

The background of the entire cover is a close-up photograph of laboratory glassware. A large, round-bottom flask in the center contains a dark blue liquid. To its left, several smaller test tubes and beakers contain liquids of various colors, including orange, red, and purple. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows, creating a scientific and experimental atmosphere.

TEMA 1

4 INGREDIENTI

Gc

Game Chef

9 GIORNI

**PUMMAROLA EDISCION
2017**

Antologia dei giochi

Grazie per aver deciso di scaricare e leggere questa antologia, al suo interno sono raccolti tutti i giochi partecipanti al **Game Chef Pummarola Ediscion 2017**, edizione italiana del grande concorso di game design **Game Chef 2017**.

Quest'anno il Game Chef aveva come tema **confini** e gli ingredienti erano: **filato**, **eco**, **fumo** e **taglio**. Ogni gioco è stato creato per seguire il tema e ispirarsi agli ingredienti; le interpretazioni sono state varie e interessanti.

I giochi presenti in questa antologia non sono finiti, sono bozze presentate per il concorso; speriamo, però, che di questi progetti almeno alcuni vengano completati e pubblicati. La giuria della Pummarola Ediscion è particolarmente orgogliosa di come sia andata questa edizione: molti giochi hanno ottenuto menzioni speciali, ma non sono gli unici che meritano attenzione. Ci auguriamo che anche voi possiate apprezzare le idee originali dietro a ogni progetto.

Per ogni gioco abbiamo mantenuto il layout datogli dagli autori, preferendo lasciare le loro scelte stilistiche, piuttosto che mettere tutto insieme in maniera poco naturale, cosa che ci avrebbe richiesto anche molto lavoro aggiuntivo. Ogni gioco sarà preceduto da una pagina che ne indica: titolo, autore/i ed eventuali menzioni speciali.

Buona lettura!

La giuria del Game Chef Pummarola Ediscion 2017

Giulia Cursi

Daniele Di Rubbo

Francesco Rugerfred Sedda

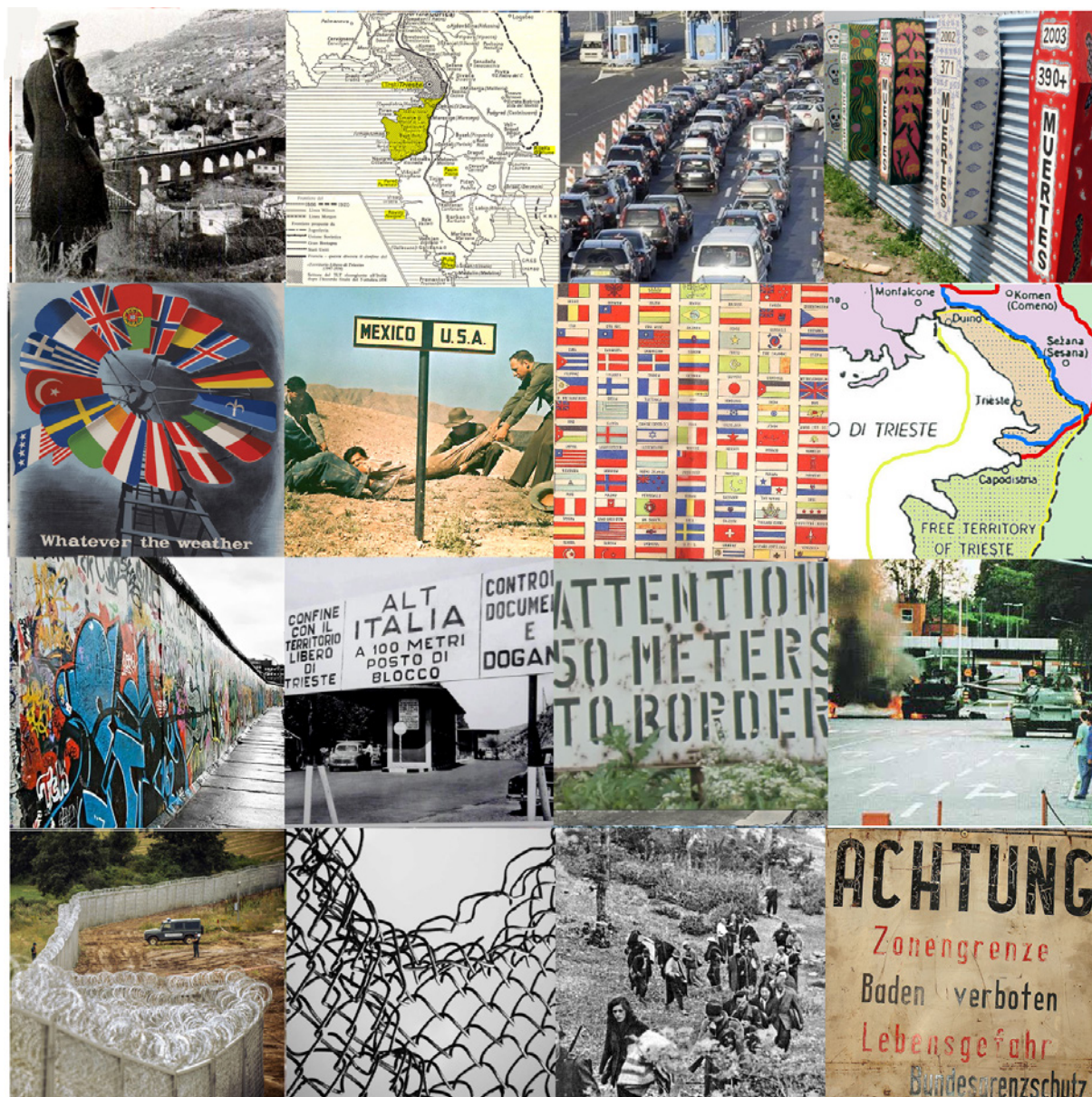
Nicola Urbinati

Tutti i giochi sono © dei rispettivi autori, e sono pubblicati qui nella forma presentata all'edizione 2017 del concorso dietro loro consenso.

Achtung baby!

Lorenzo Mos

Fuori concorso



ACHTUNG BABY!

di Lorenzo Mos

1- Storie di confine

Immagina una città di confine... una guerra si è conclusa. Sono passati gli anni, ma qualcosa è cambiato per sempre, con un taglio netto, monumentale. Una piccola riga è stata tracciata sulla carta geografica, con rancore, ignoranza, disprezzo e presunzione. Quella riga si è trasformata in filo spinato, in militari in divisa che fanno domande, perquisiscono, controllano documenti... c'è sempre molta polizia lungo il confine a garantire ordine e disciplina.

Arroganza, incomprensioni e sospetti reciproci sono quasi palpabili lungo quella la frontiera. In un vortice, serpenti che si mangiano la coda partoriscono umiliazione, indignazione, collera e disperazione. Ti hanno insegnato che al di là del confine c'è lo straniero. Quelli di là, quelli oltre al confine, parlano un'altra lingua strana, brutta. Sono diversi. Ti hanno sempre detto così, perché sembra che convenga!

E' questa semplice linea, disegnata dal potere, a scandire il ritmo della vita lungo il confine. Il ritmo lento delle automobili e dei pullman fermi ai lunghi controlli, che attendono per passare da un paese all'altro. Persone che vanno, altre che vengono. Non senza timore alcune varcheranno la dogana indossando molteplici paia di jeans, altre avranno nascosto sotto ai sedili caffè, Coca-Cola o scarpe da ginnastica. Mercanzie che una volta al di là della frontiera, diventeranno merce preziosa e rara. E vedrai quegli individui incrociarsi con gli altri della parte opposta, che varcano il confine alla ricerca di convenienza, per fare il pieno di benzina o comprare stecche di sigarette a poco prezzo. Piccole cose, cose di ogni giorno, di gente che si arrabatta. E tutta quella gente, nel loro passare avanti ed indietro, porta con sé i propri ricordi, tanti da non poterli tenere tutti... Perché un confine ha memoria ed è avido di ricordi. Il confine dilata il tempo, lo esaspera, e i bei momenti, come i vecchi rancori, rimangono lì sospesi come fossero l'anima di quei luoghi che la frontiera separa e divide. Una eco di pensieri ed emozioni che si riflette senza sosta su quell'ostacolo che è il confine.

Immagina... è successo poco tempo fa e sta succedendo ancora.

Ma oggi qualcosa di nuovo sta accadendo. Guarda... del fumo si leva al di là del confine. Cosa sarà mai? Un improvviso incendio? Un convenuto segnale? Qualcosa di nuovo sta per succedere.

2- Presentazione del gioco e set-up

In questo gioco interpreterete storie di confine, contrabbando, passeur, "fuorilegge". Non è detto che il vostro personaggio sia un contrabbandiere, magari siete solo un cliente, un poliziotto che ha chiuso un occhio, una vittima, un testimone, un politico corrotto, uno spacciatore o magari è stato solo un malinteso... in ogni caso tutti voi siete coinvolti in un losco affare, siete gente di confine e così vanno le cose.

E' un "gioco con i denti" che tende a contrapporre i personaggi sfruttando particolari meccaniche di gestione delle risorse e di asta, tipiche dei giochi da tavolo, unite a quelle di narrazione proprie dei GdR.

Il gioco non prevede la presenza di un master ed è pensato per tre o quattro giocatori.

Per giocare ogni giocatore necessita di una Scheda del Personaggio e una Ronda, quella cosa pentagonale qui in seguito allegata. Fotocopiatele e distribuitene una copia ad ogni giocatore. Servono 4 dadi a 4 facce di 4 colori diversi e una riserva di segnalini in buona quantità da abbinare ai dadi e quindi degli stessi quattro colori. Un blocchetto di post-it o simili, da mettere al centro del tavolo, delle matite e gomma da cancellare.

3- Il Confine

Immagina una brutta giornata d'inverno. Questo è il Confine!

Il confine è un taglio profondo, che incide. Ti ha separato nel tuo Ricordo Felice, ti separa dal tuo Sogno.

Il Confine di questo gioco è un luogo imprecisato, non è indispensabile immaginare due stati realmente confinanti e non è necessaria nessuna coerenza storica. Scegliete liberamente l'ambientazione che ritenete più opportuna. Io, scrivendo queste note, avevo in testa il confine Italo-Jugoslavo, agli inizi degli anni '70, ma potrebbe trattarsi di un qualsiasi confine europeo nel 1954 o nel 1989, oppure un confine sud-americano negli anni sessanta o al giorno d'oggi. Anche il periodo del Vecchio West ha il suo fascino, ed è ben documentato da film e romanzi. Potete pure pensare ad una storia ambientata nei tunnel nella Striscia di Gaza al confine con l'Egitto.

Tra quei paesi è finita una guerra... Potrebbe essere stata una guerra di carattere mondiale, qualcosa di più circoscritto o una sanguinosa guerriglia tra cartelli della droga. Decidete di comune accordo durante il setting, quello che conta è ricordare che la guerra è un dramma infinito, causa di odio e dolore, tradimenti, inganni e crudeli vendette. Interi famiglie sono state divise e separate dai due lati dello stesso confine, altre sono state completamente distrutte... è successo parecchio tempo fa, non sono fatti così recenti, ma si respirano ancora nell'aria. L'eco di quei giorni è ancora vivido nelle coscienze degli anziani e nel cuore dei tuoi genitori...

4- Oltre il confine

Ora, immagina una bella giornata primaverile, o forse era già estate!
Questo è il tuo personale ricordo di quello che sta al di là del confine.

Ognuno descriva questo proprio ricordo. Fate particolare attenzione a emozioni, sentimenti e alle sensazioni collegate a quel particolare momento: di cosa odorava l'aria? Cosa provavi mentre la brezza sfiorava la tua pelle? Di che colore era il suo sguardo? Quale canzone riecheggiava allegra? Prendi il tuo tempo, sii tanto accurato nella descrizione quanto ritieni sia giusto esserlo e rispondi con sincerità alle eventuali domande degli altri giocatori.

Questo Ricordo Felice è una cosa strettamente legata alle motivazioni del tuo personaggio, ai suoi obiettivi. È un Tratto particolarmente importante, dedicaci in tempo necessario.
Poi trascrivi il Ricordo Felice sulla scheda del tuo personaggio.

5- Tratti del Personaggio e Scene di Presentazione

Ci hai mostrato il tuo Ricordo Felice, 4 sono i Tratti da riempire sulla scheda del personaggio: Il Ricordo, un Sogno, una Ferita, un Segreto.

5.1- Il Sogno:

Pensa per un attimo ai bei momenti. Pensa al tuo Ricordo, focalizzalo... e ora come una passata di spugna cancella tutte le barriere, cancella quel Confine che ti separa da esso... pensa al Sogno del tuo personaggio. E' qualcosa di stupendo, qualcosa nella quale crede e desidera con tutto il suo cuore. E' qualcosa di puro e profondo. Quello è il suo Sogno!

Al tuo turno presenta il tuo personaggio attraverso il suo sogno. Puoi avere già le idee chiare riguardo al Sogno del tuo personaggio, oppure le cose possono venir fuori via via che le racconti, lasciati trasportare.

La scena può essere ambientata in qualunque momento della vita del tuo personaggio, improvvisa.

Sentiti libero nella descrizione e se lo gradisci metti in scena personaggi non giocanti che potranno ritornare in seguito. Prendi il tuo tempo e sii tanto accurato nella descrizione quanto ritieni sia giusto esserlo, rispondi con sincerità alle eventuali domande degli altri giocatori.

5.2- La Ferita :

Può essere un trauma vissuto il tuo personaggio durante la propria infanzia o da adolescente. Tieni a mente queste parole: rifiuto, abbandono, umiliazione, tradimento, ingiustizia.

- Può essere una ferita emozionale subita da bambino, l'abbandono da parte dei genitori. E' una conseguenza alle aspettative dei suoi genitori.
- Può essere un danno fisico prodotto da un colpo improvviso e violento, o un abuso subito.
- Un'alterazione del normale stato psichico, conseguente a esperienze dolorose o negative.
- Una malattia, una debolezza fisica o mentale.
- Può essere una dipendenza a qualche sostanza o la sudditanza a qualche persona.
- E' qualcosa che ha lasciato un segno, è un taglio profondo.

Ma non sarai tu a scegliere la ferita del tuo personaggio... Dopo aver completato il giro di presentazioni, ogni giocatore scriverà una Ferita per ognuno degli altri personaggi. Tutti voi conoscete i Sogni e i Ricordi Felici dei vari personaggi. Scavate nel profondo e trova una bella ferita da assegnare agli altri. Basta una frase, un concetto tagliente, un'idea, un imprinting fortemente legato al loro passato. Le cose semplici spesso sono le più azzeccate. Le cose troppo complicate possono non dare buoni frutti.

Chiedete aiuto se siete in difficoltà.

Ognuno scelga la frase che più lo ispira tra quelle che ha ricevuto. Siate onesti con il vostro personaggio, scegliete quella più intrigante, quella che sentite come più vera...

Trascrivi la Ferita sulla scheda.

5.3- Il Segreto:

Le cose brutte non vengono mai sole... Ogni personaggio ha il proprio Segreto, qualcosa che non può o non vuole rivelare ad anima viva. E' come una vibrazione, una eco emanata dal Confine, il riverbero di un sogno che si infrange.

- E' uno scheletro nell'armadio o qualcosa che non si può ammettere...
- Un'opinione, un desiderio nascosto...
- Un evento non legato direttamente al personaggio, ma alle persone sue care...
- E' una cosa che si tramanda da generazioni...
- E' una eco che che risuona nella coscienza.

E' questo un Tratto che influirà sul comportamento e le decisioni del tuo personaggio.

Ripensa alle scena di presentazione che hai narrato, pensa alla Ferita che hai scelto per il tuo personaggio e al suo Ricordo. Guarda dentro... scava nel profondo... Li dentro da qualche parte è nascosto il Segreto. Prendine nota in alto sulla tua scheda, ripiega il margine superiore in modo che gli altri giocatori non possano leggere.

La creazione dei personaggi è finita!

5.4- Linee di Livello e conclusione del gioco

Decidi ora che colore assegnare ad ognuno di questi tre Trattati: Sogno, Ferita e Segreto. Scegli quelli che più ti aggradano tra i 4 colori dei dadi e dei segnalini. Sulla scheda, di fianco a questi Trattati vi è una linea di caselle, rappresentano il livello del Tratto. Questa linea si chiama Linea di Livello. Poni un segnalino del colore scelto nel cerchietto sotto il Tratto. Durante il gioco il Livello dei Trattati varierà. Ogni volta che succede, narra cosa sta accadendo al tuo personaggio, quali sono stati i motivi del suo cambiamento. Fatti aiutare dagli altri giocatori se qualcosa è rimasta sottesa durante la fiction, se non riesci ad individuare questo crescendo.

- 1- La Linea di Livello del Segreto solo tre caselle, quando il segnalino raggiungerà la terza casella il Segreto di quel personaggio verrà rivelato.
- 2- Quando il segnalino del Sogno raggiungerà il livello più alto, ciò significa che il personaggio avrà raggiunto il suo obiettivo, realizzando il suo sogno.
- 3- Se il segnalino raggiungerà il valore più alto in Ferita vorrà dire che il personaggio non ha superato quel trauma e ne è definitivamente vittima.

In entrambi i casi il personaggio esce di scena... Il giocatore potrà comunque partecipare alle aste e prendere le parti di PNG durante la narrazione delle scene.

Es: Nathan Varašević è un bullo di quartiere. E' impulsivo e spregiudicato, pronto a ricorrere alle armi anche per far pagare un semplice sgarro o per dimostrare semplicemente la propria forza. Il suo Sogno è quello avere un potere illimitato. La sua più

grande Ferita è quella di non aver mai ricevuto una carezza dalla madre, donna arida ed egoista. Il suo Segreto è la paura del buio. Il suo Ricordo Felice: quando da bambino andava a giocare “all’eco” con gli amici giù nella valle, urlando parolacce al vento, attendendo che i ragazzini dall’altra parte del confine gli rispondessero a tono nella loro lingua: Vaffanculoo ...culoo ...culoo Jebentii ...entii ...entii...

6- Gestione dei Dadi - La Ronda

La fase dadi è una fase di acquisizione risorse. Si ripeterà uguale all’inizio di ogni narrazione, dopo la risoluzione del Conflitto.

Le risorse (chiamate di seguito anche segnalini) sono indispensabili per la gestione della Fase di Asta, meccanica dedicata alla risoluzione dei Conflitti [capitoli 7.1- e 8.1].

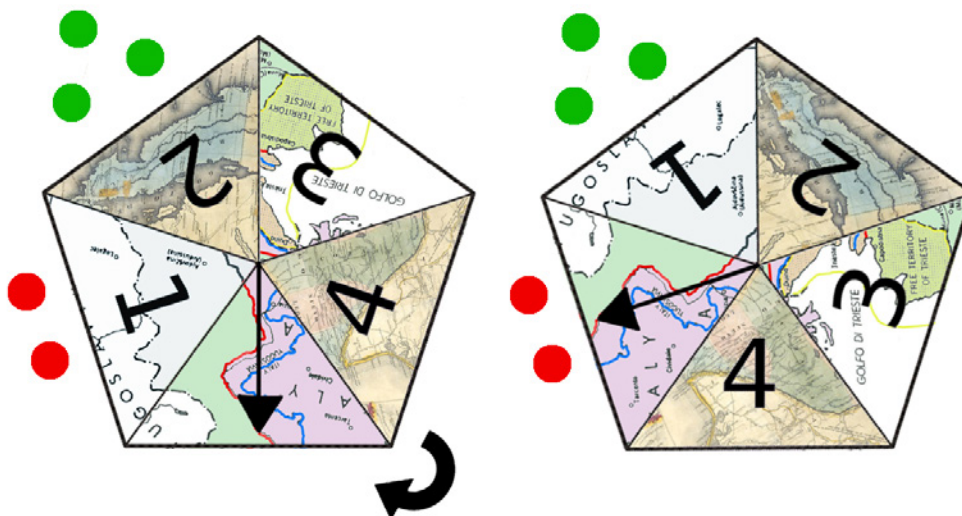
0 - Solo prima di iniziare la partita prendi 6 di due o tre colori che preferisci e piazzali a fianco della Ronda. Sono la tua dotazione iniziale.

1 - Il giocatore con il taglio di capelli più compromettente tra i giocatori lancia i 4d4 e quindi li posiziona in gruppi: tutti gli 1 insieme, quindi tutti i 2 e così via...

2 - Ogni giocatore sceglie un dado e prende un numero di segnalini pari al risultato del dado scelto e dello stesso colore del dado scelto. Quindi posiziona questi segnalini di fronte al settore della propria Ronda che riporta il numero uguale al risultato del dado.

3 - Ogni giocatore ripete tutta l’operazione appena descritta scegliendo un secondo dado.

Es: E’ stato tirato un 2 sul dado rosso ed è uscito un 3 sul dado verde. Ogni giocatore che sceglie questa coppia di dadi, riceve 2 segnalini rossi e 3 segnalini verdi. Decide poi di posizionare i due segnalini rossi di fronte al settore 1 della Ronda e i 3 verdi di fronte al settore 2. Poi ruota di un scatto la freccia.



Nota: Quando con 3 o 4 dadi si ottiene lo stesso risultato, i ha un Effetto Eco. Ciò significa che un elemento, inerente alla fiction della fase che sta per essere giocata dovrà riflettersi anche nella scena successiva.

Se ci sono situazioni in cui un giocatore vuole vedere cosa prendono gli altri giocatori per potersi regolare a sua volta, allora l'azione può svolgersi secondo la sequenza normale del turno, altrimenti, se i giocatori sono d'accordo, possono svolgere la faccenda simultaneamente.

4 - Dopo che un giocatore ha disposto i segnalini attorno alla propria Ronda, la gira in senso orario di una posizione. I segnalini che adesso vengono indicati dalla freccia sono le risorse che il giocatore ha a disposizione per la fase Asta di questo turno [Capitolo 8]. I segnalini che sono di fronte ai settori successivi non possono essere ancora utilizzati, lo saranno quando il settore freccia li indicherà.

Attenzione: se dopo aver girato di un settore La Ronda, il settore freccia non indica alcun segnalino risorsa, il giocatore non potrà partecipare alla Fase di Asta di quel turno.

Se questo non è il primo giro, aggiungi o sottrai risorse in base alla Meccanica dell'Eco [capitolo 8.2]

Nota: L'obiettivo del gestione dei dadi è saper amministrare le Risorse per i vari turni. Saper scegliere se poche Risorse subito o in maggior quantità dopo, con riferimento ai colori collegati ai Tratti del proprio personaggio.

7- Fase di Narrazione

Il giocatore con il taglio di capelli più compromettente è il primo giocatore attivo.

Sai che c'è del fumo che s'innalza al di là del confine. Forse sai già cos'è, forse ne hai solo un vago sospetto o per te è qualcosa di imprevisto. Tieni a mente quello che i giocatori hanno raccontato dei loro personaggi, cerca di essere coerente non andare in contraddizione e non uscire dall'ambientazione decisa durante il setting. Non dare le cose per scontate, se ti viene in mente un'idea dilla, non tenertela per te. Ricordati che puoi chiedere aiuto per delineare meglio ciò che non riesci a mettere a fuoco.

Ricordate che se c'è qualcosa che vi turba o vi sembra si stia uscendo troppo dall'ambientazione, rischiando di rovinare il divertimento discutetene e se necessario fate un passo indietro.

Ad ogni modo la prima scena si svolgerà identica a quelle seguenti:

Il giocatore attivo imposta la scena, interpretando il proprio personaggio e chiamando in causa il personaggio di un altro giocatore. Il protagonista ha autorità nell'inquadrare una scena e ognuno ha la completa autorità sul proprio personaggio. Gli altri giocatori possono partecipare facendo domande per mettere a fuoco gli eventi, per entrare nello specifico.

7.1- Il Conflitto

Il giocatore attivo continua la sua narrazione fino a quando non si viene ad evidenziare un Conflitto, cioè un momento cruciale della fiction, in cui si impone una scelta decisiva, un

momento nel quale gli esiti della storia sono incerti, qualcosa di importante sta per succedere e le conseguenze delle azioni sono punti di svolta nella trama, o nei tratti dei personaggi. Può mettere in contrapposizione i personaggi in scena, oppure può essere legato ai loro tratti, a qualcosa d'interiore. Un Conflitto è caratterizzato da un rischio concreto e immediato, associato a delle opportunità.

