

The Room

Una Role-Playing Experience per due giocatori

di Ariele Agostini

Introduzione (per entrambi i giocatori)

Il confine può anche essere una stanza in cui si decide il futuro di un migrante. Da un lato c'è lui, all'apparenza un tizio qualunque che cerca riparo da una guerra della quale tutti parlano, ma della quale pochi conoscono davvero gli orrori. A meno che...

Dall'altra parte del tavolo c'è un ufficiale del governo ospitante. Sta a lui cercare di capire se la persona che ha davanti è davvero un profugo in cerca di riparo o un estremista pericoloso.

Tra le mura spoglie di quella stanza sembra riecheggiare lontano l'eco di un'esplosione. Ma fa parte del passato di un civile che ha visto troppi orrori, o viene dal futuro prossimo di un terrorista?

The Room è una role-play experience per due giocatori della durata di 60 minuti. Uno giocherà l'Interrogatore, l'altro interpreterà il Migrante.

PER COMINCIARE

Avrete bisogno di:

- una stanza più spoglia possibile, senza altre persone intorno. Al suo interno servono un tavolo e due sedie, posizionate ai lati opposti: se ce ne sono altre, spostatele. Se vi è possibile mettetele addirittura fuori dalla stanza. Una (quella più lontana dalla porta) sarà la sedia del Migrante, l'altra quella dell'Interrogatore.
- due penne
- un cellulare o uno smartphone (preferibilmente dell'Interrogatore, in caso contrario glielo presti chi interpreta il Migrante)
- un altro paio di cose, elencate nella parte relativa all'Interrogatore (la pagina successiva)

IMPORTANTE

All'inizio della partita ciascuno dei due giocatori riceverà una serie di regole. Ciascuno dei due deve leggere soltanto le proprie regole, e soltanto fino a dove gli verrà indicato. Non preoccupatevi se noterete che ci sono altri fogli: serviranno in seguito.

UN'ULTIMA COSA

Prima di cominciare, l'Interrogatore deve dare il proprio cellulare al Migrante. Non avere paura: deve fare una cosa al volo e poi te lo restituirà subito.

Per il momento questo è tutto quello che dovete sapere.

Smettete di leggere e preparatevi all'interrogatorio.

Leggete la prossima pagina soltanto tra un'ora, alla fine della partita.

ENDGAME

Quando è suonata la terza sveglia la partita si è conclusa.

L'obiettivo della partita non era quello di inseguire la verità relativa a una singola persona, quanto di sottolineare le difficoltà e le contraddizioni di una situazione tanto estrema e complessa: tuttavia, ovviamente, potete confrontarvi su ciò che avete scoperto dell'altra persona.

Devo fare un doveroso ringraziamento a Ivano Scoppetta, che ha fornito spunti e sopportato sfoghi agli orari più assurdi. Se questo gioco esiste, molto lo devo a lui.