avete dadi disponibili per superare una prova questa fallisce automaticamente.

Un nuovo filato può essere tirato in qualunque momento in cui il giocatore abbia uno o nessun dado disponibile nel suo filato.

Complicazioni

Pensate a tutto quello che può andare storto nella storia, moltipicatelolo per 10, ed otterrete una buona complicazione.

Le complicazioni sono gli imprevisti e le sventure a cui il GM sottoporrà i giocatori. Sono eventi eccezionali e unici che i protagonisti dovranno affrontare, quindi non semplici ostacoli, ma tutto ciò che è fuori dall'ordinario. Il GM è libero di inventarsi qualunque tipo di imprevisto, anzi più sarà assurdo e inaspettato più sarà divertente risolverlo. Potete utilizzare come spunto i problemi e le storie dei personaggi, oppure far entrare in gioco un evento completamente esterno. Tutto purché sia qualcosa di eccezionale che crei tensione e divertimento. Non preoccupatevi di creare situazioni troppo difficili, il gioco prevede tutti gli strumenti per poter riuscire a superarlo e anche quando dovesse andare tutto storto ci sarà sempre un'ultima via d'uscita per i giocatori. Quindi non risparmiatevi e buttatevi a capofitto nelle assurdità che un destino avverso può riservare.

All'inizio della partita il GM dispone di un numero di complicazioni pari al numero di giocatori che partecipano alla partita (sì, GM, anche tu sei un giocatore!). Queste sono rappresentate da un numero uguale di dadi che il GM tiene di fronte a sé. In ogni momento il GM può decidere di mettere in gioco una complicazione finché ne ha a disposizione tenendo presente che:

- un complicazione è un evento eccezionale ed imprevisto che esula completamente da tutto ciò che può essere ordinario
- una complicazione non può entrare in conflitto con un flashback dei giocatori (vedi più avanti)

- una stessa complicazione non può essere ripetuta più volte

Dopo aver descritto la complicazione il GM sceglierà uno dei giocatori, solitamente quello più direttamente coinvolto, e gli cederà uno dei suoi dadi che verrà tirato e aggiunto in fondo a destra al suo filato.

Sta ora ai giocatori pensare a come risolvere la situazione e levarsi dai guai.

Flashback

Vi ricordate il vostro piano perfetto per oltrepassare il confine sani e salvi? Esatto, non ne avete mai pensato uno vero e proprio, ed è per questo che esistono i flashback.

Ogni volta che i personaggi si trovano di fronte ad un ostacolo o ad un imprevisto possono chiamare in gioco un flashback, ovvero un evento passato in cui avevano in qualche modo previsto quel tipo problema e si erano preparati ad affrontarlo. Vi manca un attrezzo particolare? Oppure quella guardia che sta rovistando del vostro bagagliaio l'avete pagata bene la notte prima per "chiudere un occhio"? Tutto quello che vi viene in mente può andar bene, ma non è detto che funzioni automaticamente!

Un flashback è una scena vera e propria che andrete a giocare durante la partita il cui esito può talvolta essere incerto. Il giocatore che ha chiamato il flashback imposterà la scena decidendo dove e quando si svolge, quali altri personaggi oltre al suo sono presenti al suo inizio e qual'è l'obiettivo che vuole raggiungere. A questo punto il GM prosegue con la narrazione. Ovviamente durante la scena i personaggi potrebbero dover affrontare delle prove e non è detto che abbiano successo. I dadi utilizzati per queste prove vengono tagliati e spesi dall'attuale filato dei giocatori che si ritroveranno una volta finito il flashback con un filato più corto.

Per giocare una scena di flashback tenete sempre presente questi due punti fondamentali:

- L'ostacolo che volete risolvere esiste a prescindere dal flashback. In nessun modo potrete cancellare qualcosa che è già successo nella partita. Potrete cercare però di prevenirne o attenuarne le conseguenze.
- Il flashback può fallire. L'obiettivo che volevate raggiungere con il flashback può non essere raggiunto. Peccato, ci avevate anche provato!

Ansia

L'ansia è un altro piccolo strumento in mano al GM per mettere in difficoltà i giocatori. Ogni volta che i personaggi si trovano ad affrontare situazioni di stress, dove è fondamentale riuscire a mantenere il controllo di sé, il GM può sottoporli ad una prova d'ansia. Il giocatore consegna tutti i dadi che ha posizionati nella sua scheda nell'area di ansia al GM e si

procederà come per risolvere una prova normale, ma in questo caso la difficoltà è rappresentata da quel numero di dadi.

Un successo significa che il personaggio ha mantenuto il sangue freddo e può continuare tranquillamente la sua partita, i dadi di ansia vengono ridotti di uno e vengono riconsegnati al giocatore e posizionati sulla scheda del personaggio.

In caso di fallimento invece il personaggio cadrà in preda al panico e si verificherà una complicazione un po' particolare. Infatti sarà il giocatore a stabilire cosa succede e a descrivere come il suo personaggio perderà completamente il controllo. Come ricompensa il valore di ansia torna a quello iniziale (due dadi) e il giocatore guadagna un dado aggiuntivo al suo filato (da tirare e aggiungere in fondo a sinistra).

Marco: Credo che abbiamo un problema!

Silvana: Oddio cosa ancora???

Marco: Giovanni si è messo in mutande e vuole buttarsi in mare. Dice che abbiamo più possibilità se andiamo a nuoto che di passare i controlli.

Arrestati!

Tutto quello che poteva andare storto lo ha fatto. Ora siete fregati. I militari vi hanno preso in custodia e rinchiuso da qualche parte in attesa di portarvi in caserma per l'interrogatorio e poi sbattervi dentro per il resto della vostra vita. Ma non è ancora tutto perduto. Avete ancora un'ultima chance. A questo punto della partita tutti i giocatori possono ristabilire il loro filato iniziale senza pagarne il costo normale e potranno dichiarare un dettaglio o un evento che apriranno un piccolo spiraglio di fuga. Non sarà facile, soprattutto se il GM ha ancora delle complicazioni a disposizione, ma potete provarci.

Buona fortuna!

Giulia: Allora cos'era quel rumore nella roulotte? E' caduto qualcosa?

Sandra: c'è un tizio nella roulotte.

Giulia: Come scusa?

Sandra: Aveva una strana fascia in testa e qualcosa legato in vita. Ha sbraitato qualcosa puntandomi una pistola.

Giulia: COOOME SCUSA?

Sandra: Non capisco bene l'arabo, ma credo che voglia farsi esplodere alla frontiera... Oh, bene, tra poco tocca a noi!

Lieto fine

Alla fine in un modo o nell'altro la vostra storia si è conclusa. Ora manca solo un ultimo tocco. Non importa che fine abbiano fatto i vostri personaggi, che siano riusciti a superare il confine o che siano finiti in prigione (o anche peggio), prima di lasciarli dovete raccontare un ultimo capitolo della loro vita. Raccontate un lieto fine. Raccontate come nonostante tutto, anche dopo anni di distanza, questa disavventura gli abbia portato qualcosa di buono e come ora vivano felici e contenti le loro non-più-così-tanto vite normali e qualunque.

Piergiorgio: Se ripenso oggi a quegli anni mi viene davvero da sorridere. Chi l'avrebbe detto che tanta sfortuna avrebbe portato qualcosa di così bello. Certo è stata dura eh! I primi anni in carcere sono stati davvero pesanti. Ma è proprio lì che ci siamo conosciuti. E adesso finalmente dopo tutti questi anni io e Karim possiamo sposarci e vivere tranquilli. Stiamo anche pensando ad un'adozione. Siamo felici.