Solo i giocatori in scena possono chiamare un Conflitto dichiarando: "Questo è un Conflitto!". E' questa una dichiarazione che può fare anche il giocatore attivo se lo ritiene opportuno. Colui che evidenzia e dichiara Conflitto è il giocatore che da avvio all'Asta.

7.2- Dichiarazioni

Il giocatore che da avvio all'asta fa una Dichiarazione, dichiara cioè qualcosa che vorrebbe accadesse nella fiction con una frase concreta e definita. Di solito la Dichiarazione del giocatore attivo prevederà risultati per lui positivi, mentre gli altri giocatori metteranno in campo situazioni problematiche e risultati che prevedono fallimenti per il giocatore attivo.

Es: "Nathan Varašević accelera e sfonda il posto di blocco!" oppure "L'edificio crolla e Marica rimane intrappolata dentro"

Il confine tra ciò che costituisce un buon risultato o una soluzione scadente varia a seconda del gruppo, dall'umore e dallo stile del gioco. Mettete in difficoltà il personaggio dell'altro giocatore perché si diverta di più a giocarlo. Fatelo in maniera del tutto collaborativa e propositiva. Mettete sul piatto scelte che gli permettono di mostrare in gioco (e spesso, scoprire) chi è davvero il suo personaggio. Chiedete aiuto agli altri giocatori se non riuscite ad escogitare nulla di convincente e ricordate che se un giocatore sente qualcosa è inadeguato o poco divertente, si potrà sempre cercare di formulare qualcosa di meglio.

La Dichiarazione viene poi scritta su di un post-it, anche in forma di "domanda chiusa", se si preferisce. Il post-it poi viene messo al centro del tavolo.

Le Dichiarazioni si susseguono in un botta e risposta, ma finché non ci si aggiudica un'asta, e si risolve la Dichiarazione, le affermazioni fatte possono avverarsi o non avverarsi. Per questo motivo è importante che le varie Dichiarazioni non si contraddicano, affinché si possano, in linea di principio, tutte attuarsi.

Es: Lorenzo dichiara: "Nathan Varašević accelera e sfonda il posto di blocco!" Michele controbatte "La polizia arresta Nathan Varašević". La Dichiarazione di Michele non va in contraddizione con quanto detto da Lorenzo. In ogni caso le due affermazioni possono avverarsi entrambe, o non accadere entrambe.

8- Fase di Asta

Per avere la possibilità di decidere se una Dichiarazione si avvera o meno, i giocatori dovranno aggiudicarsi l'asta per la relativa Dichiarazione. Vince un'Asta, il giocatore che offre più segnalini Risorsa aggiudicandosi un post-it.

Abbiamo visto come procurarsi le risorse durante la fase Dadi e la Ronda. [7- Fase Dadi - La Ronda]. Ora esaminiamo la meccanica dell'Asta:

1. Tutti i giocatori prendono i segnalini che sono posizionati accanto alla Ruota dell'Eco, in corrispondenza al segmento segnato con la freccia, quello che indica il turno in corso. Questi segnalini sono le Risorse che ognuno ha a disposizione per le offerte del turno in corso. Se un giocatore non ha segnalini a disposizione, non può partecipare all'asta!

2. Tutti i giocatori, al loro turno, possono partecipare all'asta, ma solo quelli in scena hanno diritto a fare delle Affermazioni.
3. Un giocatore, al suo turno può compiere un'unica azione tra: Dichiarare una Dichiarazione; fare un'offerta ad una Dichiarazione già in gioco; Passare il turno.

Attenzione: Fa eccezione a questa regola l'azione obbligatoria da parte del giocatore attivo di piazzare uno e un solo segnalino accanto alla Dichiarazione nel momento in cui la dichiara. Questo evita che vengano fatte Dichiarazioni inutili.

4. Il giocatore che effettua una Dichiarazione, la scrive su un post-it e mette il foglietto al centro del tavolo. Piazza un segnalino Risorsa accanto al post-it (non sopra!) dal lato rivolto verso lui, in modo da evidenziare che quella è la sua offerta. Poi il turno passa al giocatore successivo.
5. Se il giocatore sceglie di rilanciare una delle dichiarazioni già in gioco, mette uno o più Risorse accanto al post-it, dal lato del foglietto rivolto verso lui.

Attenzione: Non si possono rimuovere segnalini da un'offerta che si sta vincendo.

Es: Lorenzo dichiara che “la Polizia arresta Nathan Varašević”. Lo scrive su di un post-it e lo appiccica al centro del tavolo, dove tutti possano vederlo. Prende una Risorsa a sua disposizione per quel turno, è una risorsa rossa. Piazza la risorsa rossa accanto al post-it.

6. Tutti i segnalini utilizzati in un'offerta per uno stesso post-it devono essere dello stesso colore delle altre offerte che già lo circondano.
7. Se su di un post-it è già stata fatta un'offerta, la nuova offerta deve essere fatta con un numero maggiore di Risorse rispetto a quella precedente. Non esiste un numero massimo di segnalini che possono essere utilizzati per rilanciare.
8. Al suo turno un giocatore può rilanciare un'offerta già in corso, aggiungendo altri segnalini Risorsa per aggiudicarsi l'asta.

Es: Raffaella vuole rilanciare la dichiarazione “la Polizia arresta Nathan”. Dovrà obbligatoriamente rispettare il colore della posta. Offre 2 risorse rose, e piazza 2 segnalini dal suo lato del post-it.
Lorenzo e Michele, se vogliono rilanciare, dovranno superare la posta di Raffaella.

9. Se l'offerta di un giocatore viene superata, i segnalini di quel giocatore possono essere spostati altrove, a fianco di un altro post-it puntando su di un'altra Dichiarazione, ma devono comunque restare insieme, non si possono smistare i segnalini. Quando effettua lo spostamento di questi segnalini, può aggiungerne ancora.
10. Al proprio turno un giocatore può decidere di non compiere nessuna azione, passa il turno. Questo non lo esclude dall'asta, se ha Risorse a sua disposizione, potrà rientrare in gioco quando il turno passa nuovamente a lui.
11. L'Asta termina solo quando tutti i giocatori passano in successione.

Es: Michele ha rilanciato 3 Risorse rosse, sulla dichiarazione “la Polizia arresta Nathan Varašević” e finisce il suo turno. Raffaella non ha ulteriori risorse da spendere e passa. Lorenzo ha 1 risorsa verde ancora disponibile, ma passa pure lui. Tutti hanno passato in successione, l'Asta è finita.

Nota: Queste meccaniche di asta, legate ai colori di Sogno, Segreto e Ferita sviluppano delle tattiche che, si potranno apprezzare meglio durante il gioco. Saper scegliere con

quale Risorsa fare un offerta, valutarne le conseguenze in base al colore abbinato ai Tratti dei personaggi, sono tutte scelte interessanti. Anche la Fase di Risoluzione dei Segnalini nasconde delle piccole sottigliezze, che si riveleranno interessanti.

8.1- Risoluzione della Fase di Asta.

Quindi accade questo:

1. Chi ha vinto una dichiarazione prende ogni post-it che si è aggiudicato e lo mette davanti a se. Come vincitore ha diritto a decidere l'esito della Dichiarazione scritta sul post-it. Come meglio ritiene, la Dichiarazione potrà compiersi o meno. Narra come ciò accade. Poi rimette i suoi segnalini utilizzati per l'offerta vincente al centro del tavolo, su di un nuovo post-it, qui verranno raccolti i segnalini delle aste che i giocatori si sono aggiudicati..
2. Tutti i dadi che eventualmente un giocatore non ha giocato vengono messi sulla casella **A** della scheda del personaggio.
3. I giocatori che non sono riusciti ad aggiudicarsi un'asta contano i segnalini delle offerte che non sono andate a buon fine. Prendono i relativi segnalini che hanno piazzato (quelli sul loro lato tessera) e li mettono da parte, sulla casella **B** della loro scheda.

Poi... dopo che sono state narrate le conseguenze delle Dichiarazioni, il giocatore attivo può continuare la sua narrazione e, se ha ancora disponibili delle Risorse, può spingersi fino ad un nuovo Conflitto. Altrimenti chiude il suo turno di narrazione e il gioco passa in mano al prossimo giocatore.

8.2- Fase di Risoluzione delle Risorse

Per determinare gli esiti dell'Asta i giocatori seguiranno questi punti:

1. **Maggioranza:** Osservate i segnalini al centro del tavolo, quelli posti sopra il post-it. Divideteli in base al colore, il colore con maggior numero di segnalini è il colore dominante. Ognuno dei giocatori ha assegnato un colore a Sogno, Ferita, Segreto. Ogni segnalino segnalino posto sulla Linea di Livello corrispondente al colore dominante avanza di una casella. I giocatori ne traggono le conseguenze positive o negative e si ritagliano uno spazio per narrare brevemente l'accaduto.

Es: Michele ha abbinato il colore verde al Sogno del suo personaggio: Marica, desidera ritrovare suo padre, un rifugiato politico, che da tempo è stato costretto a fuggire ad est. Si contano i segnalini sul post-it in mezzo al tavolo, 3 Rossi, 4 Verdi, 1 Blu, il colore con maggioranza è il verde. Michele sposta di una casella il segnalino verde del Sogno di Marica. E narra: "Alcuni zingari bulgari mi hanno portato una bella notizia, mio padre è vivo!"

2. **Rimanenze:** ognuno conta i segnalini presenti sulla casella **A** della scheda. Il colore dominante permetterà ad un giocatore di arretrare il segnalino di quel colore sulla rispettiva Linea di Livello dei Tratti del proprio personaggio.

3. Meccanica dell'Eco: Ognuno conta i segnalini presenti sulle caselle **A** e **B**. Partendo dal settore freccia e muovendovi a ritroso, posizionate o sottraete dalla Ronda tanti segnalini quanta è la differenza tra **B-A**

Es: Lorenzo sottrae i segnalini **A** da quelli **B** e ottiene un valore negativo di -3. Partendo dal settore freccia (privo di risorse) sottrae un segnalino anche dal settore 4 e dal 3.

Raffaella ha un eccedenza di 4 segnalini, aggiunge i segnalini che preferisce tra quelli presi da **B** e li dispone partendo dal settore freccia, uno su quel settore, uno sul 4, sul 3 e sul 2.

9- Un nuovo turno

E' finita una Fase di Narrazione, il giocatore ha avuto modo di narrare la sua storia.

Ora un nuovo turno ha inizio ripartendo dalla Fase dei Dadi e la gestione della Ronda. Poi il giocatore successivo seguirà una nuova Fase di Narrazione.

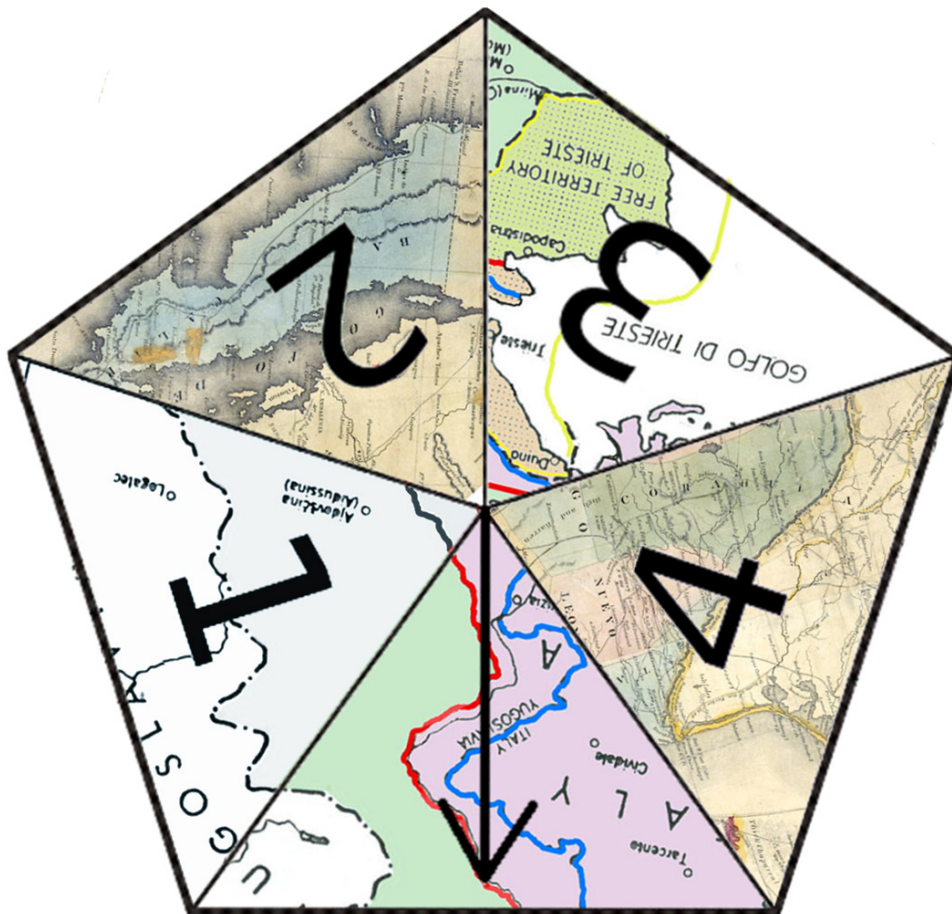
Si continuerà così fino alla fine del gioco. [Capitolo 6]

Conclusioni

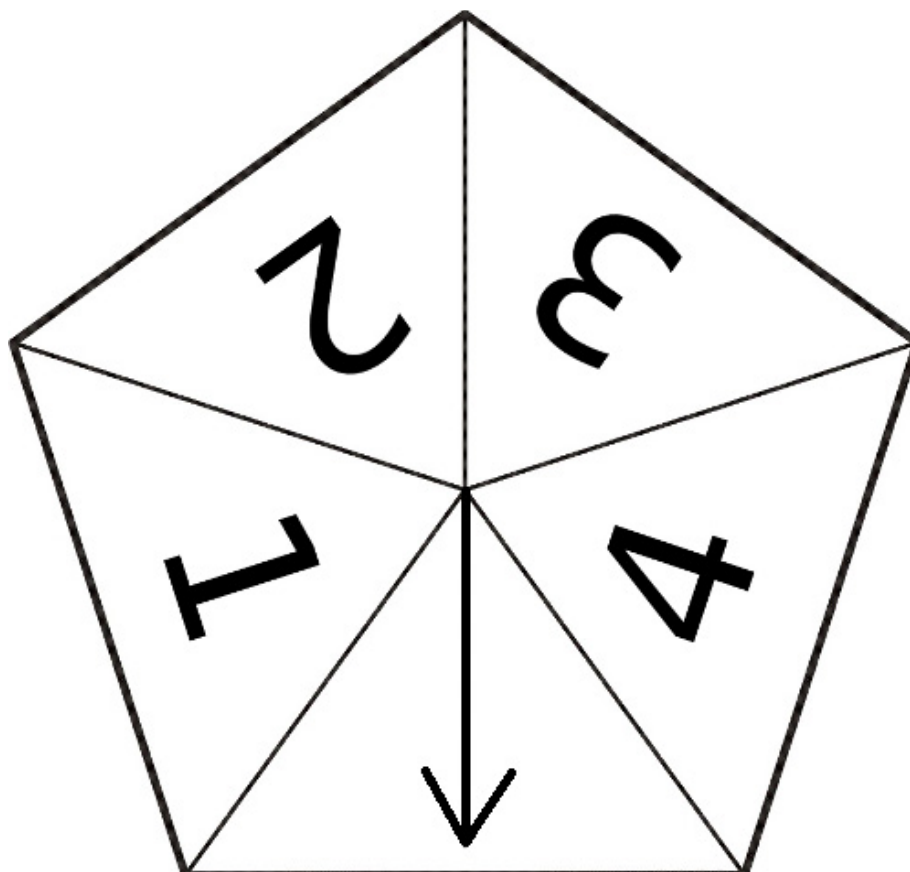
Sfortunatamente dopo 3 giorni di ininterrotta scrittura mi sono accorto di aver scritto più di 5800 parole, il regolamento del Game Chef ne prevede un massimo di 4000. Ho cercato di tagliare il più possibile... ma non sono riuscito ad andare sotto le 4300, peccato.

Nella creazione del gioco mi sono ispirato alle meccaniche di Annalise di Nathan D. Paoletta, mentre tenevo a mente Remember Tomorrow di Gregor Hutton. Per le meccaniche di gestione dadi mi sono ispirato a Macao, un gioco da tavolo di Stefan Feld e per le meccaniche di asta a Keyflower di Sebastian Bleasdale e Richard Breese. Questi sono due dei miei board game preferiti, con meccaniche veramente interessanti che ho voluto, non senza poca difficoltà, applicare ad un gioco di ruolo. L'intenzione è quella di trovare un accordo tra due mondi diversi dell'universo gioco, meccaniche e tattiche di giochi da tavolo in stile Euro Game da una parte e narrazione dall'altra.

<div>Segreto</div>		<div>Segreto:</div> <div></div>	
<div>Ricordo:</div>		<div><div>I</div><div>II</div><div>II</div></div>	
<div>Sogno:</div> <div></div>		<div><div>I</div><div>II</div><div>III</div><div>IV</div><div>V</div></div>	
<div>Ferita:</div> <div></div>		<div><div>I</div><div>II</div><div>III</div><div>IV</div><div>V</div></div>	
<div>Scheda del Personaggio</div>			
<div>Nome:</div> <div>Descrizione:</div>		<div>Fotografia</div>	
<div>A</div> <div>(Risorse non utilizzate)</div>		<div>B</div> <div>(Risorse delle aste non aggiudicate)</div>	



RITAGLIA LUNGO I BORDI



RITAGLIA LUNGO I BORDI

Ai confini della giungla

Marco Valerio Rossi

Vasco Orazietti



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

“Di confini non ne ho mai visto uno. Ma ho sentito che esistono nella mente di alcune persone.”

(Thor Heyerdahl, esploratore).

Tema: CONFINI

Parole chiave: ECO / FUMO / FILATO / TAGLIO

Modalità di gioco: Carte

Numero di giocatori: da 2 a 4

Ambientazione: Giungla Nera, era degli esploratori (metà del XIX secolo). In questo gioco impersonerete dei coraggiosi avventurieri partiti in cerca di fortuna, gloria e conquiste nelle zone ancora inesplorate del globo. E' proprio mentre vi trovate nella profondità della Giungla Nera, ospiti di una tribù indigena, che il capo villaggio insiste nel farvi assaggiare uno strano intruglio, sostenendo che soltanto così sarete in grado di continuare il vostro cammino, “liberi da ogni confine”.

Inutile dire che la droga potentissima vi fa entrare in un uno strano luogo, una giungla ostile, piena di insidie rappresentanti i vostri stessi Limiti e paure! Riuscirete a superare gli ostacoli che vi si presenteranno e a battere il Fumo, temibile guardiano della vostra prigionia immaginaria e sintesi di tutti i difetti che limitano l'uomo?

1. Scopo del gioco

I giocatori devono riuscire a evadere dall'illusione componendo un filo che li condurrà all'uscita.

I giocatori dovranno creare un **FILATO** per tracciare la via verso l'uscita controllata dal **FUMO**, il carceriere dell'illusione dello sciamano. Se uno dei giocatori riesce a sconfiggere il **FUMO** viene dichiarato vincitore, altrimenti perderà il suo **FILATO** e resterà confinato nell'illusione per sempre.

2. Componenti, tavolo di gioco e preparazione

Il gioco contiene i seguenti elementi:

- Plancia di gioco
- 4 Carte Personaggio
- 30 Carte Evento
- 10 Carte “Taglio!”
- 25 Carte Cambio Turno
- 21 Carte Equipaggiamento
- 60 Carte Limite
- Segnalini Eco (potete usare qualsiasi cosa: carte, monetine, gemmine ecc...)
- 1 dado a 6 facce

La plancia sarà divisa in 4 quadranti, uno per ogni giocatore, ogni quadrante sarà ulteriormente diviso in 5 livelli, ciascuno riferito ad un Difetto.



Immagine 1. Tabellone di gioco

Ponete le pedine di ciascun personaggio nell’Arco più esterno dello spicchio che possiede il loro stesso Difetto (Es. *Van Ross*, che ha come Difetto “Pregiudizio”, verrà posto nello spicchio in alto a destra, in quanto il primo arco corrisponde al Difetto “Pregiudizio”) e posizionate la carta Personaggio davanti a voi.

Prendete le Carte “Cambio Turno”, Equipaggiamento, Evento e “Taglio!” e mischiatele insieme per comporre il Mazzo Esploratore. Ponete poi il mazzo alla destra del tabellone di gioco.

Prendete ora le Carte Cambio Turno e Limite, dividetele in 4 pile nel seguente modo:

Pila di livello 1 = 12 limiti (Valore di Sfida 1) + 2 cambio turno

Pila di livello 2 = 12 limiti (Valore di Sfida 2) + 3 cambio turno

Pila di livello 3= 12 limiti (Valore di Sfida 3) + 4 cambio turno

Pila di livello 4= 24 limiti (Valore di Sfida 4) + 7 cambio turno

per formare i Mazzi Fumo, da porre alla sinistra del tabellone di gioco.

Prendete le Carte Spago e mettete in un'unica pila, da porre in uno dei due lati liberi del tabellone, dalla parte opposta ponete invece la pila dei segnalini Eco.

NOTA BENE: Per sapere con precisione la quantità di ogni carta che deve essere presente nei mazzi, si rimanda al file “*Lista delle Carte*”.

3. Mazzi

Esistono due mazzi principali:

- Mazzo Esploratore

Contiene le seguenti carte:

- ❖ *Carte CAMBIO TURNO*: se pescate, il giocatore termina immediatamente il suo turno;
- ❖ *Carte EQUIPAGGIAMENTO*: hanno effetti particolari quando assegnate al personaggio, come donare un valore bonus all'ECO;
- ❖ *Carte EVENTO*: sono carte il cui effetto va risolto appena giocato (a meno che non sia esplicitamente scritto sulla carta). A volte permettono di accumulare vantaggi nella SFIDA, rubare carte dalla mano o EQUIPAGGIAMENTO assegnate agli altri giocatori; altre carte EVENTO possono essere particolarmente sfortunate per il giocatore che le pesca, costringendolo a compiere delle particolari azioni (ad esempio scartare carte dalla propria mano, passare le sue carte ad un altro giocatore o diminuire il valore di ECO).

- ❖ *Carte TAGLIO!*: Il giocatore che rivela questa carta dalla mano può tagliare lo SPAGO di un altro giocatore, sottraendogli la carta ed aggiungendola a quelle in suo possesso.

NOTA BENE: Quando un giocatore possiede un solo spago, questo non può essere tagliato (Ma può comunque essere perso a causa di altre carte).

Una volta rivelate tutte le carte presenti nel Mazzo Esploratore, la pila degli scarti viene rimischiata per riformare il mazzo.

- Mazzo Fumo

E' diviso in 5 pile, una per ogni VALORE DI SFIDA e contiene le seguenti carte:

- ❖ *Carte LIMITE*: i Limiti rappresentano i demoni interiori dei giocatori, veri e propri confini che devono essere abbattuti per evitare di rimanere imprigionati per sempre;
- ❖ *Carte CAMBIO TURNO* (già descritte nel mazzo Esploratori);

4. Carte

Esistono diverse tipologie di carte all'interno di questo gioco ed in questo paragrafo le analizzeremo una per una.

Carte Personaggio

Queste carte rappresentano il personaggio che i giocatori dovranno impersonare.

Ogni Carta Personaggio possiede:

- Un **Difetto** tra i seguenti: Cupidigia, Invidia, Pregiudizio o Superbia, che caratterizza il punto debole del personaggio.

- Un' **Abilità**, effetto che può essere attivato secondo quanto richiesto dal testo.



Immagine 2. Esempio Carta Personaggio

Carte Spago

Disposte in un mazzetto apposito, sono le carte che devono essere impiegate per avanzare nel tabellone, per poter sfidare il FUMO e vincere la partita. Le carte SPAGO possono essere ottenute sconfiggendo i limiti o tagliandoli dal FILATO degli altri giocatori con l'apposita carta "TAGLIO!"



Immagine 3. Esempio Carta Spago

Carte Equipaggiamento

Sono carte che, una volta pescate dal Mazzo Esploratore, vengono messe in mano senza essere rivelate (a meno che non sia richiesto esplicitamente da una carta o Abilità Personaggio).

Le Carte Equipaggiamento presentano:

- Bonus al valore di ECO;
- Effetto (opzionale).

Possono essere equipaggiate alla fine della Fase di Esplorazione e ogni giocatore ne può avere attive contemporaneamente fino ad un massimo di 2 (a meno che il numero di slot utilizzabile non sia modificato da effetti di carte o Abilità Personaggio); sarà possibile comunque sostituire una carta Equipaggiamento già attivata con un'altra semplicemente spostando quella già attiva nella pila degli scarti del mazzo Esploratori e posizionando al suo posto quella che si intende equipaggiare.



Immagine 4. Esempio Carta Equipaggiamento

Carte Evento

Sono carte che vengono pescate dal Mazzo Esploratore ed il cui effetto va risolto secondo il testo riportato per poi essere posizionate nella pila degli scarti (a meno che non sia diversamente specificato nella carta).



Immagine 5. Esempio Carta Evento

Carte Limite

Sono carte presenti nel Mazzo Fumo e rappresentano i confini mentali dell'individuo, ostacoli al miglioramento di ogni persona.

Ogni Carta Limite possiede:

- Un **Difetto** che li classifica: *Cupidigia, Superbia, Invidia e Pregiudizio*. Se il giocatore che sfida il Limite possiede lo stesso tipo di Debolezza, allora il Limite **guadagna +1 al suo Valore di Sfida**;
- Un **Valore di Sfida** base, che rappresenta il valore che deve essere **raggiunto o superato** dalla Volontà del giocatore;
- Un **effetto immediato** che si risolve non appena vengono soddisfatte le richieste dell'effetto;
- Un **effetto negativo** che si attiva solo se il giocatore non riesce a sconfiggere il Limite;
- Un **effetto positivo opzionale** che aggiunge benefici aggiuntivi alla Carta Spago ottenuta quando il giocatore sconfigge il Limite.



Immagine 6. Esempio Carta Limite

Taglio!

Delle vere e proprie forbici! Chi ha rivelato la carta “TAGLIO!” può tagliare uno SPAGO dal filato di uno degli altri giocatori ed aggiungere la Carta Spago alla sua mano (ricorda che non si può tagliare l’ultimo SPAGO di un giocatore).



Immagine 7. Esempio Carta Taglio!

Cambio Turno

Sono presenti sia nel Mazzo Esploratore che nel Mazzo Fumo.

Quando vengono pescate devono essere subito rivelate e il loro effetto applicato immediatamente.

Il giocatore che la rivela termina subito il suo turno, che passa al giocatore successivo.



Immagine 8. Esempio Carta Cambio Turno

5. Eco

L'Eco è l'insieme delle memorie, le esperienze passate e la forza di volontà dei personaggi intrappolati: l'unica loro risorsa per sconfiggere i propri limiti.

L'Eco è rappresentato da dei token e possono essere spesi per i seguenti scopi:

- Pescare e rivelare dal Mazzo Esploratore fino ad un massimo di 3 carte;
- Sconfiggere le carte Limite e il FUMO;

Ogni giocatore inizierà la partita con 3 segnalini ECO e durante la partita, a meno che non sia specificato da altre carte, il massimo dei segnalini ECO che un giocatore può avere sono 4. Il resto dei segnalini ECO viene posto in una pila apposita.

6. Struttura del gioco

All'inizio della partita, ogni giocatore lancerà un dado. I personaggi verranno scelti a partire dal giocatore che avrà fatto il risultato più alto.

Dopo aver posizionato la pedina del proprio personaggio si distribuiranno 3 segnalini ECO a ciascun giocatore..

Il gioco si svolge a turni, divisi ciascuno in 4 fasi:

1. **Inizio turno:** Ogni giocatore ottiene 1 segnalino ECO dalla pila dei segnalini ECO.
NOTA BENE: Questo recupero non avviene durante il primo turno di ogni giocatore.
2. **Fase di Esplorazione:** Il giocatore può spendere 1 segnalino ECO per pescare 1 carta dal Mazzo Esploratore, fino ad un massimo di **3 carte**. L'intenzione di spendere determinati segnalini ECO va dichiarata dopo la fase 1 mentre la spesa avviene singolarmente per ogni carta al momento di pescarla, ad esempio:

“Desidero spendere 2 segnalini ECO per pescare due carte. Pago il primo ECO, pesco la prima carta, è “CAMBIO TURNO”. In tal caso il secondo segnalino ECO non andrà sprecato, in quanto si risolve prima l'effetto di “CAMBIO TURNO”.

Le carte pescate **vanno immediatamente rivelate solo se si trattano di carte “Cambio turno” o di carte Evento che lo richiedono specificatamente**. In quel caso se ne risolvono subito gli effetti.

Alcune Carte Evento possono essere tenute dal giocatore scoperte davanti al proprio personaggio e giocate successivamente (questa possibilità viene specificata dal testo della Carta).

Alla fine della Fase di Esplorazione è inoltre possibile attivare fino a 2 Carte Equipaggiamento per personaggio.

3. **Fase di Sfida:** Il giocatore deve scegliere una carta Limite coperta nel suo attuale livello e darà inizio al **combattimento**. Qualora ci fossero più Limiti coperti, il giocatore potrà sfidarne uno a sua scelta per turno (a meno che non sia diversamente imposto da effetti di carte o Abilità Personaggi). Durante la sfida potranno giocare carte dalla propria mano sia lo sfidante che il giocatore che ha posizionato il Limite, se vince il primo otterrà lui la carta Spago altrimenti la prenderà l'altro. Nel caso in cui lo Sfidante stia combattendo contro un Limite da lui stesso posto tutti gli altri giocatori potranno giocare delle carte, se lo sfidante verrà sconfitto nessuno otterrà la Carta Spago.
4. **Fine turno:** Il giocatore pescherà la prima carta dalla pila del Mazzo Fumo del livello in cui il giocatore si trova.

Esempio: Vasco si trova sull'Arco di Valore di Sfida 3, dovrà quindi pescare una carta dalla pila del Mazzo Fumo di Livello 3.

Se la carta pescata è:

- **Limite**, allora il giocatore potrà posizionarla in un qualsiasi quadrante e Arco del tabellone, sia esso il suo o di un altro giocatore. Se il Limite verrà posizionato in un Arco corrispondente alla sua tipologia (Es. *Limite di Cupidigia sull'Arco della Cupidigia*) otterrà un **+1 al Valore di Sfida** durante il Combattimento con lo sfidante, inoltre **se il Limite possiede lo stesso Difetto dello sfidante guadagna un ulteriore +1**.
- **Cambio turno**, allora si passerà al giocatore successivo in senso orario.

A questo punto il giocatore potrà spendere le carte Spago necessarie per poter avanzare nel tabellone come indicato dal disegno sottostante.



Immagine 9. Avanzamento dei segnalini Personaggio durante il gioco.

Una volta rotto il livello precedente del confine, il giocatore posiziona tutte le carte SPAGO meno una nella pila apposita e recupera tutta la sua riserva di segnalini ECO (ossia 4 segnalini):

Per arrivare al centro del tabellone i giocatori dovranno utilizzare 5 Carte Spago (scartandole questa volta tutte) e sfidare così il FUMO per poter vincere la partita (guarda **Cap. 8 Sfidare il Fumo**)

5. Controllerà infine di non avere un numero di carte in mano superiore a 3 e passerà il turno a quello successivo, procedendo in senso orario. In caso contrario, manderà carte nella pila del mazzo Esploratori fino a che non avrà 3 carte in mano.

7. Combattimento

Durante la *Fase di Sfida* si dovranno affrontare i Limiti coperti presenti sul proprio livello del tabellone di gioco..

Per sconfiggere un Limite bisogna possedere un **ammontare di Eco + bonus derivante da Carte Equipaggiamento** (valore definito in seguito come **VOLONTA'**), **pari o superiore al VALORE DI SFIDA del Limite** riportato sulla carta e comprendente eventuali bonus derivanti da carte ed Abilità Personaggio.

Per sconfiggere il Limite sarà quindi necessario spendere un ammontare di ECO sufficiente.

Esempio: Andrea combatte contro un Limite con Valore di Sfida pari a 4. Essendo in possesso di una Carta Equipaggiamento che gli fornisce +1 al valore ECO in combattimento ed avendo 4 ECO a disposizione, Andrea dichiarerà di spendere 3 segnalini ECO per ottenere una VOLONTA' pari a 4 e sconfiggere il Limite.

Prima del calcolo del punteggio è possibile, per lo Sfidante e per chi ha posizionato il Limite, giocare eventuali carte dalla mano, in questo ordine:

- 1- Il giocatore che ha posizionato il limite ha diritto a giocare la prima carta;
- 2- Se non ha intenzione di giocare carte, allora lo Sfidante può decidere di giocarne una, altrimenti si passerà al calcolo del punteggio.
- 3- Se Il giocatore che ha posizionato il limite gioca una carta, lo sfidante può rispondere giocandone una dalla sua mano, e così via.
- 4- L'effetto delle carte giocate viene risolto a partire dall'ultima carta giocata, quindi i segnalini ECO si rimuovono per ultimi, ma si dichiarano per primi.
- 5- Risolti tutti gli effetti, si passerà al calcolo del punteggio.

Nel caso in cui il **Limite** venga sconfitto, allora lo sfidante otterrà una **Carta SPAGO** dalla riserva al centro tavolo; altrimenti verranno applicati gli **effetti negativi del Limite** descritti nella carta e lo SPAGO andrà a chi avrà posizionato il limite.

8. Sfidare il Fumo

Quando un giocatore sarà arrivato al centro del tabellone grazie al FILATO speso, può farsi strada verso il guardiano della prigione illusoria, il quale dovrà essere sconfitto per poter finalmente tornare al mondo reale come persone migliori.

Quando il giocatore vorrà sfidare il **FUMO**, dovrà dichiararlo all'inizio del suo turno, dopo aver recuperato 1 ECO. Dovrà quindi posizionare 5 Carte SPAGO nella riserva comune.

Il FUMO non è nient'altro che un concentrato di tutti i Limiti umani che impediscono agli individui di essere persone migliori: per questo il Fumo sarà giocato dai restanti giocatori.

Il Valore di Sfida del FUMO sarà pari al numero totale di giocatori -1 più somma di Eco posseduto da tutti i giocatori che giocheranno il FUMO diviso per il numero degli stessi.

All'inizio della sfida, i giocatori che rappresentano il FUMO mescolano le pile del Fumo in un unico mazzo, rivelano ciascuno una carta e per ogni Carta Limite rivelata il FUMO ottiene +1 al Valore di Sfida. Le carte Limite rivelate vanno poste scoperte di fronte alla Carta del FUMO.

Se tra le carte rivelate è presente almeno 1 Limite con lo stesso Difetto dello sfidante il FUMO guadagna un ulteriore +1.

Durante la Sfida al FUMO sia lo sfidante che gli altri giocatori possono giocare carte dalle loro mani in senso orario partendo dallo Sfidante, con l'unica limitazione che i giocatori che impersonano il FUMO possono giocare solo 1 carta a testa.

Quando nessuno giocherà più carte si passerà al calcolo ed al confronto della Volontà dello sfidante e del Valore di Sfida del Fumo.

Se la Volontà è pari o superiore al Valore di Sfida del Fumo allora il giocatore sfidante sarà dichiarato vincitore, altrimenti verrà eliminato.

LISTA DELLE CARTE

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

CARTE PERSONAGGIO:

Van Ross -> Pregiudizio **EFFETTO:** *Spendi 1 segnalino Eco e pesca la prima carta del Mazzo Esploratore. Se è una Carta Equipaggiamento, rivelala e pesca anche una seconda carta. Se utilizzi questo effetto non puoi spendere altri ECO per pescare in questo turno.*

John P. Alley -> Cupidigia **EFFETTO:** *Spendi 1 Eco. Pesca le prime 2 carte dal Mazzo Esploratore e rimettile in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.*

Jacob Lann -> Invidia **EFFETTO:** *Una volta al turno puoi ignorare la prima Carta rivelata dal Mazzo Fumo, scartarla e pescarne un'altra.*

Smith Wes -> Superbia **EFFETTO:** *Scegli una Carta Equipaggiamento che hai attiva, quella Carta ha ora +1 di Bonus. Se la carta scelta viene distrutta puoi assegnare +1 ad un'altra carta che hai attiva o che attiverai successivamente.*

CARTE LIMITE:

Antico Guardiano -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ciascun difetto: Cupidigia, Superbia, Invidia, Pregiudizio).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *L'Antico Guardiano ignora il bonus della Carta Equipaggiamento con bonus più basso attiva del giocatore.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarti tutte le carte che hai in mano tranne 1. Se ne hai solo una, scarta quella. Se non hai nessuna carta in mano, perdi tutti i punti Eco tranne 1.*
- **EFFETTO POSITIVO:** *Ottieni oltre allo SPAGO una protezione per la carta "TAGLIO!". Tieni Antico Guardiano scoperto davanti al tuo Personaggio come promemoria e scartalo quando annulli una Carta "TAGLIO!".*

Cannibale -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ognuno di questi difetti: Cupidigia, Invidia).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Il giocatore perde un segnalino Eco.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta una Carta SPAGO.*

- **EFFETTO POSITIVO:** *Puoi tenere “Cannibale” scoperto davanti al tuo Personaggio e scartarlo per evitare di perdere Eco per effetto di Carte Evento o di Carte Limite. Tieni Cannibale scoperto davanti al tuo Personaggio come promemoria e scartalo quando annulli una di queste carte.*

Predatore Apicale -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ognuno di questi difetti: Superbia, Pregiudizio).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Scarta un Equipaggiamento.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Perdi 3 punti ECO.*
- **EFFETTO POSITIVO:** *Puoi scegliere dalla pila degli scarti del Mazzo Esploratore una Carta Equipaggiamento ed aggiungerla alla tua mano.*

Capobranco infuriato -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *“Capobranco infuriato” ottiene +1 al Valore di Sfida per ogni Carta Equipaggiamento attiva del personaggio.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Perdi tutti i punti Eco tranne 1, se hai solo 1 punto Eco scarta tutte le carte che hai in mano, se non hai carte in mano scarta 1 Spago, se non hai Spago, salta il prossimo turno.*
- **EFFETTO POSITIVO:** *Puoi tenere “Capobranco infuriato” scoperto davanti al tuo Personaggio e scartarlo per aumentare il Valore di Sfida di un Limite che hai posizionato sul cammino di un giocatore di +1 per ogni Equipaggiamento attivo che quel giocatore possiede.*

Bracconiere -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Il giocatore perde 1 punto Eco. Se possiedi la carta “Capobranco infuriato” scoperta davanti al tuo personaggio, questa carta guadagna +1 al Valore di Sfida.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta 1 carta Spago.*

Indigeno -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ognuno di questi difetti: Cupidigia, Pregiudizio).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Scarta una carta Equipaggiamento per passare questa carta al giocatore alla tua sinistra, che dovrà affrontarlo subito.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta una carta Equipaggiamento attiva e 1 Eco.*

Selvaggio senza scrupoli -> **VALORE DI SFIDA 4.** (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Il Bonus di una carta Equipaggiamento diminuisce di -2 (fino ad un minimo di 0)*

- **EFFETTO NEGATIVO:** *Il malus di -2 diviene permanente. Poni “Selvaggio senza scrupoli” scoperto accanto alla carta Equipaggiamento come promemoria. L’unico modo per rimuovere il malus è scartare la carta Equipaggiamento sostituendola con un’altra.*

Re della Giungla -> VALORE SFIDA 4. (Presente in una copia per ognuno di questi difetti: Superbia, Invidia).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Se possiedi più di 2 punti Eco, il Valore di Sfida di questa carta aumenta di +1*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta 1 carta Spago.*
- **EFFETTO POSITIVO:** *Se hai “Giovane Leone Maschio” scoperto davanti al tuo personaggio, puoi scartarlo per cercare dal mazzo esploratori una carta “PELLE DI LEONE” e aggiungerla alla tua mano.*

Sovrano delle scimmie -> VALORE DI SFIDA 3. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Non puoi spendere più di 2 punti Eco per sconfiggere questo Limite.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta una Carta Equipaggiamento, se non hai equipaggiamento assegnato scarta 1 Eco.*

Colonizzatore -> VALORE DI SFIDA 3.(Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Se possiedi Carte Limite scoperte davanti al tuo personaggio o carte Equipaggiamento, questa carta ottiene +1 al Valore di Sfida per ogni carta scoperta presente.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta 1 carta Spago.*
- **EFFETTO POSITIVO:** *Guadagni un segnalino Eco*

Iena affamata-> VALORE DI SFIDA 3. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO IMMEDIATO:** *Perdi 1 Eco.*
- **EFFETTO NEGATIVO:** *Tieni scoperto davanti al tuo personaggio “Iena affamata”. Al tuo prossimo inizio turno non guadagni 1 Eco. Una volta finito il tuo prossimo turno scarta “Iena affamata”.*

Giovane leone maschio -> VALORE DI SFIDA 2. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** *Perdi 1 punto Eco*

- **EFFETTO POSITIVO:** *Tieni scoperto “Giovane leone maschio” davanti al tuo personaggio. Quando sfiderai un Limite con difetto “Superbia”, puoi scartarlo per avere un BONUS +1 alla tua VOLONTÀ’.*

Cercatore di tesori -> VALORE DI SFIDA 2. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** *Scarta 1 Carta Equipaggiamento.*

Scienziato pazzo -> VALORE DI SFIDA 2. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** Perdi 1 segnalino Eco

Conquistatore Fanatico -> VALORE DI SFIDA 1. (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** Scarta casualmente una carta dalla mano.

Ragno velenoso -> VALORE DI SFIDA 1 (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** Posiziona Ragno Velenoso scoperto davanti al tuo personaggio. All’ inizio del prossimo turno, all’ inizio della fase 2, scegli tra “pari” e “dispari”, poi lancia un dado da 6. Se fai successo, rimuovilo e continua normalmente il tuo turno, altrimenti rimuovilo e salta il turno.

Ippopotamo Affamato -> VALORE DI SFIDA 1 (Presente in una copia per ciascun difetto).

- **EFFETTO NEGATIVO:** Perdi un segnalino Eco.

CARTE EVENTO:

Occhi nel buio -> Questa carta va rivelata appena viene pescata. I personaggi che non hanno un'arma assegnata perdono un Eco. (1x)

Fuoco al campo base -> Rimuovi un tuo EQUIPAGGIAMENTO assegnato e di uno di un giocatore a tua scelta. (1x)

Sortilegio!: Annulla una carta EVENTO rivelata da un giocatore. (2x)

Furto di viveri! -> Ruba un'arma equipaggiata dal giocatore alla tua sinistra (precedenza alle armi con BONUS minore). (1x)

Tonico Rigenerante -> Guadagni 1 Eco e + 1 a una tua arma assegnata. (2x)

Scambio equo -> Ogni giocatore pesca casualmente una carta dalla mano del giocatore che si trova alla sua sx. (2x)

Peccato, Ruggine! -> Annulla l'effetto di una carta "Taglio!" che ha una tua carta SPAGO come bersaglio. (2x)

E' solo in prestito! -> Puoi usare un segnalino Eco appartenente al giocatore alla tua sinistra per aumentare il tuo punteggio VOLONTA'. All' inizio del prossimo turno, invece di recuperare un segnalino ECO lo restituirai al giocatore dal quale l'hai preso in prestito. (1x)

Sacrificio Rituale -> Questa carta va rivelata appena viene pescata. Lancia un dado a 6 facce: se fai da 1 a 3 perdi un segnalino ECO, se fai da 4 a 6 guadagni due segnalini Eco. (2x)

Tre tigri contro tre tigri -> Rivela le prime tre carte dal mazzo esploratori, scegline una e mettila in mano. Scarta le altre. (2x)

Che prurito, questa uniforme... -> Questa carta va rivelata appena viene pescata. Ragni velenosi ovunque, spogliati di tutti i vestiti! Perdi un equipaggiamento (precedenza alle armi con punteggio più alto). Se non hai un EQUIPAGGIAMENTO assegnato, perdi un segnalino Eco.(1x)

Sciame! -> Questa carta va rivelata appena viene pescata. Assegna "Sciame!" Al tuo personaggio. Annulla il BONUS derivato dalle carte equipaggiamento/Arma. Alla fine del tuo turno, passa "Sciame!" al giocatore alla tua sinistra. (1x)

Fortuna e Gloria -> Ricarica i tuoi punti Eco fino ad arrivare a quattro. (2x)

Guarda che ho trovato! -> Rivela le carte dal mazzo esploratore finchè non trovi un' arma. Assegnala al tuo personaggio, rimischia le altre carte rivelate nel mazzo. (1x)

Asta delle Armi ->Questa carta va rivelata appena viene pescata. Rivela le carte dal mazzo esploratore finchè non sarà uscita una carta Equipaggiamento/Arma. Chi offre più punti Eco la vince e ottiene +1 al suo attacco. Rimetti poi le carte rivelate nel mazzo e mischialo. (1x)

Buoni Auspici -> Puoi rivelare questa carta per rivelare una carta Limite coperta nel tuo cammino e riposizionarla nel percorso di un altro giocatore. (2x)

Alle Armi! -> Paga 1 Eco. Cerca nel Mazzo Esploratore una Carta Equipaggiamento/Arma a tua scelta e aggiungila alla tua mano. Non puoi utilizzare segnalini Eco per pescare nel turno in cui usi l'effetto di questa carta. (1x)

Agguato! ->Questa carta va rivelata appena viene pescata. Il giocatore alla tua dx pesca una carta dalla tua mano, se non hai carte nella mano cedigli una Carta Spago, se non hai nessuna Carta Spago cedigli 1 segnalino Eco. (2x)

Pietra Filosofale: Trasforma un segnalino Eco in una carta SPAGO. (2x)

Magia nera -> Perdi un punto Eco. Scegli una carta dalla pila degli scarti e aggiungila alla tua mano. (1x)

CARTE EQUIPAGGIAMENTO:

Armi

Coltello di emergenza -> 1 BONUS. Puoi calare di 1 punto il BONUS di questa arma per annullare l'effetto di una carta "Taglio!". Arrivata a 0 punti BONUS, questa carta va distrutta. (2x)

Fucile da caccia -> 3 BONUS. (2x)

Amuleto (s)fortunato -> Quando assegni questa carta al tuo personaggio scegli "pari" o "dispari". Lancia 3 volte un dado da 6 facce. Hai 1 BONUS per ogni successo. Se fai triplo 6, guadagni +6, se fai triplo 1 passa quest'arma al giocatore alla tua sinistra e perdi 1 Eco. (1x)

Pistola Scarica -> 0 BONUS. Finchè hai questa arma assegnata al tuo personaggio, le ricompense derivate dalle rotture dei LIMITI (SPAGO ed EFFETTI POSITIVI) sono raddoppiate. (1x)

Archibugio adattabile -> 1 BONUS. Quando assegni quest'arma al tuo personaggio, scegli un tipo di LIMITE (Cupidigia, Superbia, Pregiudizio, Cinismo). Quando combatti contro quel LIMITE, guadagni un ulteriore +1 VALORE DI SFIDA. (2x)

Bomba a mano -> 2 BONUS. (2x)

Frecce infuocate -> 1 BONUS. Se nella tua mano hai "Fuoco al Campo Base", scarta entrambe le carte e perdi un Eco per bruciare un livello a scelta. Tutte le carte coperte presenti in quel livello vengono distrutte e guadagni 1 Carta Spago. (2x)

Cerbottana -> 1 BONUS. Puoi scartare dalla mano una carta EVENTO per aggiungere 1 ulteriore BONUS durante la sfida. (2x)

Accessori

Zaino: Finchè hai questa carta equipaggiata, hai diritto a uno slot aggiuntivo per 1 segnalino Eco. (2x)

Camicia di piombo: Puoi scartare questa carta equipaggiata per annullare l'azione di una carta "TAGLIO!" o EVENTO che ha te come bersaglio. (2x)

Fondina: Hai diritto a uno slot aggiuntivo per un'arma equipaggiata (1x)

Pelle di leone -> Hai + 1 BONUS durante il calcolo dei danni. (2x)

ALTRE CARTE

“Taglio!”

Taglia il Filato di un giocatore e appropriati di una sua carta SPAGO, poi sposta questa carta sulla pila degli scarti. (Se ha solo una carta SPAGO, non puoi appropriartene). Puoi utilizzare TAGLIO! una sola volta al turno. (3x)

Cambio Turno: Passi il turno al prossimo giocatore.

COMPOSIZIONE DEI MAZZI

Mazzo Esploratore (70 carte)

Carte Evento 30 *

“Taglio!” 10

“Cambio turno” 9

Carte Equipaggiamento (armi + accessori) 21 *

* Per la quantità di ogni carta nel mazzo, tornare a “Lista delle Carte”

Mazzo Fumo (76 carte)

Carte Limite 60

Carte Cambio Turno 16

Akh

Baldassarre Minopoli

AKH



Di Florian K da de.wikipedia.org, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4007292>

Il Gioco

Akh è un **gioco di ruolo** narrativo di disperazione e redenzione personale in cui l'anima del personaggio cerca di liberarsi da qualcosa che ha lasciato incompiuto in vita. In questa maniera potranno sfuggire dal **Confine**, il terribile regno in cui queste anime senza requie sono prigioniere.

Non c'è nessun arbitro o narratore principale ma i giocatori, a turno, creeranno delle scene in cui i personaggi, lentamente, prendano coscienza di loro stessi e del perché sono a Confine, in modo sanare questa ferita e oltrepassare il Confine.

Scopo

Lo scopo di **Akh** è quello di inscenare il conflitto che un'anima può avere quando, priva del corpo è costretta a vagare in un luogo a lei sconosciuto, dopo aver realizzato di essere morta. Ha però un obiettivo, liberarsi dalle pastoie che le impediscono di completare il suo destino e raggiungere l'Aldilà, qualunque questa cosa significhi.

I giocatori raccontano le peripezie dei loro personaggi fino a quando uno di loro non riesce a oltrepassare il Confine.

Tematiche

Le principali tematiche del gioco sono la **DISPERAZIONE** della morte e del non poter più, in pratica, contattare i viventi, nonostante siano così vicini, la **PRIGIONIA** dell'esistenza in Confine, dove tutto sembra progettato per portare all'oblio le anime, l'**ORRORE** del dovere affrontare un mondo sovranaturale che segue regole aliene.

Ma non ci può essere solo oscurità e infatti il vero tema principale - **e scopo del gioco** - non può che essere la **REDENZIONE** dalle colpe che impediscono all'anima del personaggio di compiere il suo destino.

Morfologia del Confine

Il dimensione in cui sono prigioniere le anime dei personaggi è chiamato **Il Confine**, perché è una zona di transizione tra il **Mondo dei Vivi** e l'**Aldilà**. Mentre chi si trova laggiù ha ricordi più o meno vaghi del mondo dei viventi nessuno sembra sapere l'origine e di questa dimensione. La maggior parte dei suoi abitanti lo considera una specie di prigione o, nel migliore dei casi, un luogo di passaggio.

Esistono però due tipi creature che non sono delle anime vaganti ma originarie di Confine.

Gli **Psicopompi**, silenziosi umanoidi dal volto che ricordano le maschere dei monatti che, in qualche maniera, hanno un atteggiamento neutrale o d'aiutare per le anime. I **Mainati** invece sono creature abominevoli che agiscono in antitesi agli Psicopompi anche se nessuno sa né l'origine né lo scopo di queste creature. Di sicuro le anime che capitano nelle grinfie dei Mainati o spariscono per sempre o vengono ritrovate brandelli, corrotte per sempre...

Il Confine è una specie di riflesso del Mondo dei Vivi, ma virato in toni scuri e spenti. Chi raggiunge questo reame all'inizio tutto sembra grigio e smorto, sia gli edifici che le anime si muovono sotto un cielo perpetuamente crepuscolare che domina un paesaggio irreale, soffocato da una nebbia persistente e spesso squassato da venti di tempesta. Col tempo le cose cambiano, anche drasticamente.

Il paesaggio urbano non è uguale per tutti, l'eco dei ricordi genera un riverbero nell'Etere - la materia che costituisce questa dimensione - per cui luoghi universalmente famosi possono essere visibili a tutti mentre luoghi privati sono visibili solo ad un'anima specifica. Ad esempio tutte le anime che si trovano a Bologna riusciranno a vedere nel paesaggio urbano i monumenti più famosi della città come San Petronio o le Due Torri ma magari solo uno o due anime riusciranno a vedere un piccolo giardino che per loro ha avuto un ruolo importante e che ha lasciato un eco nel loro spirito.

Le cose cambiano man mano che il personaggio si perde sempre più nell'Etere, più la sua capacità di vedere le cose in modo umano diminuisce. Col tempo infatti, mentre l'anima lentamente diventa Fumo, anche tutto quello che riesce a percepire dell'ambiente circostante sembra diventare etereo e nebbioso, fino al giorno in cui essa stessa non diventa indistinguibile dalla Nebbia.

La Grande Nebbia e la Tempesta Feroce

I due fenomeni principali del Confine sono la **Grande Nebbia** e la **Tempesta Feroce**. Non sono i nomi *ufficiali*, infatti alcuni li chiamano in modo diverso ma rendono bene l'idea.

La **Grande Nebbia** pervade tutto, esiste ovunque, in ogni ambiente cittadino, anche all'interno delle stanze. Quale sia la sua origine è ignoto ma tutto sembra sfumare in questa fuliggine fatta di etere. Le anime stesse, col tempo, perdono la loro consistenza spirituale, trasformandosi svaporando al suo interno. Le anime che perdono completamente la presa su questa realtà spirituale si dice che diventino Fumo... diventando letteralmente un banco di nebbia eterica. Se lo spirito riesce a mantenere ancora qualche ricordo della sua vita precedente si trasforma in un **Perduto**, un'entità ancora in grado di avere pensieri ma completamente incapace di interagire con l'ambiente del Confine e quindi condannato a rimanere per sempre sua prigioniera. Col tempo l'anima di un Perduto perde completamente la sua razionalità, diventando facile preda dei Mainati o dei Voraci mentre alcuni,

completamenti fusi con l'etere acquisiscono capacità di precognizione e diventano gli **Oracoli**. Queste ultime entità sono estremamente rare e vengono protette dagli Psicopompi per i loro ignoti scopi. Le anime invece che hanno anche perduto i loro ricordi diventano semplice etere, disperdendo la loro anima nel nulla.

La **Tempesta Feroce**, come suggerisce il nome, è una massiccia tempesta che vortica nel cielo morto del Confine mugghiando e sussurrando pensieri in un oscuro linguaggio. Generalmente non è un grosso pericolo ma, a volte, i venti scendono verso la superficie e allora scaricano la loro furia devastante contro le anime sprovviste di adeguate difese. Solo il peso dei ricordi riesce, letteralmente, ad ancorare lo spirito impedendogli di essere catturato dai venti. Chi non riesce a resistere viene catturato dai venti la cui ferocia disgrega la volontà dei prigionieri, lasciando solamente delle creature il cui unico scopo è quella di divorare i ricordi delle altre anime, i **Divoratori**.

Oltre il Confine

Il Confine è un luogo metafisico a metà strada tra la dimensione dei viventi e l'Aldilà. A volte è possibile che un'anima abbia modo di interagire col Mondo dei Vivi. Non è un'impresa facile e gli abitanti del Confine lo fanno solo in caso di estrema necessità perché il prezzo da pagare è alto. Spesso è per sistemare le faccende che hanno lasciato in sospeso da vivi. Alcuni pensano che, estendersi nel Mondo dei Vivi troppe volte, faccia correre il rischio all'anima di rimanere intrappolate a mezzavia tra la dimensione dei viventi e il Confine, private della possibilità di poter raggiungere l'Aldilà.

Certi affermano però che alcuni esseri umani, come maghi o medium, possano comunicare con quelle anime, se non addirittura con quelle che si trovano a Confine. Altri dicono che gli Psicopompi si occupino anche di recuperare queste anime perse nel Mondo dei Vivi.

Preparare il gioco

Personaggio

Come detto precedentemente ogni personaggio è un'anima persa nella dimensione di Confine il cui scopo è **capire perché è bloccata in questo luogo, risolvere la situazione e raggiungere l'Aldilà**. In questo capitolo ci sono le regole per creare il proprio personaggio e iniziare il gioco.

Tratti

Ogni personaggio è descritto da quattro **Tratti (Eco, Eterico, Frattura e Filamento)**, che guidano il gioco:

- **Eco** - è ciò che rimane al personaggio dei suoi ricordi da vivo. Gli garantisce una presenza consistente all'interno di Confine, ancorandolo alla sua realtà. Più è alto il valore e più ricordi della sua vita avrà il personaggio. Questo tratto può essere usato per **Interagire coi Viventi**.
Se il personaggio perde tutti i punti di Eco e viene catturato dalla Tempesta o dai Mainati diventa un **Vorace**.
- **Eterico** - è il legame sovranaturale che l'anima forma con l'Etere di Confine, che lentamente la oblia trasformandola in **Fumo**. Questo tratto può essere usato per **Modificare la Realtà**.
Se un personaggio raggiunge il valore massimo in questo tratto si trasforma in Fumo, se ha almeno un punto di Eco diventa un **Perduto**, quando anche queste memorie di perderanno diventerà tutt'uno con la Nebbia.
- **Estraniamento** - essere morti lascia un segno, l'entropia e il nichilismo disgregano la coscienza rischiando di far perdere di vista al personaggio il suo obiettivo, lasciare Confine. Questo tratto può essere usato attivamente in gioco, con l'azione di **Distruzione**, benché il prezzo sia tremendo e quando c'è la possibilità di un **Taglio**.
- **Filamento** - è l'unica traccia che il personaggio ha su come possa sfuggire al Confine. Diversamente dagli altri tratti è un tratto passivo e quando raggiunge il punteggio massimo il personaggio può passare oltre.

Se il Filamento viene reciso il personaggio è condannato a diventare un **Frammento**, cioè un grumo di memorie non più senziente.

Eco inizia a 2, **Eterico** inizia a 1, **Filamento** inizia a 1 e **Estraniamento** a 0. Il valore massimo dei Trattati è 5. Sulla scheda si possono usare dei token per indicare questi punteggi.

Memorie e Sensazione

Ogni giocatore scrive su un post-it due **Memorie**, una viene passata al giocatore alla sua sinistra mentre l'altro al giocatore alla sua destra. Alla fine ogni personaggio avrà due memorie sulla sua scheda.

***Esempio:** Andrea scrive su due post-it due ricordi, uno lo dà a Filippo (che è alla sua sinistra) e l'altro a Mario (che è alla sua destra). Da entrambi riceve un post-it, il suo personaggio ha quindi ottenuto le sue memorie iniziali.*

Questi ricordi sono legati al valore di Eco. Se questo diminuisce il giocatore stacca una memoria, il personaggio non potrà accedere a quel ricordo fin tanto che non recupererà almeno un punto in quel tratto. La scelta di quale perdere spetta al giocatore, se viene recuperato un punto è sempre il giocatore a scegliere che ricordo recuperare. Se Eco aumenta oltre invece scoprirà **nuove memorie**, scritte da qualcun altro, a scelta del giocatore. Questo ha il diritto di veto qualora la memoria non fosse attinente al suo personaggio.

***Esempio:** Dopo una scena fortunata Andrea guadagna un punto di Eco e chiede a Mario di scrivergli una nuova memoria (Memoria C). Nella scena successiva invece perde ben due punti di Eco e deve rinunciare a ben due memorie, sceglie la Memoria A e la Memoria B. Per un colpo di fortuna successivamente recupera un punto e quindi decide di riprendere Memoria B. In un'altra occasione recupererà la A.*

Determinate le memorie iniziali il giocatore di fronte scrive su un post-it la **Sensazione**, cioè un pensiero - o meglio un sentore, un'idea - di cosa potrebbe servire al personaggio per lasciare tutto alle spalle e andare oltre il Confine. La Sensazione è una specie di incipit, dovrà poi essere il giocatore a sviluppare questa traccia.

***Esempio:** di fronte ad Andrea si trova Stefano che scrive su un post-it la seguente frase: "Odore di spezie orientali ed essenze profumate". Durante il gioco Andrea dovrà usare questa traccia per sviluppare il suo Filamento e far sì che il suo personaggio raggiunga l'Aldilà.*

Giocare in meno di quattro

Anche se il gioco è tarato per quattro giocatori è possibile giocare in meno:

- **due giocatori:** semplicemente il giocatore di fronte scrive le memorie e le consegna al giocatore che ha davanti, dopodiché gli darà il post-it con la sensazione;
- **tre giocatori:** l'unica differenza sta che uno dei giocatori affianco si assumerà anche l'onere di scrivere la sensazione - i giocatori si accordano all'inizio se debba essere quello a destra o a sinistra.

Con più di quattro giocatori è sconsigliato, per non allungare troppo i tempi morti per i giocatori non narranti.

Risveglio nel Confine...

Creato il personaggio, a turno ogni giocatore, racconta il suo Risveglio nel Confine, cosa questo provoca nel suo personaggio, le sue reazioni e qualsiasi altra cosa gli venga in mente per tratteggiarlo. Nella scena **deve essere giocata la Sensazione** che darà poi il la al personaggio per la sua ricerca della salvezza.

Fatto ciò il gioco inizia...

Meccaniche

Scena

Le **Scene** sono il cuore del gioco, in ognuna il giocatore cercherà di raccontare la storia del suo personaggio, la sua ricerca della redenzione e la lotta per non soccombere alle insidie del Confine.

Ogni giocatore descrive la propria scena liberamente, cercando di portare elementi che spieghino cosa è rimasto in sospeso nella vita del personaggio. La narrazione deve offrire anche l'opportunità al personaggio di ottenere indizi che gli facciano capire cosa deve fare per andare Oltre. La narrazione deve essere coerente, un giocatore non impegnato nella narrazione può sempre porre il **veto** - spiegando il perché - qualora non fosse convinto della storia che sta venendo trattata. **Il gioco è collaborativo, i consigli possono essere utili!**

Nulla vieta a un giocatore di utilizzare anche gli altri personaggi giocanti, a patto però che ci stia narrativamente. In questo caso il giocatore del personaggio "ospite" ha il diritto di **veto** sulla narrazione.

Una cosa è da ricordare: **tutti siete lì per raccontare una storia, solo se questa ha soddisfatto tutti allora si sta giocando bene!** Per quel che riguarda la durata delle scene non c'è un tempo definito ma **tutti** devono avere la possibilità di giocare.

Prima che inizi la narrazione delle scene ogni giocatore tira **4 dadi a sei facce**, ognuno di questi **imporrà** un **aspetto narrativo** alla scena:

- i risultati da **1 a 3** daranno un **aspetto negativo**, ad esempio il personaggio si trova bloccato in un palazzo inseguito da un Vorace;
- i risultati da **4 a 6** daranno un **aspetto positivo**, ad esempio il personaggio riesce ad usare l'Etere per sanare uno spirito torturato.

Quando toccherà al giocatore narrare userà gli aspetti **ottenuti dal giocatore alla sua sinistra**. Quando tutti avranno raccontato la loro scena e la Clessidra dell'Oblio sarà avanzata di uno, si ripeterà questa fase.

***Esempio:** Mario, Andrea e Filippo devono iniziare il loro primo giro di narrazione. Ognuno tira 4d6 per determinare che aspetti potrà usare. Dopo di che, a turno, ognuno racconterà la sua scena. Quando tutti hanno finito la Clessidra passa a 2 e si ricomincia da capo.*

***Esempio:** Stefano ha lanciato i dadi e ottiene un: **6, 2, 3 e 4**. Filippo è alla sua sinistra per cui quando sarà il suo turno dovrà usare quel lancio per la sua scena, dovrà inserire tre elementi positivi e uno negativo. Durante il racconto Filippo descriverà di come abbia subito **un attacco da parte di un Vorace** (elemento negativo) **ma che è riuscito a seminare** (elemento positivo), di come abbia vagabondato nelle fredde strade fino a **trovare la casa in cui abitava da vivo** (elemento positivo) e che all'interno abbia **incontrato il personaggio di Stefano**, che l'avvisa di aver scoperto che qualcuno sembra seguirlo in ogni suo movimento (elemento positivo - e il giocatore di Stefano dà l'ok alla partecipazione del suo personaggio visto che poteva verosimilmente essere nei paraggi).*

Giocare in meno di quattro

In meno di quattro si procede così:

- **due giocatori:** il giocatore di fronte determina gli aspetti che devono essere usati;
- **tre giocatori:** nessun cambiamento per determinare gli aspetti narrativi.

In ogni scena si devono **usare almeno tre aspetti** anche se **uno** può essere tenuto da parte per la scena successiva.

***Esempio:** nell'esempio di prima Filippo ha deciso di usare tutti gli elementi narrativi. Alternativamente avrebbe potuto decidere di tenerne uno da parte - ad esempio poteva scegliere di non usare quello negativo, tenendolo da parte, anche se avrebbe poi dovuto usarlo in quella successiva.*

Rivelazione

Ogni scena **dovrebbe** contenere elementi che danno al personaggio la possibilità di capire cosa debba fare per andarsene da Confine. La Sensazione è una traccia, deve essere poi il personaggio a svilupparla. Alla fine della

Scena, se il giocatore penserà di aver avuto un nuovo elemento del puzzle, dichiara che c'è stata una **Rivelazione**. Gli altri giocatori devono essere d'accordo, che questa abbia senso con la storia del personaggio e che sia coerente con gli altri elementi del suo Filamento. Questo elemento verrà scritto su un post-it e messo sulla scheda.

Quando il personaggio raggiunge **Filamento 5** otterrà la **Rivelazione finale** e il diritto a narrare l'**Ultima Scena**, in cui il personaggio si congederà da Confine e raggiungerà l'Aldilà.

Esito della Scena

Le azioni compiute dai personaggi possono modificare i loro tratti durante lo svolgimento della scena, se questi compiono delle azioni speciali (vedi).

***Esempio:** come abbiamo visto il personaggio di Filippo si trova a dover fronteggiare un pericoloso Vorace e riesce a seminarlo. Però ritiene che scappare correndo tra le vie del centro storico non sia sufficiente e quindi dichiara di usare l'azione Modificare la realtà in modo riuscire a nascondersi e sfuggire al suo inseguitore. Usandola a livello base segna un +1 a Eterico, andando a 2.*

Finita la scena si comparano gli aspetti ottenuti con il risultato narrativo:

La maggioranza degli aspetti è...	C'è stata una Rivelazione?	Esito
Negativa	Sì	Filamento +1
Negativa	No	Eterico o Estraniamento +1 oppure Eco -1
Positiva	Sì	Filamento +1 e il giocatore modifica un altro tratto a piacere di un punto
Positiva	No	Il giocatore modifica un tratto a piacere , che non sia Filamento

***Esempio:** sempre usando l'esempio di prima, la scena giocata da Filippo, abbiamo tre elementi positivi e uno negativo, per cui la maggior parte degli elementi è positiva. Però non ha avuto modo di ottenere informazioni aggiuntive riguardo a cosa lo trattiene in quel reame. Può quindi decidere di modificare un tratto a piacere e decide di ridurre il suo punteggio di Eterico da 2 a 1.*

Clessidra dell'oblio

Si tratta di un dado al centro del tavolo, all'inizio del gioco è posto su "1". Dopo che tutti hanno giocato la loro scena si aumenta il valore del dado, andando a "2". Quando si raggiunge il "6" il valore di **Eterico** dei personaggi **aumenta di +1**. Dopo di che si ritorna a "1" e riparte il giro.

***Esempio:** quando Filippo, Andrea, Mario e Stefano hanno raccontato ognuno una scena viene fatta avanzare la Clessidra dell'Oblio che passa da 1 a 2. I personaggi che saranno ancora in gioco quando raggiungerà il 6 guadagneranno un +1 a Eterico.*

Azioni speciali

Durante la partita possono capitare situazioni che richiedono l'uso di azioni speciali **Azioni speciali**.

Interagire coi Viventi

Il personaggio può agire nel mondo dei viventi compiendo delle azioni come spostare un oggetto, sussurrare una frase, raffreddare una stanza o fare manomettere un circuito elettrico **spendendo un punto di Eco**. Per azioni che agiscano più incisivamente nel mondo mortale occorrono **due punti di Eco** ma così il personaggio può agire

con della telecinesi, congelare grossi volumi d'aria, comparire come figura spettrale di fronte a un vivente e così via. Se il personaggio va a Eco 0 è permanentemente bloccato tra il Mondo dei Vivi e il Confine come **Spettro**. Affinché l'esito dell'azione sia positivo occorre avere un aspetto positivo da giocare nella scena o rimandare l'effetto dell'azione ad una scena successiva.

Distruggere

Questa azione è forse la più terribile che si possa compiere. Il personaggio **accetta un punto di Estraniamento** e cancella dalla realtà un ricordo e qualunque riflesso che questa memoria possa avere a Confine, cancellando anche un punto di Eco da un altro personaggio. **Accettando due punti** può distruggere un'anima, cancellandola dalla Realtà.

Usare questa azione ha un prezzo alto, oltre a incrementare il punteggio di Estraniamento, nella prima scena disponibile, il personaggio dovrà affrontare qualcosa di oscuro con esito negativo (in pratica ottiene un aspetto negativo in più per la sua successiva scena, che vale nel conteggio dei risultati della scena)

Modificare la Realtà

Analogamente alla possibilità di interagire col Mondo dei Vivi, un'anima può modificare la realtà del Confine. Il personaggio **guadagna uno o due punti di Eterico** a seconda dell'effetto che vuole ottenere. Con uno il personaggio guadagna capacità simili a quelle dei protagonisti di Matrix (no, non Neo) mentre con il guadagno di due punti le modifiche sono molto più massicce, come le modificazioni della realtà dei sogni di Inception.

Resistere alla Tempesta

Quando la Tempesta si avvicina troppo è in grado di spazzare via ogni cosa e ghermire le anime troppo deboli, per resistere il personaggio deve **spendere un punto di Eco** altrimenti sarà catturato e perso per sempre.

Il Taglio

Le forze entropiche si manifestano attivamente nel mondo di Confine e quando il personaggio incrementa il suo valore di Estraniamento questo provoca un forte crisi nell'anima del personaggio, tale da poter spezzare il filamento che lo sta conducendo verso la redenzione:

- se il valore di **Estraniamento** è **minore** a quello di **Filamento** non accade nulla, per il momento;
- se il valore di **Estraniamento** è **uguale** a quello di **Filamento** il personaggio riceve un aspetto negativo in ogni scena che giocherà - questo aspetto bonus conta anche per la Risoluzione della scena;
- se il valore di **Estraniamento** è **superiore** a quello di **Filamento** c'è il **Taglio** cioè parte dell'anima del personaggio è recisa, il punteggio di Filamento è **ridotto di -1**. Per ogni scena in cui Estraniamento è maggiore di Filamento il personaggio perde un punto di Filamento, se arriva a 0 è dissipato e solo i suoi ricordi rimangono, permeando un luogo.

Quando il personaggio ottiene un punto di Estraniamento può compiere un sacrificio estremo, sacrificando un punto di Eco o accettandone uno di Eterico per evitare di aumentare il punteggio in questo tratto. Se il valore di Filamento va a 0 il personaggio è condannato a rimanere per sempre in Confine, fino a quando non si dissiperà in Fumo.

Appendice - Abitanti del Confine

Frammento - sono pezzi di ricordi appartenuti a un'anima il cui filamento è stato reciso continuando però a vagare nei territori di Confine fino a quando l'etere non l'ha trasformata in Fumo. Tutto quello che rimane sono ricordi che permeano un luogo con la forza del loro Eco, ricreando le scene legate a quei ricordi per l'eternità. Anime deboli possono cadere preda dei frammenti e venir imprigionate all'interno di quei ricordi.

Mainato - *Progenie dell'oscurità. Necrospettri. Figli della Divoratrice.* Questi sono alcuni tra gli appellativi che vengono usati per queste creature il cui unico interesse è quello di infliggere dolore alle anime. Si manifestano come dei grumi di fumo oscuro e oleoso. Chi è riuscito a sfuggire alle loro attenzioni afferma che dentro quel fumo si trovino delle creature umanoidi dalla testa di coccodrillo. Sembra che queste creature siano legate in qualche modo alla Tempesta e chi viene catturato dai Mainati scompare per poi ritornare come Vorace, almeno questo è quello che si racconta.

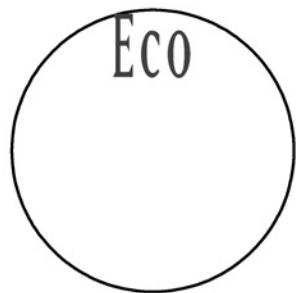
Oracolo - simili ai Perduti e ai Frammenti sono completamente asserviti all'Etere acquisendo capacità di precognizione o comprensione. Trascendendo la loro forma umana spesso si presentano come forme frattali e comunicano con frasi enigmatiche e oscure. Contattano con le altre anime solo a piacere loro, consegnando le loro profezie. Gli Psicopompi sono spesso a guardia di queste entità.

Perduto - se un'anima persa nella Nebbia riesce a mantenere ancora i suoi ricordi e il Filamento è integro può sopravvivere come Perduto. La forza dell'Eco riesce a dare ancora coerenza alla sua mente per un certo lasso di tempo ma, inevitabilmente, questa prima o poi si perderà diventando Fumo per mescolarsi con la Nebbia.

Psicopompo - queste creature si aggirano silenziosamente all'interno della Nebbia. Hanno l'aspetto di esseri umani che vestono lunghi abiti scuri, indossano maschere che ricordano quelle dei monatti e una lunga piuma di uccello esotico su un cappello a tesa larga. Quale sia il loro scopo è ignoto. Diversamente dai Mainati hanno un atteggiamento neutrale se non, raramente, amichevole. Sono interessati agli Oracoli e oltre a proteggerli a volte sembrano condurre delle anime al loro cospetto. Spesso assistono al passaggio delle anime nell'Aldilà.

Spettro - si tratta di anime sfortunate che sono rimaste intrappolate tra il Mondo dei Vivi e Confine. Incapaci di riprendere la loro ricerca dell'Oltre sono costrette a rivivere la situazione che le ha imprigionate. Se non recuperate lentamente perdono i loro ricordi, sono destinate all'oblio. Psicopompi o medium del Mondo dei Vivi sembra possano individuare queste anime e interagire con loro.

Vorace - anime dissennate vivono solamente per divorare le memorie altrui. Queste creature sono quello che resta di anime i cui ricordi sono andate perduti e che sono stati trascinati nella Tempesta, facendole definitivamente impazzire. Spesso formano dei branchi accodati a un Mainato ma Voraci solitari si possono trovare ovunque ristagnino ricordi di dolore e violenza.



Memorie



Sensazione

Rivelazioni

Al di là del fumo

Alessandro Piroddi

Al di là del Fumo

un gioco sul confine fra prima e dopo
e quel momento sospeso che esiste
tra passato, futuro e oblio



Di Che Si Tratta	2
Preludio	3
La Cortina di Fumo	4
Echi di una Vita	6
Sagome nel Fumo	7
Elementi	7
Segni e Destino	8
Epilogo	9
Ispirazione	10

Di Che Si Tratta

Oltre il Fumo è un gioco per 2-4 partecipanti che permette di fare la conoscenza di una persona durante un momento di drammatica crisi in cui vita e morte sono separati da un sottilissimo confine.

Per giocare ti servono:

- da 1 a 3 amici
- queste regole
- una stampa della *Cortina di Fumo*
- una superficie dove fissare delle puntine
- 30 puntine
- un filo/spago di diverso colore per ciascun giocatore
- alcuni post-it
- matite

In alternativa a spago e puntine è sufficiente avere a disposizione un righello e dei pennarelli di colori differenti.

La storia si focalizza su un singolo protagonista, una persona calata nel caos di un “*campo di battaglia*”. Il momento è critico, pericoloso e improvvisamente il protagonista si addentra in, o viene avvolto da, una cortina di fumo... e il gioco inizia.

Il gioco si svolge in turni. Durante il tuo turno dovrai svolgere due azioni:

- muovere il tuo personale **filo** del destino entro la *Cortina di Fumo*
- narrare un'Eco, ovvero una breve scena che mostri il passato o il futuro del protagonista, con varie conseguenze

Con il progredire degli *Echi* e l'intrecciarsi dei fili imparerai a conoscere il protagonista, i suoi dubbi, le sue speranze. A fine partita il fumo si leverà permettendoti di contemplare il fato del protagonista: sarà vivo, proiettato verso il proprio futuro? O sarà esanime, vittima di un destino avverso? E in ogni caso, cosa rimane a noi di questa persona?

Preludio

Decidi con gli altri giocatori in quale **luogo e periodo** storico ambientare il gioco. Va tutto bene purché siano presenti questi tre elementi:

- è in atto un **conflitto** in cui il protagonista è coinvolto, volente o nolente che sia
- nel luogo del conflitto è presente una densa cortina di **fumo** o altro capace di celare temporaneamente il protagonista alla vista
- il protagonista è in immediato **pericolo di vita**, che sia per la situazione in generale o per le azioni che sta per compiere

Decidi con gli altri giocatori l'**identità** del protagonista e il suo **ruolo** nel conflitto. Fate domande e discutete brevemente delle risposte fino a quando non sarete soddisfatti, ma evitate di scendere troppo nel dettaglio in questo momento del gioco. Il protagonista è un uomo o una donna? Un adulto o un bambino? Che nome porta? È parte attiva del conflitto, o vi si trova in mezzo suo malgrado? È una guardia o un rivoltoso? Un soldato o un civile? Un medico, un cecchino, o una madre?

Evitate di definire le motivazioni che lo spingono ad essere presente nel conflitto qui e adesso, o quale sia lo scopo dell'azione che stava compiendo quando si è trovato avvolto nella cortina di fumo.

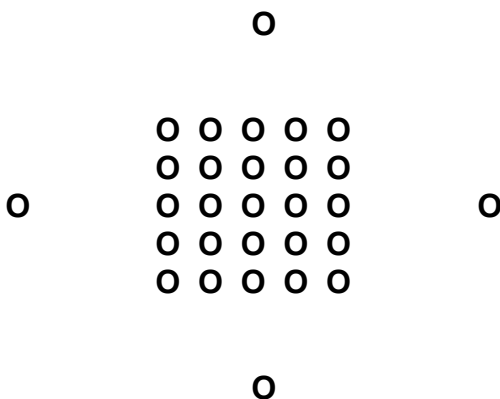
Posizionati ad un lato della plancia detta **Cortina di Fumo** diverso da quello degli altri.

Seleziona uno **spago** di colore diverso dagli altri e fissalo al punto esterno alla *Cortina* più vicino a te.

Decidi liberamente con gli altri giocatori chi sarà il primo di turno.

La Cortina di Fumo

Il gioco si svolge in base ai movimenti del tuo filo entro la *Cortina di Fumo*, ovvero una plancia composta da un reticolato di cinque righe per cinque colonne. Ad ogni intersezione si trova una puntina, più un'ulteriore puntina posizionata all'esterno di ciascun lato del reticolato.



I quattro punti **esterni** sono il punto iniziale a cui ciascun giocatore fisserà un capo del proprio filo. Ogni giocatore deve partire da un punto diverso, ma a parte questo non vi è alcuna differenza fra essi.

Nel corso del gioco fisserai il tuo filo a vari altri punti **interni** alla *Cortina* andando a formare un arzigogolato percorso che parte dalla tua iniziale posizione esterna e si snoda, di punto in punto, fino alla fine della storia e della partita.

Il tuo **primo** movimento non deve mai far incrociare il tuo filo con quello di un altro giocatore. Successivamente potrai muoverti liberamente entro i limiti della *Cortina*.

Le posizioni interne alla *Cortina* sono associate ad elementi specifici:

	Amore	Amicizia	Famiglia	Ambizioni e	Paura
Gioia	O	O	O	O	O
Dolore	O	O	O	O	O
Ri / Scoperta	O	O	O	O	O
Perdita	O	O	O	O	O
Scelta Difficile	O	O	O	O	O

Nel tuo turno devi far correre il tuo filo dall’ultimo punto a cui è stato fissato fino a un nuovo punto di tua scelta. Nel farlo devi sempre seguire il percorso più **breve e dritto** possibile; non sono ammesse curve.

Dovrai quindi descrivere un’Eco basata sui due elementi corrispondenti a quel punto. Durante la partita ti è concesso usare ciascun elemento **una sola volta**. Narrata l’Eco il tuo turno finisce e la mano passa al giocatore alla tua sinistra.

Echi di una Vita

Ogni *Eco* rappresenta una breve scena tratta dalla vita del protagonista. A tua libera scelta l'Eco potrebbe essere o un **ricordo dal passato** oppure un **sogno per il futuro**.

Lo scopo di ogni *Eco* è unicamente quello di mostrare un piccolo pezzo della vita del protagonista. Nel farlo dovresti tenere a mente e **rispettare** quanto già mostrato negli *Echi* precedenti, ma se provi un genuino interesse ad esplorare una via diversa da quella finora delineata sentiti anche libero di proporre *Echi dissonanti*: la mente umana spesso altera i ricordi passati, mentre ogni possibile futuro nasce o muore con ogni scelta che facciamo.

In generale cerca di essere **breve**. Mostra un singolo evento, un singolo istante, prova a riassumere l'intera scena in una sola frase, **un titolo**, e in base a quello aggiungi qualche altro dettaglio interessante:

- dove e quando avviene la scena?
- chi altro è presente in scena, oltre al protagonista?
- cosa succede?

Di base gli *Echi* dovrebbero essere dei flash, nulla più. Se in una di esse ha luogo un'accesa discussione filosofica tra il protagonista e un suo amico, non cercare di inventare l'intera discussione battuta per battuta, ma limitati a dire...

"[nome-del-protagonista] e Roberto passano la notte a bere e a dibattere di filosofia: è giusto aiutare gli altri anche se loro non vogliono?"

Sagome nel Fumo

Quando narri un'Eco potrebbero essere presenti altre persone oltre al protagonista. Con l'aiuto degli altri giocatori impegnati per **dare un nome proprio** ad ogni persona importante per l'Eco e annotalo su un post-it da tenere sulla tavola, attorno alla *Cortina*. Se vuoi, aggiungi qualche parola per tenere a mente il ruolo di questa persona nella vita del protagonista.

Ogni giocatore può, se lo desidera, dare vita a queste persone facendole agire e parlare, così da arricchire la tua *Eco*. Nel farlo dovranno però cercare di rispettare l'intento originale della tua *Eco*.

Elementi

Quando narri un'Eco essa deve incentrarsi sulla coppia di elementi che hai selezionato, ed essi devono sempre essere interconnessi e interdipendenti. In qualche modo uno dovrebbe sempre essere direttamente causa o effetto dell'altro.

Ricorda che puoi usare ciascun singolo elemento una sola volta.

Segni e Destino

Quando il movimento del tuo filo incrocia parte del **suo medesimo** percorso precedente, questa *Eco* avrà un valore speciale. Essa taglia in profondità, tracciando un solco nel protagonista, nel bene o nel male.

Dopo che avrai finito di descrivere l'Eco ciascuno degli altri giocatori risponderà a modo suo a questa domanda: **che segno ha lasciato questa Eco sul protagonista?**

Ogni *Segno* è una lezione, una morale, una modifica o una riconferma caratteriale, un monito, la radice di un'emozione ... qualcosa che da questo momento in poi diventerà parte della natura del protagonista.

Ogni Segno deve sempre essere descritto come **positivo** o **negativo**. Qualcosa che, a conti fatti, rende il protagonista una persona migliore o peggiore. A te la scelta di quale *Segno* rendere vero. Tutti gli altri *Segni* saranno ignorati.

Quando il movimento del tuo filo incrocia parte del percorso tracciato da **un filo diverso**, accade la medesima cosa, ma questa volta il *Segno* esprime in che modo questa *Eco* influenza le **altre persone** nella vita del protagonista. Gli altri giocatori selezionano ciascuno una **Sagoma** fra quelle presenti in tavola e rispondono al quesito: **che segno ha lasciato questa Eco su questa persona?**

Di nuovo il *Segno* deve essere formulato come positivo o negativo, e a te spetta il compito di scegliere quale sia vero.

È importante tenere traccia del numero di *Segni* positivi e negativi su di un apposito post-it chiamato **Destino**. Scrivi un cerchio "O" per ogni positivo, e una croce "X" per ogni negativo.

Epilogo

Il gioco finisce quando tutti i giocatori avranno narrato la loro quinta ed ultima *Eco*, e il *Destino* del protagonista sarà rivelato.

Prendi tre post-it. Sul primo scrivi **VITA**. Sul secondo scrivi **MORTE**. Poi prendi il foglio del *Destino* e conta il totale di *Segni* positivi e negativi:

- se i *Segni* positivi sono la maggioranza il terzo post-it è MORTE
- se i *Segni* negativi sono la maggioranza il terzo post-it è VITA

Ora nascondi i tre post-it, mescolali ed estraine uno a caso. Quello è il destino finale del vostro protagonista. Prendetevi un momento per considerare quanto avete scoperto su di lui fino ad ora, tutti i *Segni* che ha accumulato, il suo passato e il suo potenziale futuro.

Avete adesso la possibilità di dare un senso al momento di crisi del protagonista. Discutetene tutti assieme, o proponete ciascuno una propria lettura della storia.

Qual'era la sua motivazione per essere qui e adesso a rischiare la vita? Quale gesto stava tentando di compiere quando la cortina di fumo lo ha avvolto?

Se il protagonista è morto, ne è valsa la pena? La sua dipartita ha avuto un senso e un valore? La sua vita fino ad ora, che frutti ha seminato? Cosa ha lasciato nella vita degli altri?

Se il protagonista è vivo, ha poi avuto successo nel suo obiettivo? Che prezzo ha pagato per poter sopravvivere? O sono stati altri a pagare per lui? Ha poi fatto qualcosa di significativo col resto dei suoi giorni? In che modo la sua esistenza ha cambiato il mondo, anche solo quello delle persone attorno a lui?

Ispirazione









Ascension

Dervel
Ciaps

Ascension

Zeus, padre degli dei, è scomparso e una densa coltre di fumo, il Caos, ha avvolto l'Olimpo e stravolto la storie degli uomini. Gli dei hanno iniziato la lotta per ascendere e regnare sul creato. Devono riorganizzare i confini dei miti di cui sono protagonisti, espandere il proprio potere a danno degli altri immortali, e superare i limiti posti dal precedente signore degli dei. Per farlo devono manovrare come pedine gli eroi umani e ritessere miti e leggende, stando attenti che le altre forze soprannaturali, gli dei, il Fato e le Parche non recidano i fili delle loro trame. Dal Caos gli dei estraggono i componenti per le loro creazioni. Più lungo è il filato maggiore è l'eco delle azioni compiute, più forte è la fede dei sostenitori e più salda è la rete che lega e avvicina il dio al trono olimpico.

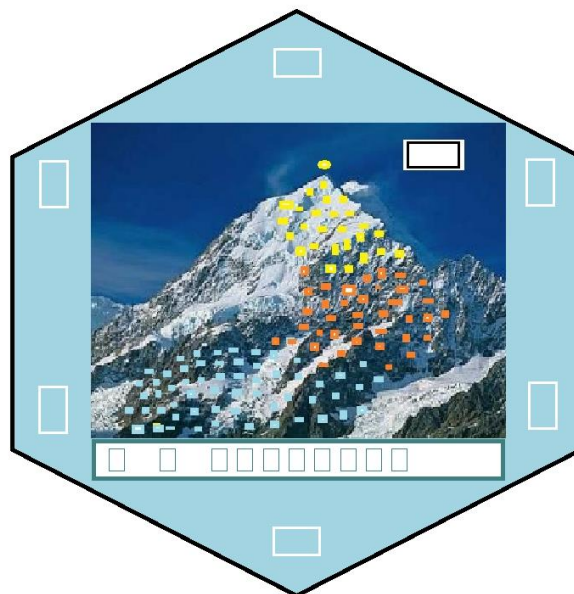
Ogni giocatore impersona un dio, il cui scopo è ascendere e sedersi prima di altri sul trono del monte Olimpo. Come? Guadagnando abbastanza potere prima degli altri, sfruttando abilità speciali che si sviluppano man mano che gli eroi compiono nuove imprese che danno eco e ridondanza al dio.

Il monte Olimpo è separato in 4 settori (pendici, fianchi, cima e sala del trono) separati da dei cancelli posti da Zeus. Tutti gli dei partono dalle pendici. Ogni cancello può essere aperto per accedere al settore successivo, ma solo superando una prova e pagando un contributo in punti ECO.

scheda-divinità

Nome		immagine			
Sfera influenza					
Descrizione					
Carte iniziali					
mov.	pesca	carte	eroi	abilità speciale	Indicatore Punti ECO
					Punti ECO iniziali

Esempio tabellone



Prima di iniziare

Ogni giocatore tira il dado a 12 facce; il punteggio più alto inizia per primo, a seguire quelli più bassi. All'inizio si sceglie se il giro sarà orario o antiorario; i giocatori si accomodano in base all'ordine dettato dal tiro precedente. Partendo dal tiro di dado più alto, ogni giocatore sceglie a caso una divinità tra quelle a disposizione. Prende il corrispondente segnalino e lo dispone su un qualunque punto di posizionamento delle pendici dell'Olimpo.

Si mescolano tutte le carte "Fumo del Caos"; si distribuiscono le carte della mano iniziale ad ogni giocatore in base alle indicazioni riportate sulla scheda divinità; si compone con le altre carte, pescate a caso dal mazzo, la cortina del Caos che aleggia sul tabellone che circonda l'Olimpo; il mazzo residuo viene posizionato nella sagoma vicino al trono.

Azioni durante il gioco

1. Mantenimento: ogni giocatore esegue le azioni di mantenimento, come conteggiare i Punti ECO guadagnati dalle missioni concluse, verificare se alcuni effetti sono ancora attivi eccetera.

2. Movimento: il giocatore muove il segnalino divinità di un numero massimo di carte/posizioni pari a quello indicato nella scheda divinità. Un segnalino può passare ma non terminare il movimento su una posizione occupata da un altro segnalino, e non può terminare il suo movimento sulla stessa casella di partenza di quel turno.

3. Pescare: il giocatore pesca la carta su cui il proprio segnalino termina il movimento e la aggiunge a quelle della sua mano. Durante il proprio turno può gestire un numero di carte qualsiasi, ma alla fine del suo turno il giocatore non può avere in mano più carte di quelle indicate nella sua scheda.

4. Giocare le carte: un giocatore può giocare carte della propria mano in qualunque momento del proprio turno, o del turno di un altro giocatore pagandone il costo, purché l'azione rispetti sempre e non vada in contrasto con le seguenti regole. Tutte le carte del gioco appartengono al mazzo del fumo del Chaos ed hanno tutte un dorso fumoso e tetro a simulare un densa coltre di fumo.

4A. Carte eroe: ogni giocatore può scendere **un solo eroe durante il proprio turno**. Il numero di eroi massimo in gioco è definito sulla scheda divinità. Ad ogni eroe va associato un valore, indicato sulla carta da un segnalino. Ogni valore ha un costo in punti ECO che la divinità deve pagare dalla sua riserva. Il Valore di un Eroe ne misura la resistenza; ad esempio resistenza 1 significa che quell'eroe può sopravvivere ad un effetto negativo prima di essere rimosso e messo nell'Ade. E' sempre possibile modificare il valore di un proprio eroe migliorandolo; un giocatore può anche ridurre la resistenza, e quindi il valore, di un eroe di un altro giocatore. I giocatori possono scendere ed usare carte eroe identiche, ma ogni singolo giocatore deve avere carte eroe differenti. **Un eroe giocato in un turno diventa disponibile dal turno successivo.**

Valore Eroe	Punti ECO	Resistenza	Slot	Chiudere la tela
Bronzo	5	0	Max 2	-2
Argento	10	1	Max 3	0
Oro	15	2	Max 4	+2

Nome della Carta

○○○○

Colori della carta

Immagine

Tipo e particolarità

Descrizione effetti

Eventuali costi in Punti ECO

Frase o descrizione

Carta Trama

○○○○

Colori della carta

Immagine

Tipo e particolarità

Descrizione Sequenza

Descrizione effetti

Frase o descrizione

Nome dell' Eroe

○○○○

Colori della carta

Immagine

Tipo e particolarità

Abilità speciali

5

10

15

Frase o descrizione

4B. Carte equipaggiamento o condizione: si assegnano ad un eroe, in numero crescente in base al suo valore ed occupano gli stessi slot. E' possibile assegnare una carta condizione o equipaggiamento ad un proprio eroe se non è sceso in gioco in quello stesso turno, **oppure** a qualunque altro eroe in gioco in quel momento. Scendere carte equipaggiamento o condizione fuori dal proprio turno ha un costo in punti ECO indicato sulla carta.

4C. Filare la tela: gli eroi in gioco servono per tessere le trame dei miti sconvolti dal Caos. Non è possibile filare una tela se non si ha a disposizione almeno un eroe. Ogni tela viene filata allineando ad un eroe (il protagonista) una sequenza di carte specificata in una **carta trama** che deve essere nella mano del giocatore. Ogni carta trama riporta una **sequenza** che identifica il tipo e il colore delle carte che ne possono far parte. Il giocatore può inserire in una sequenza solo carte che rispettano posizione, tipo e colore della sequenza che si vuole completare. Il giocatore può scendere un qualsiasi numero di carte sequenza durante il proprio turno, in base al numero e al tipo di tele che sta filando. Appena la sequenza è completata il giocatore può provare a chiudere la tela.

		Ambiente	Azione	Creatura	Luogo	Oggetto	Personaggio	Stato	Tesoro
		Am	Az	C	L	O	P	S	T
Acqua		Porto	Navigare						
Animale		Pascolo	Addestrare						
Aria		Montagna	Lanciare						
Forza		Cava	Sollevare	Toro					
Fuoco		Vulcano	Ardere						
Guerra		Arena	Colpire						
Legno		Falegnameria	Lavorare						
Magia		Tempio	Divinare						
Medicina		Ospedale	Curare						
Metallo		Forgia	Forgiare	Gorgone					
Morte		Palude	Piangere	Idra					
Pietra		Miniera	Scolpire						
Terra		Piana	Scavare						
Vegetale		Foresta	Coltivare						
Vita		Città	Fecondare				Madre		
Viaggio		Strada	Partire						

4D. Chiudere la tela: il giocatore che dichiara di voler chiudere una tela deve:

- scendere la carta trama corrispondente;
- stabilire il valore della tela e, in base alla sua lunghezza, la soglia di successo.
- calcolare il bonus (o malus) complessivo che agisce su quella tela;
- tira il d12 e sommare il risultato al bonus (o malus).

Se il risultato finale è maggiore o uguale della soglia la trama viene chiusa; il giocatore calcola il compenso in punti ECO e carte che gli spetta, prende la carta trama e le carte sequenza, le mette nel proprio mazzo dei trofei e le rimuove dal gioco, rendendole di fatto inutilizzabili agli altri giocatori per la realizzazione dei loro scopi. Se il risultato finale è inferiore alla soglia la trama non viene chiusa, ed il giocatore deve attendere il prossimo turno per ritentare. Si può tentare di chiudere una tela una sola volta per turno. Fino a quando una trama non viene chiusa è possibile giocare carte a suo favore o a suo sfavore. Se in questo

frangente la sequenza dovesse essere tagliata, il giocatore deve riprendere la carta trama corrispondente nella propria mano.

<u>Soglia</u>	<u>Sequenza</u>				
Valore	3	4	5	6	7
Bronzo	4	6	8	10	12
Argento	6	8	10	12	14
Oro	8	10	12	14	16

<u>ECO</u>	<u>Sequenza</u>				
Valore	3	4	5	6	7
Bronzo	3/-	4/-	5/1	6/1	7/1
Argento	6/1	8/1	10/2	12/2	14/2
Oro	9/1	12/2	15/3	18/3	21/4

<u>Carte</u>	<u>Sequenza</u>				
Valore	3	4	5	6	7
Bronzo	-	-	1	1	2
Argento	1	1	2	2	3
Oro	2	2	3	3	4

Sulle pendici dell'Olimpo è possibile chiudere tele di qualunque valore, sui fianchi solo tele argento e oro e sulla cima solo tele oro.

4E. Carte evento: un giocatore può giocare un qualunque numero di carte evento possedute nella sua mano. Sono carte che attivano effetti su tele, eroi e divinità. Ad esempio possono servire per ritardare o depotenziare un altro giocatore, per indebolire o eliminare un eroe, o per **tagliare** una trama togliendo una carta e mettendola nell'Ade.

5. Ottenere punti ECO: un giocatore ottiene punti ECO tramite la chiusura delle tele, durante la fase di mantenimento (in base alle tele chiuse o ad altri effetti attivi) o per effetto di alcune carte evento.

6. Spendere punti ECO: un giocatore spende Punti ECO per scendere e potenziare eroi, per effetto di alcune carte e per attivare carte durante il turno di un altro giocatore.

7. Scartare carte: quando una carte termina il proprio effetto o viene eliminata dal gioco e non è specificato altro, allora viene messa nell'Ade. L'Ade è la regione del tabellone in cui vanno tutte le carte consumate o scartate. Nell'Ade le carte vengono separate per tipologia con il dorso verso il basso. Un giocatore può decidere di scartare carte senza per questo attivarne gli effetti. Semplicemente le pone direttamente nell'Ade.

8. Chiudere la mano: il giocatore, fatte tutte le sue azioni, pone sulla posizione di partenza del suo segnalino una nuova carta fumo del Caos. Questa carta viene direttamente dal mazzo a fianco del trono. Se questo mazzo non esiste più il giocatore prende le carte nell'Ade, le mescola e ricompone il mazzo posto vicino al trono. Se anche questo non è possibile allora il giocatore prende la carta fumo del caos più bassa rispetto all'Olimpo e la riposiziona sulla sua casella di partenza. Questo posizionamento chiude ufficialmente la mano del giocatore e attiva il turno del giocatore successivo.

9. Passare la mano: il giocatore può in qualunque momento dichiarare di passare la mano al giocatore successivo. Magari non ha punti ECO sufficienti, o non può o non vuole fare mosse particolari.

Ascendere

Il primo giocatore che varca l'ultimo cancello con il suo segnalino arrivando fino al trono vince la partita. I cancelli sono postazioni/trama. Il giocatore deve fermarsi in una posizione cancello e dichiarare di voler superare la prova. In pratica paga un costo in punti ECO e deve chiudere una tela basandosi su una sequenza fissa associata al cancello. Un cancello aperto da un giocatore non è aperto per nessun altro giocatore, tutti devono pagare il costo in punti ECO.

Echi sul Confine della Notte

Edoardo Cremaschi

Daniele Fusetto

ECHI SUL CONFINE DELLA NOTTE

Tema: il Confine;
Ingredienti: Eco, Taglio.

C'è qualcosa che brilla nella notte e ha le peggiori intenzioni e le migliori competenze per metterle in atto. Una linea è stata superata, da voi o dagli altri. Proprio come una pietra nell'acqua o una voce in una grotta, superare quel confine ha causato delle ripercussioni.

In questo gioco vivrai storie che ti spingeranno oltre i tuoi limiti o dentro i Confini del terrore. Gioca per superarli e avrai qualche chance per sopravvivere. Non farlo e la Notte ti divorerà.

Echi sul Confine della Notte è un gioco di ruolo da tre a cinque giocatori, uno dei quali ricoprirà il ruolo di Sentinella della Notte mentre gli altri interpreteranno dei Personaggi invischiati con macabre e oscure storie. Per giocare vi servono i seguenti materiali:

- fogli di carta a righe;
- un paio di forbici;
- una graffetta;
- matite e biro per ogni giocatore.

INTRODUZIONE

Ambienta questo gioco in una metropoli a cavallo tra le due Guerre. Scegliete liberamente, di comune accordo tra i giocatori, il luogo preciso della vostra partita: potrebbe essere New York come Providence; Londra come Genova; oppure una città fittizia dell'epoca senza particolari riferimenti.

La vostra storia inizierà al tramonto e finirà all'alba, ma potrete esplorare il vostro passato tramite *flashbacks*. Durante la storia ci sarà un evento oscuro e inspiegabile che dovrete fronteggiare. I Personaggi di questo gioco sono persone con limiti e difetti; possiedono comunque delle capacità, dunque possono agire e reagire e spesso lo fanno per superare i loro stessi limiti.

Ciò che avverrà durante la storia, però, potrebbe anche farli arrivare di fronte a confini che non vorreste mai superare: l'ingresso di un'industria abbandonata, il confine territoriale tra la vostra gang e un'altra, la porta cigolante di un oscuro seminterrato. Questi Confini vi faranno resistenza e per sopravvivere dovrete superarli. D'altronde i Confini sono fatti per quello: essere superati per imparare cosa sta al di là e tornare a casa più saggi, più esperti.

LA SCHEDA

Ogni giocatore, compresa la Sentinella, prende una striscia di foglio ricavato tagliando in quattro parti uguali un A4 con righe: un foglio di quadernone o raccoglitore va bene, purché abbia almeno 30 righe. La striscia di un giocatore, chiamata Scheda, deve possedere quindici righe e del margine al di sopra di queste.

PAROLE

Sulla Scheda andremo a scrivere l'esistenza del personaggio attraverso Parole. Per "parole" intendiamo anche sintagmi composti da 2-5 lemmi, come *orfano di padre* oppure *ricco sfondato*. Le Parole possono essere di 4 tipi.

LIMITI E TRAGUARDI

Una persona è delineata dai suoi pregi, ma ancora di più dai suoi Limiti. Durante la partita giocherai per migliorare te stesso e per risolvere tali Limiti, anche se non sarà facile. Ricordati che, fintanto che i limiti del personaggio saranno veri, essi lo potranno ostacolare. Quando invece uno dei tuoi Limiti sarà superato, esso si trasformerà in un Truardo, una potente Parola capace di valicare ogni Confine: il Truardo viene segnato durante il gioco e ti servirà lasciare sulla scheda una riga vuota per lo spazio che esso occuperà.

Alla fine della Creazione della Storia dovrai avere 3 Limiti e altrettanti Truardi.

TRATTI: PREGI E DETTAGLI

I Limiti ci spingono quotidianamente a trovare modi per aggirarli. Da questa lotta quotidiana nascono delle capacità e competenze per sopravvivere, i Tratti. Ad esempio, il tratto *Incassare* derivato dal limite *Vita Travagliata*.

I Tratti si dividono in Pregi e Dettagli. Potrai usare i *Pregi* per superare Confini che la vita ti riserverà e, anche se con un costo o un sacrificio, essi ti porteranno un passo più vicino a superare anche i tuoi Limiti. Anche i *Dettagli* minori della tua vita possono aiutarti, ma il loro apporto è così marginale che non ti aiuterà a risolvere i Limiti.

Alla fine della Creazione della Storia dovrai avere 6 Pregi e 3 Dettagli.

LA SENTINELLA

Anche la Sentinella ha una propria scheda, quella dell'Orrore da affrontare. Su tale scheda segna dei Trattati, così come dei Limiti e dei Traguardi, con alcune differenze che potrà leggere nella sua sezione. Alla fine della Creazione della Storia, la Sentinella dovrà avere un Limite e un Traguardo, un numero di Pregi pari a tutti i giocatori e un numero di Dettagli pari ai Personaggi (cioè lui escluso).

INIZIARE A GIOCARE

I giocatori si siedono attorno ad un tavolo, prendono una delle Schede bianche e iniziano a pensare ad un tipo di personaggio che vogliono giocare: fatelo a voce alta, se potete. Tra le Appendici abbiamo inserito delle Schede che potrete usare come esempio per le vostre, se volete. Mentre voi parlate dei personaggi, la Sentinella, invece, dovrà pensare ad un Orrore ideale per la storia.

CREAZIONE DELLA STORIA

Inizia a delineare il personaggio tramite Parole, scrivendole dall'alto verso il basso sulla Scheda. Parti da ciò che reputi più importante per lui e continua con Trattati sempre meno importanti. Potete aiutarvi tra voi a costruire le schede; cercate soprattutto di partire dai Limiti ai quali troverete poi dei Pregi.

La Sentinella, mentre voi scrivete le vostre parole, farà altrettanto. Le sue parole saranno antitetiche ai Limiti e Trattati dei personaggi, facendo in modo che l'Orrore incarni le loro peggiori paure o ciò che potrebbe sfruttare i loro Limiti per batterli senza grossi sforzi. La Sentinella può anche farvi delle domande per aiutarsi in questo compito e per aiutare voi a creare la scheda.

Alla fine della creazione la Scheda del Personaggio avrà: 3 Limiti, altrettanti Traguardi, 6 Pregi e 3 Dettagli. Per ultimo scriverai il nome del Personaggio.

ORDINE DELLE PAROLE

Potete segnare le Parole nell'ordine che volete, dalla più importante alla meno importante per voi: ad esempio, potete iniziare da un Trattato, proseguire con una linea vuota di un Traguardo e inserire subito dopo il suo Limite. Oppure potete mettere un Limite totalmente distante da un Traguardo! L'ordine della scheda è importante perché l'ultima cosa che segnerete, probabilmente, sarà la prima ad essere sacrificata - vedi anche *Divorato dalla Notte*.

FORME E UTILIZZO DEI TRATTI

Ora giocatori e Sentinella disegnano delle Forme con una biro accanto da ogni parola: un pallino vuoto vicino ai Dettagli e un quadratino vuoto accanto ai Pregi, per distinguerli con facilità.

MATASSA

La storia del tuo Personaggio è tenuta insieme da alcuni collegamenti tra Limiti, Pregi e Traguardi. Tali collegamenti permettono anche alle Parole d'interagire tra loro. Prima di terminare la creazione, collega ogni Limite:

- ad una linea vuota dei Traguardi, a cui aggiungerai ai margini due parentesi tonde: dentro vi scriverai il Traguardo qualora il Limite fosse risolto in gioco.
- A quanti Pregi tu voglia, minimo uno per Limite. Ogni Pregio dovrà essere collegato ad un Limite al termine della creazione.

I Dettagli dovranno invece rimanere irrelati. Usa il lato del foglietto per disegnare le linee. Anche la Sentinella collegherà ogni Pregio al suo Limite.

LA SESSIONE DI GIOCO

Dopo aver creato le schede, iniziate a dialogare partendo da uno spunto che vi fornirà la Sentinella. Potete iniziare la narrazione da qualsiasi momento del giorno, tenendo però presente due cose:

- Al tramonto l'Orrore comincerà a manifestarsi, direttamente o indirettamente;
- la permanenza dell'Orrore in questo mondo, e di conseguenza la vostra storia, si protrae fino all'alba se non termina prima a causa di un Eco dell'Orrore, evento che verrà spiegato successivamente..

I giocatori possono raccontare tutto ciò che è noto ai personaggi: pensieri, azioni che compiono, ricordi del passato, legami, occupazioni, persone conosciuti, luoghi visti, eccetera.

La Sentinella, invece, gestisce tutto ciò che è ignoto e gestisce la presenza dell'Orrore. Si occupa anche di gestire i Confini.

CONFINI

Il Confine è l'ostacolo che il personaggio deve superare per continuare la sua storia. Un Confine viene messo in gioco dalla Sentinella o da un giocatore quando un'azione comporterebbe, qualsiasi cosa accada, delle *Conseguenze*: queste possono essere in reazione a ciò che sta oltre un Confine oltrepassato con successo, oppure correlate al fallito tentativo di oltrepassarlo - o al fatto che il personaggio *non tenti* neanche di passare.

Dunque quando incontri un qualsiasi Confine puoi:

- decidere di *non tentare* di oltrepassarlo;
- spiegare come un o più Tratti della tua scheda possano aiutarti ad affrontarlo.

SPENDERE TRATTI

Quando in gioco si oscura un Tratto significa che stai crocettando la sua Forma; se invece riveli un Tratto significa che stai cancellando la croce dalla Forma di un Tratto. In alcuni casi per superare un Confine dovrai oscurare dei Tratti, altre volte rivellarli. La Sentinella inizia il gioco con tutti i Tratti dell'Orrore oscurati e li spende rivelandoli in gioco.

METTERE IN GIOCO I CONFINI

I Confini compaiono durante una storia quando un Limite del personaggio è palesemente ostacolante in una data scena oppure quando la storia porta i personaggi in territori a loro ignoti: ad esempio, una *cartomante gitana* che viene invitata ad un grande festa da alcuni nobili londinesi è un bell'esempio di scena in cui i Confini si sprecano. I Confini possono anche essere chiamati dai giocatori stessi in qualsiasi momento, ma sta sempre alla Sentinella definire la loro tipologia.

TIPI DI CONFINE

Quando un Confine viene Tracciato, per oltrepassarlo ti basta usare un Tratto inerente a quel Confine. Se ciò avviene, sei *passato* oltre; altrimenti, se nessun Tratto è stato speso, sei *rimasto* al di qua. In entrambi i casi ci saranno delle reazioni da parte di coloro che vivono al di là del Confine oppure da chi ti sta attorno.

Quando invece un Confine viene Innalzato, siamo di fronte ad un ostacolo di maggiore importanza per la storia. La Sentinella ti comunica l'Entità del Confine, che sarà un numero maggiore di uno.

- Se riesci a spendere Tratti pari all'Entità, sei *passato* oltre il confine.
- Se stai sotto all'Entità, ma giochi almeno un Tratto, sei solo *rimasto* al di qua del Confine.
- Nel caso tu non abbia speso alcun Tratto, hai deciso in questo caso di *non tentare* del tutto.

Un Confine chiamato in gioco dalla Sentinella o da un giocatore è sempre Tracciato. Qualsiasi Confine Tracciato può essere Innalzato dalla Sentinella, che può anche chiamare direttamente Confini Innalzati in qualsiasi momento - vedi sezione *Sentinella della Notte*.

AIUTARE

Aiutare qualcuno a superare un Confine è esso stesso un Confine Tracciato, che può essere Innalzato dalla Sentinella. Se il personaggio che aiuta passa il Confine, il personaggio aiutato riduce l'Entità del proprio Confine di 1 punto.

CONSEGUENZE

Se *passi* oltre il Confine, il mondo al di là reagisce alle tue azioni: puoi proseguire la storia, ma la Sentinella alza di un punto la Soglia del Terrore.

Se *rimani* dietro al Confine ti toccherà trovare un altro modo per proseguire: tu e la Sentinella potete rivelare un Tratto e oscurarne un altro. Ad esempio, posso decidere di oscurare *Dongiovanni* e di rivelare *Conoscenza di Strada* (appena speso) perché credo mi sarà più utile nel prossimo futuro.

Se *non tenti* di oltrepassare il confine, la *Notte ti Abbraccia* e alza la soglia del Terrore di un punto.

ABBRACCIO DELLA NOTTE

La Notte ti ostacola sempre in modi che non puoi prevedere. Quando ti circonda è impossibile sfuggirle se non a caro prezzo. Notte è sinonimo di pericolo, quindi quando un suo Confine viene oltrepassato tutto potrebbe cambiare in peggio. Sono sempre le meccaniche del gioco a causare l'Abbraccio della Notte (come *non tentare* di oltrepassare un Confine Innalzato), che è influenzato però dalla Soglia del Terrore.

REGOLE DELL'ABBRACCIO

Quando vieni Abbracciato, la Sentinella sceglie una o più delle seguenti Regole che *giocatore e personaggio* dovranno rispettare.

- Non fiatare. Non puoi aprir bocca né gemere o emettere altri suoni.
- Non guardare. Chiudi gli occhi, non aprirli.
- Non sentire. Non puoi sentire: esci dalla stanza, indossa delle cuffie con della musica, tappati le orecchie.
- Non muoverti. Puoi solo sbattere le palpebre, muovere le dita e gli occhi, o la bocca per parlare.

La Sentinella può anche scegliere di applicare Regole diverse a giocatori/personaggi diversi. La *Soglia di Terrore* decreta anche Regole *oltre la prima* può chiamare in una data scena tra tutti i giocatori/personaggi. Ogni Regola chiamata dura per l'intera durata dell'Abbraccio o finché il giocatore entra nell'*Eco delle Paure*. Quando una o più Regole dell'Abbraccio vengono chiamate e il giocatore non le rispetta, il suo personaggio sarà *divorato dalla Notte* all'istante.

CONFINI DELL'ABBRACCIO

Nella Notte ogni ostacolo e conflitto è più forte: se c'è un Abbraccio in corso, ogni Confine chiamato sul personaggio sarà più difficile da superare fintanto che l'Abbraccio prosegue.

Qualsiasi confine è considerato come Innalzato, anche se l'Entità è pari ad uno.

- Se spendi un Traguardo, *passi* oltre il Confine - vedi *Traguardi* più avanti.
- Se riesci a spendere Tratti pari all'Entità, sei *rimasto* dentro al Confine.
- Se stai sotto all'Entità oppure non oscuri nessun Tratto, vieni *divorato dalla Notte* ed entri nell'*Eco delle Paure*.

DIVORATO DALLA NOTTE

Quando sei *divorato dalla Notte*, taglia l'ultima riga della tua scheda e dalla alla Sentinella: questo è il pegno per non essere riuscito a sottrarsi all'Abbraccio. Se in tal modo tagli un Limite, il suo Traguardo non potrà più essere raggiunto (se invece già l'avevi raggiunto potrai continuare ad usarlo). Se tagli invece un Traguardo, il suo Limite è ora inutile.

Tuttavia, se tagli un Pregio, avrai più facilità a poter invocare il Limite e raggiungere così un Traguardo: d'altronde ciò che non uccide fortifica.

DURATA DELL'ABBRACCIO

L'Abbraccio può durare da un singolo momento fino a più ore: in termini di gioco, quando uno tra tempo, luogo ed eventi cambia, entriamo in una nuova scena e l'Abbraccio ha termine. Un giocatore può sfruttare solo l'Eco delle Paure per spingere la scena a cambiare, perché durante l'Abbraccio non può mai *passare* un confine. Se la Sentinella ha *divorato* almeno un personaggio durante l'Eco e/o può usare ancora solo un Tratto, è costretta a chiamare l'Eco delle Paure.

ECO DELLE PAURE

Quando sei faccia a faccia col terrore, la tua paura ti impedisce di pensare e l'unica cosa che senti è l'eco del tuo passato e degli incubi che hai avuto. Bloccato in questa spirale, l'istinto di sopravvivenza scatta e potrai superare Confini sebbene a fatica. L'Eco delle Paure può dunque essere anche un *flashback* dove il giocatore riflette su possibili conoscenze o capacità utili a sopravvivere.

L'Eco delle Paure avviene:

- subito dopo che un personaggio è *divorato dalla Notte*;
- quando un personaggio è di fronte all'Orrore e la Sentinella può oscurare un proprio Tratto.

Appena entri in Eco, inoltre, abbassi di 1 punto la Soglia del Terrore. Fintanto che l'Eco delle Paure è attivo, il giocatore può rompere le Regole dell'Abbraccio senza venire *divorato dalla Notte*, ma mantiene tutte le altre conseguenze dell'Abbraccio.

Durante l'Eco quando affronti un Conflitto dovrai rivelare i tuoi Tratti e Traguardi anziché oscurarli: puoi dunque usare solo quei Tratti che hai già speso, ottenendo così la capacità di riutilizzarli al di fuori dell'Eco delle Paure.

L'Eco delle Paure interrompe il normale svolgersi del gioco: la Sentinella e il personaggio in Eco dialogano cercando di capire se c'è una via d'uscita. Se l'Eco è un *flashback*, altri Personaggi presenti nel *flashback* possono *aiutare* usando i propri Tratti, ma non potranno oscurarli né rivelarli.

CONFINI DELL'ECO

Durante l'Eco delle Paure:

- se non c'è un Abbraccio in corso, quando dovresti *passare* un Confine *rimani* dietro e quando dovresti *rimanere* in realtà *non tenti*;
- se c'è un Abbraccio in corso, rimangono validi i Confini dell'Abbraccio, ma verrai *divorato dalla Notte* solo se non utilizzi alcun Tratto.

Se riveli tutti i tuoi Tratti, ma non riesci a Risolvere l'Eco, controlla se c'è un Abbraccio della Notte attivo: se sì, ogni successivo Confine ti *divorerà*, perché non puoi superarlo, e porrà fine all'Eco e ad Abbraccio. Altrimenti sei fuori dall'Eco.

Parleremo dell'uso dei Tratti dell'Orrore durante l'Eco nella sezione *Sentinella della Notte*.

RISOLUZIONE DELL'ECO DELLE PAURE

L'Eco delle Paure viene risolto:

- quando la Sentinella ha oscurato tutti i suoi Tratti;
- quando il personaggio riesce a *passare* un Confine rivelando solo Pregi e decide di terminare l'Eco (potrebbe decidere di non farlo per continuare a recuperare l'uso dei suoi Tratti).

Se l'Eco delle Paure è stato invocato durante un Abbraccio, quest'ultimo ha termine contestualmente all'Eco.

TRAGUARDI

I Limiti sono fatti per essere abbattuti e tu giocherai per questo. Abbattere un Limite del tuo Personaggio ti garantirà accesso ad un Traguardo, un *Pregio* speciale il cui utilizzo può mettere in seria difficoltà l'Orrore. Per raggiungere un Traguardo ti serve superare due step.

Controlla se i Pregi *ancora* sulla scheda collegati al Limite che vuoi abbattere sono tutti oscurati. Fintanto che lo sono, quando incontri un *Confine Innalzato* che ha un legame con il tuo Limite puoi *scommetterlo*:

- se riesci a *superare* quel Confine, aggiungi il Traguardo alla tua scheda;
- se *resti* dietro, recuperi solo l'uso di un Prego connesso a quel Limite;
- con qualsiasi altro risultato il Traguardo non verrà aggiunto e non potrai scommettere nuovamente il tuo Limite fino alla fine della scena.

Quando scommetti un Confine, in qualsiasi momento tu lo faccia, la Sentinella può usare le sue regole per Innalzare ancora di più quel Confine.

Se raggiungi il Traguardo e lo scrivi sulla scheda, questo è subito disponibile per usarlo; dunque inizierà oscurato se sei entro l'Eco delle Paure oppure rivelato se non sei al suo interno.

USARE UN TRAGUARDO

Possedere un Traguardo è un'ottima notizia, perché usandolo superi automaticamente un qualsiasi Confine. Inoltre puoi decidere di spendere anche un Prego insieme ad un Traguardo: se lo fai, *divori le tue Paure* e costringi la Sentinella a tagliare la Scheda dell'Orrore.

LA SENTINELLA DELLA NOTTE

La notte che conoscono i personaggi è solo l'ombra di ciò che è in realtà: un putrido mondo nascosto in cui vivono creature ripugnanti, oggetti mortali e potenti malefici. In una parola, Orrore.

Tempo fa tra la Vera Notte e il nostro mondo fu tracciato un Confine. Gli Orrori ebbero buio eterno e controllo sulla loro dimensione; noi ottenemmo il giorno e la sopravvivenza.

Col tempo il Confine divenne labile e fumoso. Le creature da ambo i lati non lo rispettavano. Così si venne a creare un concetto, un'idea come la giustizia. Nella storia è detta Sentinella della Notte e sue sono le creature che fanno rispettare il Confine: esse devono salvaguardare la vita stessa del Confine, ma sanno che non reggerebbe senza compromessi - che spesso vuol dire chiudere gli occhi e lasciar passare uno degli Orrori.

GLI ORRORI

Gli Orrori non intrinsecamente malvagi, ma piuttosto sono *cose* cresciute in un luogo in cui sopravvive solo il più forte e il più crudele. Questo significa dunque non andarci leggero. E farsi domande dopo o anche mai. Vivere in questo modo ti spinge a nutrirti della paura degli avversari come metro di paragone per capire se sei vivo o morto: più paura hanno, più moriranno in fretta e tu sarai salvo.

SCHEDA DELL'ORRORE

La Sentinella possiede una Scheda dell'Orrore che compila mentre i giocatori creano le proprie schede con una serie di Tratti che lo descrivano. Un buon Orrore possiede inoltre Tratti che sono l'opposto dei Limiti dei Personaggi. L'Orrore non è per forza una creatura, ma può essere una minaccia impalpabile (una maledizione, ad esempio), un fulcro di terrore (come un oggetto maledetto) oppure un gruppo di creature (come umani corrotti o posseduti, oppure organizzazioni malefiche).

I Tratti dell'Orrore sono generati e organizzati secondo le regole della *Creazione della Storia*.

UTILIZZO DELLA SCHEDA DELL'ORRORE

La Sentinella gioca al contrario degli altri giocatori: inizia con ogni Tratto oscurato e gioca per rivelarli. Durante un Eco di Paura, invece, la Sentinella può oscurare i suoi Tratti per aumentare la pressione sul personaggio e dunque ottenere la possibilità di rivelarli di nuovo.

INNALZARE I CONFINI

La Sentinella aumenta di 1 l'entità dei Confini Innalzati:

- rivelando Tratti dell'Orrore;
- invocando un Limite del Personaggio, se tale Limite non è già stato superato sbloccando un Traguardo

Ad esempio, per Innalzare un Confine ad Entità 3 la Sentinella potrebbe rivelare (o oscurare, durante l'Eco delle Paure) un Tratto dell'Orrore e invocare un Limite del Personaggio.

SOGLIA DEL TERRORE

La Soglia del Terrore è una colonna di numeri che vanno da 1 a 16: la Sentinella scrive questi numeri sul bordo della scheda dell'Orrore, dal *basso verso l'alto* in modo che l'ultima riga contenga l'1 e la riga del nome dell'Orrore contenga il 16. Quando la Sentinella segna i numeri, deve anche ricordarsi di cerciarne alcuni: il 4, il 8, il 12 e

16. Questi rappresentano i livelli della Cortina di Fumo. Se la Scheda dell'Orrore viene tagliata, la Soglia partirà dall'ultimo numero sulla scheda e non potrà scendere sotto di esso.

COME SFRUTTARE LA SOGLIA DEL TERRORE

Applicate una graffetta alla Scheda in modo che segnali che la Soglia è pari ad 1. Ogni volta che la Soglia viene alzata, la Sentinella alza la graffetta di un numero. Quando la graffetta raggiunge un numero cerchiato, la presenza dell'Orrore nella storia aumenta: più livelli raggiungi, più la Cortina di Fumo che limita la Notte si dirada e l'Orrore prende potenza. Per ogni livello della Cortina raggiunto:

- la Sentinella ottiene una Regola extra che può aggiungere ad un Abbraccio che sta avvenendo oppure che avverrà entro la fine della scena;
- l'Orrore *si rivela* sempre di più.

RIVELAZIONE DELL'ORRORE

Quando la Soglia del Terrore raggiunge un livello cerchiato, la cortina di fumo si disperde e rivela sempre di più l'Orrore. Identifichiamo quattro step di dispersione.

- **Dettagli.** Fino a quando la Cortina di Fumo non arriva a livello 4, l'Orrore può essere presente nella storia solo tramite dettagli lontanamente collegabili. Una volta oltrepassato questo confine, la Sentinella può mettere in gioco dettagli più diretti della creatura (come la sua presenza sottoforma di un'ombra che vedi con la coda dell'occhio).
- **Manifestazione.** Dal livello 4 in poi, l'Orrore si manifesta in modo indiretto (come apparendo agli specchi oppure da lontano), ma le sue apparizioni sono più potenti: se un personaggio *rimane* dietro ad un Confine Innalzato cade nell'Abbraccio della Notte.
- **Presenza.** Dal livello 8 puoi anche incrociare l'Orrore faccia a faccia: anche se *passa* un Confine Innalzato il personaggio cade nell'Abbraccio della Notte.
- **Persistenza.** A livello 12 l'Orrore non può uscire di scena: considera i personaggi come se fossero *sempre* nell'Abbraccio della Notte.
- **Dominio.** A questo livello il Traguado dell'Orrore si sblocca automaticamente.

TRAGUARDI DELL'ORRORE

L'Orrore guadagna un Traguado quando:

- il suo Limite viene risolto;
- la Soglia del Terrore arriva a 16.

Per risolvere un Limite l'Orrore la Sentinella deve rivelare tutti i Pregi e mettere il Limite in gioco su un Confine Innalzato. Se il Personaggio *non tenta* oppure viene *divorato dalla Notte*, l'Orrore ottiene un Traguado.

USARE IL TRAGUADO DELL'ORRORE

Quando l'Orrore guadagna un Traguado può usarlo in un Abbraccio per far *divorare dalla Notte* ogni personaggio anziché uno solo; non è obbligato ad usarlo al primo Abbraccio che incontra. Se ciò avviene, parte l'Eco dell'Orrore e l'ultima fase di gioco.

ECO DELL'ORRORE

L'Eco dell'Orrore rappresenta la resa dei conti tra i personaggi e l'Orrore. In tal senso, la "fine" dei Personaggi o dell'Orrore è così vicina che poche sono le speranze di sopravvivenza.

- Nell'Eco dell'Orrore ogni personaggio entra in Eco delle Paure, così come l'Orrore.
- Nel caso la Sentinella possieda Risorse tagliate dalle schede dei Personaggi, può usarle in questo momento come se fossero Dettagli dell'Orrore da oscurare.
- Anche i Personaggi, nel caso l'Orrore avesse tagliato parte della sua scheda, possono sfruttare tali parti come fossero Dettagli oscurati di una scheda aggiuntiva.

FINALE

La storia finisce in due casi: o quando l'Eco dell'Orrore termina oppure quando sorge il sole e l'Orrore si ritrae dietro il Confine. In entrambi i casi, i giocatori e la Sentinella iniziano a narrare cosa succede ai personaggi e all'Orrore stesso (partendo dai giocatori). Potete spendere i tagli accumulati per ottenere diritto di narrazione: possono farlo sia i giocatori che la Sentinella.

Osservate tuttavia le seguenti regole:

- la Sentinella non può narrare la morte dei personaggi e, viceversa, i giocatori non possono narrare la morte dell'Orrore;
- la Sentinella deve ricordarsi di essere tale, quindi narrerà tutto ciò che è Ignoto e il suo obiettivo sarà *salvare* l'Orrore e riportarlo nella Notte.

Continuate a narrare finché tutti hanno terminato i tagli e date conclusione così alla storia.

APPENDICI

APPENDICE 1: SCHEDE D'ESEMPIO

In queste schede d'esempio (4 Personaggi e 2 Orrori) abbiamo sostituito le linee dei legami con dei numeri per motivi pratici. Sulla colonna più esterna a sinistra troverai il numero dei Limiti, differenziati per tipo di font (grassetto, corsivo e romano). Sulla seconda colonna da sinistra troverai invece i numeri corrispondenti ai Pregi e ai Traguardi di ogni Limite.

Grazie a questo *escamotage* non abbiamo inserito le Forme (pallino e quadratino) a destra dei Tratti poiché ci sembrava che già il numero e il suo font bastassero a differenziare Pregi da Dettagli.

		YARNA	
	[2]	Intraprendente	
	[1]	()	
(1)		Dubbia Reputazione	
		Cartomante	
	[1]	Abile Seduttrice	
(2)		Ricercata	
	[2]	()	
(3)		Vagabonda	
	[2]	Manolesta	
	[3]	Orfana	
		Incubi Ricorrenti	
	[3]	Gitana	
	[3]	()	
	[2]	Bugiarda	
		Cuore d'Oro	

		JOHN SMOKE	
	[3]	Abile Detective	
	[1]	()	
(1)		Disadattato	
	[1]	Conoscenza di Strada	
	[1]	Mi adatto facilmente	
	[2]	()	
(2)		Fascino Ruvido	
	[2]	Dongiovanni	
		Figlio di Militare	
	[2]	Madre ex-luigiola	
(3)		Ritenuto un Pavido	
	[3]	()	
		Valido Combattente	
	[3]	Distintivo come Scudo	
		Paziente	

		LADY ECHO	
	(2)	Sensitiva	
(1)		Ereditiera	
	(1)	()	
	(1)	Poco di Buono	
	(1)	Viziata	
		Vestito di Pizzo	
		Pistola sotto la Gonna	
(2)		Perseguitata dall'Occulto	
	(2)	()	
(3)		Orfana di Madre	
	(3)	Infanzia Travagliata	
	(1)	Schifosamente Ricca	
	(3)	()	
	(2)	Sentire le Voci	
		Bellezza Delicata	

		DOCTOR CUT	
	[2]	Ciarlatano	
	[2]	Borsa da Dottore	
(1)		Alcoolista	
	[1]	()	
		Sonno Pesante	
(2)		Medico da Strapazzo	
	[1]	Conosciuto nei Bar	
	[2]	()	
	[1]	Irascibile	
	[3]	()	
		Taccagno	
	[3]	Viscido	
(3)		Misogeno	
	[3]	Ex-Moglie	
		Monocolo	

K'NAR'ST, PROLE DEI DIMENTICATI				16
<i>K'Nar'St è un anfibio con 4 braccia e 7 artigli su ciascuna; possiede tentacoli al posto delle gambe e una testa di leone. Non può agire se non c'è del mare nelle vicinanze.</i>				15
<i>Dettagli: infesta gli occhi di chi tocca specchi d'acqua con immagini di morte per annegamento.</i>				14
<i>Manifestazione: appare se ti specchi nel Mare.</i>				13
<i>Presenza: genera non-morti dai cadaveri dei relitti sottomarini; sono deboli alla luce.</i>				12
<i>Persistenza: sorge dalle acque per mietere vittime.</i>				11
(1)		Dipendente dall'Acqua		10
	[1]	()		9
	[1]	Prosciuga Corpi Umani		8
		Artigli Laceranti		7
	[1]	Evocatore di Non-Morti		6
		Braccio Extra		5
	[1]	Incubi del Mare		4
		Braccio Extra		3
	[1]	Percezione a Contatto col Mare		2
		Ruggito Terrificante		1

XUTH, INFESTAZIONE URBANA				16
<i>Xuth è una maledizione che infesta gli edifici tramite insetti eteri invisibili alla vista e trasforma stanze e ambienti in letali spazi di morte. Il suo obiettivo è inglobare gli umani negli edifici.</i>				15
<i>Dettagli: strani rumori si manifestano nelle case.</i>				14
<i>Manifestazione: l'aspetto delle stanze cambia. Gli elettrodomestici malfunzionano.</i>				13
<i>Presenza: iniziano a scomparire persone, i rumori si fanno più pressanti, le case non hanno più uscite.</i>				12
<i>Persistenza: la casa diventa una creatura vivente.</i>				11
(1)		Eterea Senza Intelletto		10
	[1]	()		9
	[1]	Oggetti come Arti		8
		Estrarre Energia da Umani		7
	[1]	Dominio su Muri e Porte		6
		Interruzione di elettricità		5
	[1]	Controllo di Ogni Insetto		4
		Sussurri di Morte		3
	[1]	Rumori Raccapriccianti		2
		Infestazione di Insetti Eterei		1

APPENDICE 2: OPZIONI

Rispetto delle Regole: le Regole dell'Abbraccio sono infide, ma non è detto che un gruppo debba sempre essere ligio al loro rispetto nello stesso modo. Sessioni tranquille possono permettere ai giocatori di sbadigliare e grattarsi, mentre in sessioni serie bisogna rispettare le Regole il più possibile. In generale identifichiamo tre livelli di rispetto tra i quali il gruppo deciderà insieme e all'inizio della campagna quale utilizzare.

1. Blando: se uno sbadiglia non rompe la regola.
2. Serio: devi trattenerti il più possibile.
3. Severo: se la Sentinella o altri giocatori ti provocano, devi resistere.

Limite di Sopravvivenza: puoi sempre mettere in gioco un Limite sottinteso della scheda che è il Limite di Sopravvivenza. Se lo fai e ottieni un Traguado, hai un Confine da poter chiamare contro l'Orrore e in cui giocare il Traguado stesso; dopodiché sarai completamente divorato dalla notte: taglia la tua scheda in diagonale, da angolo ad angolo.

Brutti trascorsi: se volete potete far uscire una linea di un limite dalla scheda in direzione di un altro personaggio purché lui faccia lo stesso. Questo segnala un limite comune dato da trascorsi del passato.

In medias res: se la Sentinella vuole può iniziare il gioco in Medias Res. In questo caso potete piegare parte della scheda in modo da oscurare alcune Parole che per ora vi sfuggono. L'esempio lampante è un personaggio con amnesia che inizierà piegando la linea del nome in modo che esso non si noti (o addirittura non segnandolo fin dall'inizio del gioco).

Orrore Codardo o Coraggioso: la Sentinella può decidere alla creazione della scheda se l'Orrore è Codardo oppure Coraggioso, scrivendolo accanto al suo nome. Quando all'Orrore verrà tagliata la scheda, egli reagirà diversamente a seconda di questo "tag":

- se è coraggioso rimarrà a combattere e continuerà l'Abbraccio e/o l'Eco se presente;
- se è codardo scapperà e porrà fine all'Abbraccio e/o all'Eco se presente.

APPENDICE 3: ISPIRAZIONI

L'ispirazione generale per *Echi sul Confine della Notte* viene dal genere horror psicologico, specialmente quello di film come *Il Sesto Senso*, *Gothika*, *Shining*. Altre ispirazioni per la stesura sono stati:

- Giochi di Ruolo: Apocalypse World, Call of Cthulhu, Omen, Non Cedere al Sonno.
- Cinema: La Trilogia dell'Apocalisse di Carpenter (*La Cosa*, *Il Seme della Follia*, *Il Signore del Male*), *The Others*, *The Covenant*, *Super8*, *1408*.
- Serie Televisive: *Penny Dreadful*, *Class*, *The Others* (2000), *The Exorcist* (2016).
- Videogame: *Alan Wake*, *Silent Hill*.
- Fumetti e Arte: *Dylan Dog*, *Neonomicon* e *Providence* di Alan Moore, *Promethea* di Alan Moore, le illustrazioni di Paolo Massagli, le illustrazioni di Zdzisław Beksiński.
- Letteratura: Le opere di Howard P. Lovecraft, Le opere di Stephen King.

I diritti degli animali, o la moderna Eneide

Iacopo Frigerio



**Menzione Maria Montessori
per il gioco formativo**

I Diritti degli Animali

O la moderna Eneide

“i fili che uniscono le vite dei migranti, echi della terra lasciata e taglio con essa” (cit. Semi-anonima)

Abstract

Questo è un gioco che entra nella categoria dei “Serious Play”. Ossia che non ha lo scopo di divertire o intrattenere, quanto piuttosto approfondire e far riflettere i giocatori su un tema (in questo caso sociale) specifico. Questo gioco tratta il tema dei migranti e lo fa, a livello della mia esperienza, dal punto di vista migliore per cui usare lo strumento del roleplay: quello della simulazione del migrante. Nel concepire questo gioco ho valutato queste possibilità:

1. Tema 1: La necessità della migrazione.
2. Tema 2: Il trattare i personaggi, quindi i migranti, come uomini, con una identità precisa che viene ulteriormente forgiata dal viaggio che intraprendono.
3. Tema 3: la trattazione del viaggio, delle difficoltà, della follia che ci vuole a intraprenderlo.
4. Tema 4: l'importanza che l'opinione pubblica (tutti noi) sia informata sugli stessi.
5. Condizione 1: Riferimenti all'eneide, una delle più nobili rappresentazioni di un fenomeno migratorio visto come positivo.
6. Condizione 2: cercare di vedere questo gioco come strumento adatto per una classe, o comunque un contesto educativo gruppale. Da un minimo di 3 persone, fino a un massimo di 25.
7. Condizione 3: cercare di mantenere pochissime regole meccaniche per favorire la curva di apprendimento.
8. Condizione 4: volevo celebrare e omaggiare un gioco di Alberto Tronchi e Daniel Comerci, dopo che loro avevano omaggiato per primi un mio lavoro, per questo ho “rubato” alcune interessantissime meccaniche del loro gioco Omen.

Per la natura del Game che non ho potuto approfondire tutti gli aspetti reali del fenomeno migratorio, non c'è tempo per approfondire le mie fonti, né spazio adeguato per inserirle in questo testo. Se il gioco avrà riscontri positivi, vedrò di farlo nell'edizione definitiva.

Per quanto concerne il contest, mi pare abbastanza chiaro come tratto il tema del Confine, in questo caso in senso molto geografico. Ho cercato poi di trattare gli ingredienti (ove possibile) con un doppio ruolo, uno tematico e uno meccanico. Il Taglio è un meccanismo di gioco, ma anche la scelta di lasciarsi tutto alle spalle. L'Eco sta nell'identità dei migranti ed il meccanismo delle identità è il connubio tra la parte meccanica e narrativa, l'Eco è anche trattata come meccanica per introdurre l'importanza dell'opinione pubblica. Il Filato sta nell'intrigo delle rotte che i migranti percorrono, una trama intricata dettata dalla speranza di un futuro e volontà di sopravvivenza.

Riti di Introduzione

Preparativi

Date le caratteristiche del gioco è meglio predisporre l'ambiente. Se siete in pochi suggerisco un tavolo appartato. Se siete in molti, è importante che le persone attorno al tavolo abbiano possibilità di vedere cosa sta succedendo.

Per il gioco vi serviranno:

- gomme e matite per tutti
- La plancia di gioco
- un sacchetto opaco
- un paio di fogli bianchi
- un blocchetto di foglietti
- 12 segnalini della stessa forma di diverso colore (6 neri, 4 bianchi e 2 rossi)

Se c'è un insegnante, un educatore o comunque una persona con un ruolo di responsabilità esso deve decidere se svolgere il ruolo di Narratore o di Facilitatore.

Come Narratore, guiderà direttamente l'evoluzione della storia prendendo scelte importanti. Più avanti saranno descritte le responsabilità del Narratore.

Come Facilitatore, il suo ruolo sarà quello di favorire il gioco, stimolare l'attenzione e la partecipazione di tutti i giocatori e aiutarli nell'interpretazione delle regole, ma non dovrà prendere assolutamente parte nella creazione diretta della storia, lasciando ogni scelta ai giocatori.

Se non c'è alcun "educatore" si suggerisce di seguire le regole "senza Narratore".

Se il gruppo di gioco contiene più di quattro persone, escludendo l'educatore, si deve quattro persone che prendano il ruolo attivo di Giocatori Attivi, in modo libero su base volontaria; le persone in eccesso prenderanno il ruolo di Opinione Pubblica Europea.

Quando sarete tutti seduti, ognuno dei Giocatori Attivi al tavolo scrive 4 "pregiudizi" (positivi o negativi) sugli immigrati clandestini, ognuno su un foglietto diverso, possono essere frasi che ha sentito dire, slogan politici, cose che ha letto (ma di cui non ha dati precisi) o anche credenze personali se ritiene di volerle mettere in gioco.

I giocatori che faranno parte dell'Opinione Pubblica Europea scriveranno ognuno due "Pregiudizi", uno positivo e uno negativo.

I Pregiudizi dei Giocatori Attivi e dell'Opinione Pubblica Europea devono rimanere separati, può essere comodo segnare un "+" su quelli positivi e un "-" su quelli negativi allo scopo di renderli facilmente riconoscibili.

Creazione dei protagonisti

I Giocatori Attivi scelgono insieme una specifica Rotta dei Migranti presa dalla mappa proposta.

Ognuno di essi sceglie una **Stazione di Partenza**, scelta tra i punti che stanno sotto il Sahara (per comodità potrete vedere una delle successive mappe allegate, più chiare in questo senso).

Ognuno dei Giocatori Attivi crea un personaggio che è cresciuto e vissuto nel punto di partenza scelto. Per Creare il personaggio basta segnare su un foglio (grande come un A5, o come un A4 piegato in due, oppure potete stampare la versione che ho inserito a fine manuale) il suo nome, la sua età, il suo genere, la città e stato di provenienza e scrivere una frase in risposta a ognuna delle seguenti domande, facendo in modo che ci siano almeno "2 righe" bianche di spazio tra una risposta e l'altra. Queste risposte sono chiamate le "Caratteristiche" del personaggio, nel compilarle formulatele come se fossero dichiarazioni che il vostro personaggio fa di sé stesso:

- Chi sei, cosa ti contraddistingue, cosa ti rende una persona unica?
- Come affronti i problemi e cosa caratterizza le tue azioni?
- Come ti relazioni con gli altri?
- Perché (o a causa di quale ragione) hai deciso di emigrare?
- Quale sogno vuoi cercare di realizzare?

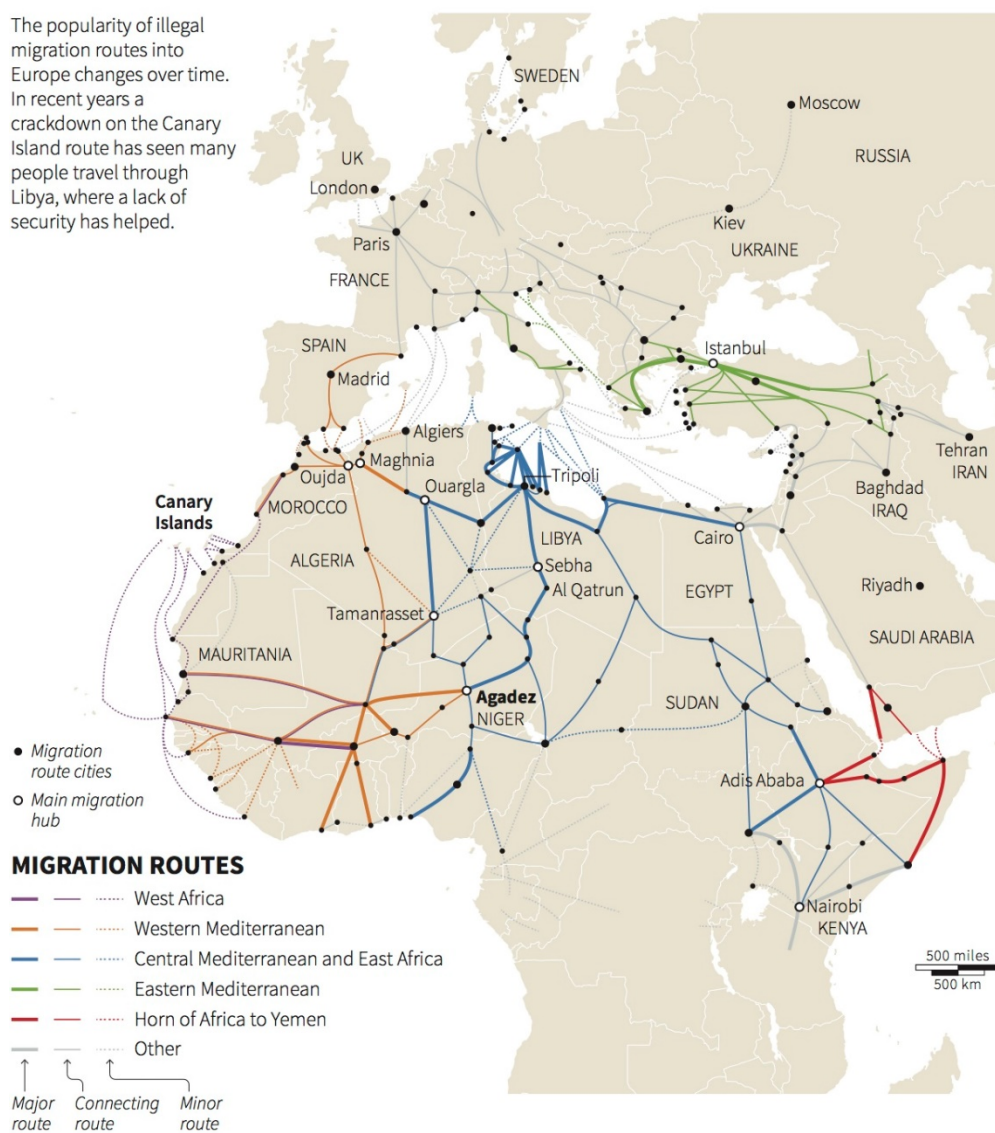
Esempio

Iacopo crea come esempio per questo gioco Youssuf, di 29 anni, proveniente da Casamance, nel Senegal.

- *Io sono un antropologo, laureato a Dakar, e ho vissuto come insegnante nei villaggi della mia zona*
- *Sono una persona pavida, che cerca di risolvere le cose nascondendosi o evitando i conflitti*
- *Sorrido sempre agli altri e li accolgo bene, cercando di piacere a loro*
- *Ho deciso di fuggire per via dei Ribelli Senegalesi, la mia famiglia ne era legata ma io non volevo avere a che fare con loro, né problemi col governo*
- *Spero di poter trovare un lavoro in una università europea, come ricercatore, per portare avanti i miei studi sulle tribù dell'Africa Occidentali.*

Routes to a better life

The popularity of illegal migration routes into Europe changes over time. In recent years a crackdown on the Canary Island route has seen many people travel through Libya, where a lack of security has helped.



Sources: International Centre for Migration Policy (ICMPD); Reuters
W. Foo, 13/08/2014

REUTERS

I Giocatori Attivi creano ora un secondo personaggio, con le stesse modalità, ma scelgono come Stazione di Partenza un luogo già scelto da un altro Giocatore Attivo. Tale personaggio sarà compagno di viaggio del precedente personaggio partente dalla stessa località.

Ci sarà una terza fase, se è presente l'Opinione Pubblica Europea, spetterà a tali giocatori, delineare liberamente un personaggio ulteriore per ogni Giocatore Attivo, che condividerà la località di partenza e il viaggio con uno dei personaggi già creati. Se non ci fosse alcuna opinione pubblica, spetterà di nuovo ai Giocatori Attivi creare un nuovo personaggio.

Quando l'ultimo personaggio è stato creato, vengono poste le schede che li rappresentano in mezzo al tavolo, raggiungibili da tutti i Giocatori Attivi.

Con questo si passerà al gioco vero e proprio.

Filare la trama del viaggio: il gioco

Il gioco prevede una serie di scene consecutive, secondo un preciso ordine (vagamente ispirato ai passaggi dell'Eneide) formato da 6 passaggi (che si ispirano a loro volta ai 6 capitoli dell'Eneide che trattano il viaggio degli esuli troiani). I personaggi cominceranno separati nelle loro comunità, ma durante il viaggio si incontreranno e faranno la conoscenza reciproca, entro il Terzo Passaggio dovranno essere tutti uniti. Ciò significa che i primi 2 passaggi saranno ripetuti più volte, per permettervi di raccontare fin dall'inizio la storia di tutti e 4 le località di partenza.

L'elenco dei passaggi è il seguente:

- **La Caduta di Troia:** si trattano le condizioni che motivano le persone a muoversi e i primi passi che compiono
- **Butroto, la città di Eleno:** i personaggi finiscono il viaggio autonomo e hanno bisogno di contattare e affidarsi a un "addetto ai lavori" che per la giusta somma li "aiuterà" ad attraversare l'Africa
- **Tra le Arpie, in balia di Eolo:** l'attraversamento del deserto, in balia degli eventi
- **La Morte d'Anchise:** vicini alla meta finale del viaggio qualcuno non cede e qualcun altro rinuncia alla fase finale del viaggio, decidendo di provare a integrarsi nella località da poco raggiunta
- **Cartago:** la partenza in "nave" dalle coste africane (o dell'attraversamento della Turchia e del simbolico stretto dei Dardanelli) e del viaggio che affronteranno
- **Enea agli Inferi:** l'arrivo nella civile Europa, le prime cure e l'affidamento alle strutture di accoglienza

Se c'è il Narratore, egli ha il compito principale di tenere il filo della storia, ha responsabilità di rappresentare il mondo, gli eventi e di interpretare tutti i personaggi che compariranno e non sono gestiti dai Giocatori Attivi. Il suo scopo è complicare la via dei giocatori, metterli di fronte a una brutta svolta della trama che metterà alla prova il loro carattere e contribuirà a forgiarli.

Se non c'è il Narratore un Giocatore Attivo, mai lo stesso consecutivamente, ne assumerà il ruolo e i compiti per quel passaggio. Tale giocatore attivo, per tale passaggio non interpreterà alcun personaggio con scheda.

Ad ogni passaggio i Giocatori Attivi scelgono un personaggio a scelta tra quelli disponibili (soprattutto nei primi 2 passaggi, ponete molta attenzione a quelli realmente disponibili, perché in una singola località non saranno tutti compresenti). I Giocatori non sono tenuti a interpretare sempre gli stessi personaggi, ma possono decidere come più li aggrada e accordarsi tra loro in caso di scelte comuni. Il Facilitatore/Narratore aiuterà a dirimere le eventuali dispute. L'Opinione Pubblica Europea può imporre che uno (e un solo personaggio) di loro interesse sia interpretato, la scelta deve cadere solo

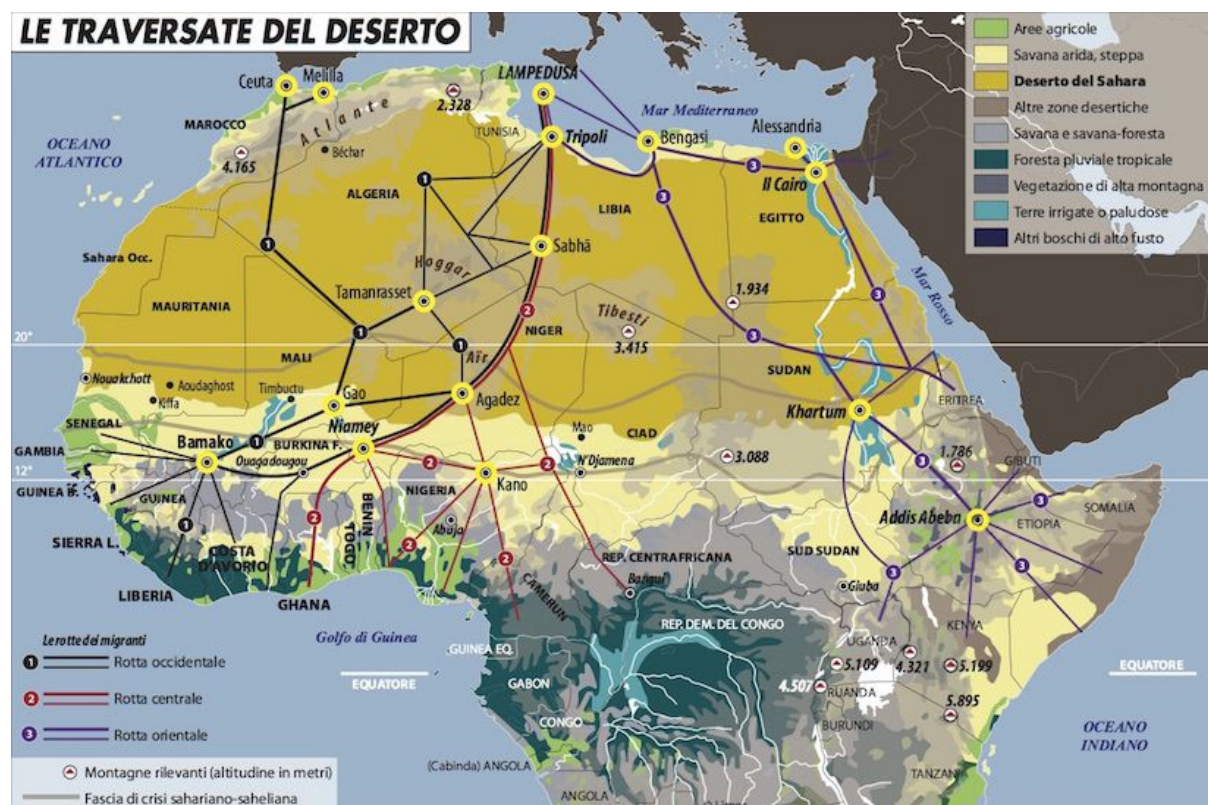
su un personaggio e non è obbligatoria (tali giocatori possono decidere di astenersi), ma non possono imporre quale Giocatore Attivo specifico dovrà interpretarlo, saranno loro a scegliere, anche in questo caso l'eventuale Facilitatore/Narratore dovrà dirimere le dispute. Se non si raggiunge in brevi attimi un accordo entro l'Opinione Pubblica, si considererà come un'astensione. Eventuali personaggi con scheda non scelti saranno presenti negli eventi e potranno subire le conseguenze, ma rimarranno più in ombra. Sempre, dal Terzo passaggio in poi, ci saranno altri emigranti, sebbene la storia difficilmente si soffermerà su di loro, se non per eventi negativi.

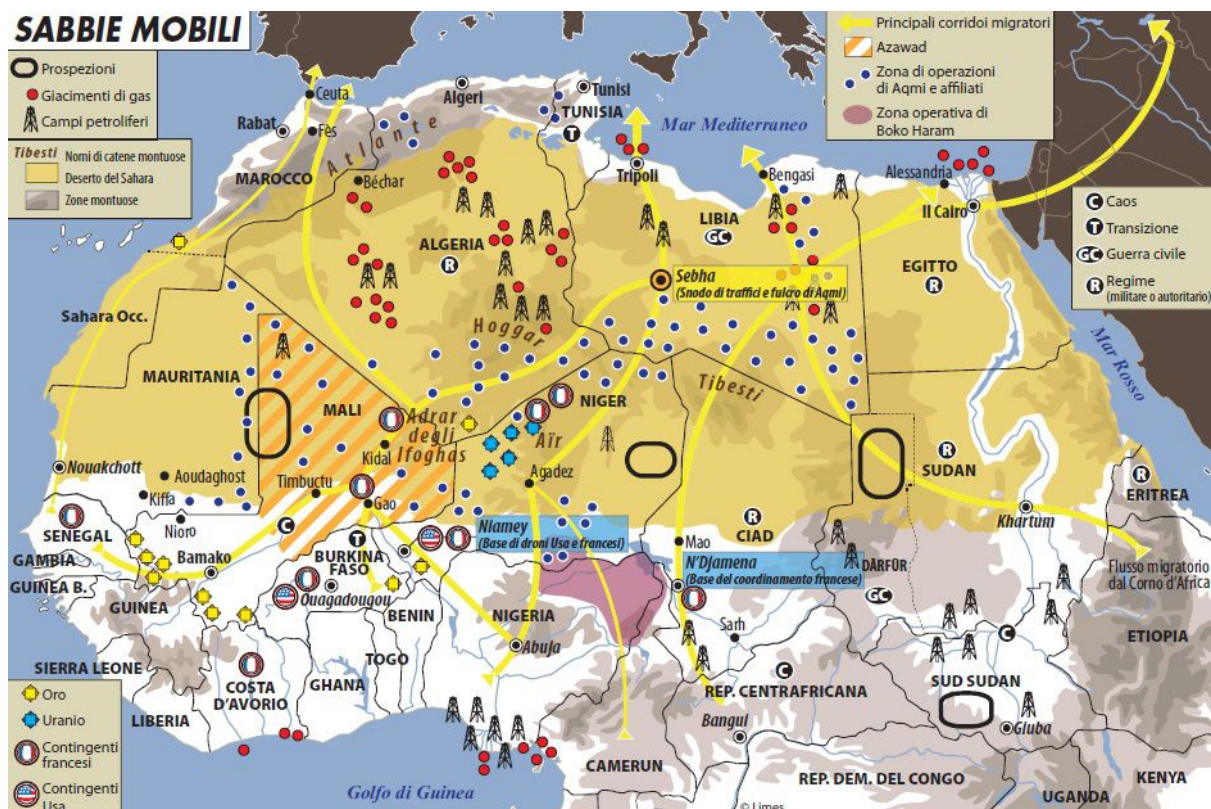
Una volta decisi i personaggi il Narratore (o il Giocatore Attivo di turno) dovrà impostare la scena, dovrà descrivere brevemente la situazione, l'ambiente che circonda i personaggi e gli eventuali personaggi senza scheda (interpretati da lui) che sono presenti. Dovrà descrivere cosa sembra stia per accadere e poi fare domande ai Giocatori Attivi per stimolarli a raccontare come i loro personaggi intendano agire. Se non c'è un Narratore ufficiale, tutto il gruppo (anche l'Opinione Pubblica) dovrebbe sentirsi incentivato a proporre idee e situazioni, che il Narratore di turno potrà valutare (sebbene non sia mai obbligato a seguirle).

La scena dovrebbe essere impostata con una situazione di difficoltà, causata dal viaggio o dalle condizioni avverse o dalla "malvagità" umana ma non in una situazione di imminente, impellente e drammatica emergenza, deve essere lasciato spazio ai giocatori di agire con calma durante il passaggio.

Inoltre il Narratore può fare riferimento alle ulteriori 2 cartine inserite o, se ha a disposizione internet il link qui segnato per approfondire meglio quello che sta per accadere e per anticipare le idee sulla sfida (che spiegherò tra poco):

<http://esodi-medu.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/medu.html?ln=it> -> mappa interattiva con testimonianze, foto dei luoghi, spiegazioni della rotta.





LA SFIDA

Al momento opportuno il Narratore dovrà imporre una situazione netta di sfida. Una situazione difficile, come una tempesta del deserto, una epidemia che colpisce gli emigranti, la polizia di frontiera che chiede soldi per far passare il gruppo. Se è in difficoltà, il Narratore può ispirarsi a uno dei seguenti eventi:

- Condizioni meteorologiche avverse
- Guerra, saccheggio, uccisioni
- La pista seguita è sbagliata
- Il posto è una falsa promessa di felicità
- Attaccati da bestie selvagge
- Morte di un proprio caro
- Imprigionati
- Tradimento o sabotaggio
- Nel gruppo c'è una divisione incolmabile
- Attaccati da soldati, fanatici, paramilitari, polizia, schiavisti

Quando il Narratore propone una sfida prende il sacchetto e inserisce 3 segnalini neri. A sua discrezione può scegliere uno dei fogli dei pregiudizi negativi compilati da un Giocatore Attivo, strapparli e complicare la situazione, raccontando come tale pregiudizio si realizza nella sfida a sfavore dei personaggi. In tal modo inserisce ulteriori 3 segnalini neri.

L'Opinione Pubblica Europea può decidere di sostenere la sfida, se tutti sono d'accordo, il Narratore inserisce 2 segnalini Rossi, se ci sono anche solo 2 persone dell'Opinione Pubblica contrari, il Narratore inserisce un solo segnalino rosso.

I Giocatori Attivi devono rispondere alla sfida raccontando come reagiscono i loro personaggi agli eventi e come cercano di superare l'ostacolo, per farlo devono fare riferimento a una o più delle Caratteristiche scritte sulla scheda del loro personaggio. Quando lo fanno il Narratore deve inserire 1

segnalino bianco e mettere una x (a matita) di fianco alla caratteristica utilizzata in gioco. Possono rispondere attivamente alla sfida da 1 a 3 Giocatori Attivi, possono essere inseriti massimo 4 segnalini bianchi.

A questo punto il Narratore, a sua insindacabile giudizio porge il sacchetto a uno dei Giocatori Attivi che sta cercando di superare la sfida. Il Giocatore dovrà estrarre 1 segnalino e disporlo nella plancia di gioco secondo le indicazioni seguenti:

Il colonna bianca	I colonna bianca	I colonna nera	Il colonna nera
Fratellanza	Rifugio	Dolore	Morte
Coraggio		Tradimento	

Se pesca una pietra Nera la deve mettere su Dolore o Tradimento.

Se pesca una pietra Bianca la deve mettere su Rifugio.

Quando avrà pescato il segnalino, il Giocatore Attivo dovrà scegliere se attivare il meccanismo di Taglio o passare il sacchetto a un secondo Giocatore Attivo.

Se attiverà il Taglio farà uscire tutti i segnalini rimasti nel sacchetto e ne prenderà uno di colore opposto a quello estratto e lo inserirà secondo le regole descritte in precedenza.

Se decide di passare il sacchetto, se è l'unico Giocatore Attivo presente in sfida, sceglierà un altro Giocatore e il personaggio che interpreta sarà coinvolto suo malgrado negli eventi. Se c'è un già un secondo Giocatore, il primo dovrà semplicemente passargli il sacchetto. Se fossero tre, potrà scegliere tra i due (in realtà questa ultima opzione non è una scelta che provochi particolari conseguenze meccaniche).

Il secondo Giocatore pesca il suo segnalino, se è nero potrà scegliere di metterlo in una casella della I colonna nera, se c'è una casella libera, oppure nella casella Morte della seconda colonna. Se è bianco, potrà metterlo nella I colonna, se è ancora libera oppure potrà scegliere una delle due caselle della II colonna bianca.

Dopo aver pescato dovrà passare il sacchetto. Se ci sono tre Giocatori Attivi, passerà il sacchetto al terzo giocatore. Se ci sono uno o due Giocatori Attivi, dovrà riconsegnare il sacchetto al Giocatore che aveva effettuato la pescata.

Il giocatore col sacchetto effettuerà la sua pescata, disponendo il segnalino secondo le stesse indicazioni segnalate prima per il secondo Giocatore. NON può essere mai disposto più di un segnalino per pescata.

NARRARE L'ESITO DELLA SFIDA

Se c'è il Narratore fisso, egli si dovrà accordare con i Giocatori Attivi coinvolti nella sfida per elaborare insieme l'esito. Saranno tutti insieme loro a raccontare l'esito.

Se non c'è il Narratore fisso, egli non prende parte alla narrazione dell'esito, limitandosi ad ascoltare la versione dei Giocatori Attivi coinvolti.

Se c'è almeno il segnalino bianco su Rifugio, significa che i personaggi nel complesso riescono a superare la sfida e a porsi in salvo. Tale risultato deve essere interpretato in modo che non ci siano conseguenze fatali per nessuno dei personaggi con scheda.

Se c'è il segnalino nero su Morte, significa che i personaggi possono porsi in salvo e proseguire il viaggio solo con la morte di uno dei Personaggi con scheda. Se ci sono due o tre Giocatori Attivi essi devono decidere, accordandosi, quale dei loro personaggi coinvolti morirà. Se c'è un solo Giocatore Attivo, potrà scegliere se sacrificare il suo personaggio o uno qualsiasi degli altri personaggi con scheda tra quelli presenti in scena, liberamente tra quelli interpretati dagli altri giocatori o quelli in secondo piano.

Se c'è un segnalino su Dolore, significa che tutti i personaggi con scheda appartenenti ai Giocatori Attivi, soffrono dolore fisico o stress mentale a causa degli esiti negativi della scena. Inoltre a livello meccanico i giocatori dovranno inserire una Cicatrice in una delle loro Caratteristiche coinvolte, più avanti sarà spiegato il meccanismo.

Se c'è un segnalino su Tradimento, significa che qualcuno dei personaggi presenti in scena (non solo quelli coinvolti e non solo quelli con scheda) verrà meno alla sua parola o si prodigherà attivamente per mettere in difficoltà i personaggi coinvolti nella sfida, probabilmente frodando o tradendo tali personaggi. I personaggi coinvolti subiranno attivamente delle conseguenze negative. Inoltre a livello meccanico i giocatori dovranno inserire una Cicatrice in una delle loro Caratteristiche coinvolte.

Se c'è un segnalino su Fratellanza, significa che qualcuno dei personaggi presenti in scena (non solo quelli coinvolti e non solo quelli con scheda) agirà in senso di amicizia o fratellanza, aiutando ad alleviare le conseguenze negative della situazione o alleviando le pene dei personaggi direttamente coinvolti. I personaggi coinvolti troveranno qualcuno che si prenderà cura di loro. Inoltre tutti i Giocatori coinvolti potranno attingere al meccanismo dei Buoni Auspici.

Se c'è un segnalino su Coraggio, significa che il personaggio del Giocatore Attivo che ha inserito il segnalino si distinguerà per un atto di Coraggio che aiuterà notevolmente la risoluzione con esito positivo della situazione. Questa cosa avrà riflesso positivo in tutti i membri del gruppo di emigranti, che guarderanno con rispetto al personaggio e (almeno per un po') lo tratteranno con riverenza. Inoltre tale giocatore potrà attingere al meccanismo dei Buoni Auspici.

Come funziona? Seguendo le linee guida date dai segnalini disposti sulla tabella i giocatori coinvolti (compreso l'eventuale Narratore fisso) dovranno raccontare come effettivamente si risolve la situazione. Tutti gli altri giocatori (compresa l'Opinione Pubblica) saranno liberi di suggerire esiti o comportamenti, ma solo ai giocatori coinvolti spetta decidere effettivamente.

I giocatori devono concentrarsi sull'esito e concluderlo, lasciando a dopo ogni eventuale conseguenza di Cicatrici e Buoni Auspici.

Se c'è un facilitatore è importante che aiuti i giocatori a non perdersi e a chiudere in fretta il racconto dell'esito.

CICATRICI

Se il Giocatore Attivo deve inserire una Cicatrice, deve decidere come l'esito della sfida segna nel profondo il personaggio. Deve guardare alle sue Caratteristiche coinvolte. Se è la prima Cicatrice della caratteristica, si dovrà inserire una frase che in qualche modo getta un alone di sfiducia, cambiamento in negativo o semplice mitigazione della frase che compone la Caratteristica. Tale frase rappresenta in un certo senso un'anticipazione del cambiamento caratteriale che potrà accadere nel personaggio se le avversità dovessero colpire ancora.

Se il Giocatore Attivo deve inserire una seconda Cicatrice in una Caratteristica, dovrà invece barrare le frasi originali della Caratteristica e della cicatrice (lasciando comunque visibile il testo) e dovrà scrivere una nuova versione della caratteristica, con un tono più oscuro, basso e gretto dell'originale. Ad esempio se un personaggio era un "ingegnere edile" può diventare un "ladro", un "lavapiatti" o un "accattone", se era un "ragazzo sempre sorridente", può diventare un "depresso", un "approfittatore" o un "assassino". In qualche modo il cambiamento della caratteristica deve tenere fortemente conto della situazione in cui si è generata e deve esserne un riflesso. Conta molto quindi la narrazione dell'esito e la cicatrice già presente.

Se il Giocatore Attivo ha inserito una sola Caratteristica e deve inserire 2 Cicatrici, dovrà direttamente cambiare la Caratteristica.

Dal momento che una Caratteristica viene cambiata, essa non potrà più essere usata nelle successive sfide per poter inserire ulteriori segnalini bianchi nel sacchetto.

BUONI AUSPICI

Se il Giocatore Attivo ha diritto a un Buon Auspicio, deve vedere se è presente un Pregiudizio positivo tra quelli formulati dai Giocatori Attivi. Se è presente dovrà distruggerlo e scrivere invece su un nuovo foglio un fatto reale (se può accedere a delle fonti nel momento della giocata) di un cambiamento positivo nella comunità (italiana/europea/stato specifico) portato da un migrante che si è potuto integrare; se non può o non ha esempi, può scrivere di sua fantasia un cambiamento positivo che il personaggio apporterebbe nella comunità che lo accoglierà, se gli sarà data l'occasione.

Egli guadagnerà 1 punto ai fini della sua richiesta di accoglimento in Europa.

ECO DELL'OPINIONE PUBBLICA

In qualsiasi momento si venisse a pescare 1 segnalino Rosso, la fase dei pescaggi si interromperà e non verrà più ripresa. Sarà l'opinione pubblica a definire (del tutto o in parte) l'esito della sfida. I giocatori dovranno decidere se il segnalino Rosso andrà inserito in una casella bianca o nera (seguendo comunque l'ordine e indicazioni fornite precedentemente), per definirla bianca, dovranno prendere 1 pregiudizio positivo creato dall'opinione pubblica, per definirla nera, dovranno prendere 1 pregiudizio negativo. Tale pregiudizio dovrà in un certo modo riflettersi e realizzarsi proprio durante la narrazione dell'esito della scena (ad esempio, se "tutti i neri sono ladri" effettivamente dovrà crearsi un esito negativo a seguito del fatto che uno di loro ha rubato).

Se il segnalino rosso è il primo ad essere pescato, rimarrà l'unico in gioco e la narrazione dell'esito spetterà tutta all'opinione pubblica, facilitati nella presa di decisione dal Narratore. Se il Narratore è fisso, avrà diritto a impostare lui la scelta finale, se il Narratore è un Giocatore Attivo, avrà un puro ruolo di facilitatore e non dovrà esprimere opinioni. In deroga alle normali regole, un solo segnalino Rosso, usato come nero, genererà automaticamente anche un risultato di Rifugio ai fini dell'esito finale della sfida.

Se il segnalino rosso esce per secondo o terzo, l'opinione pubblica avrà diritto a raccontare l'esito assieme e in accordo con i Giocatori Attivi coinvolti nella sfida (ed eventualmente il narratore).

Restano intatte tutte le regole precedenti.

CHIUDERE LA SCENA

L'esito della sfida dovrebbe concludere anche l'esito della scena. Se così non fosse si consiglia di chiudere la scena con una brevissima fase di racconto libero in cui i Giocatori Attivi raccontano come reagiscono all'esito della sfida e proseguono la strada.

Nella remota ipotesi in cui tutti i personaggi sono morti, la partita termina immediatamente.

LA FINE DELLA PARTITA

Quando i giocatori hanno concluso l'ultima sfida, si entra nella fine della storia. Si racconterà l'esito della migrazione dei personaggi superstiti.

Se i personaggi non avranno raccolto nemmeno un Buon Auspicio, saranno respinti o fuggiranno dai centri di accoglienza e l'esito della loro storia dovrebbe rimanere vago e incerto.

Se i personaggi avranno raccolto solo 1 o 2 Buoni Auspici, ma avranno subito 2 o più cambiamenti di Caratteristica, saranno accolti ma non riusciranno mai ad integrarsi e avranno difficoltà a vivere o diventeranno delinquenti, criminali, disagiati o veri e propri terroristi (a seconda delle indicazioni fornite dalle caratteristiche).

Se i personaggi avranno raccolto solo 1 o 2 Buoni Auspici con 1 o senza cambiamenti di Caratteristica, il loro destino sarà liberamente scelto dall'Opinione Pubblica Europea, se esiste, o da tutti i Giocatori Attivi insieme, se non esiste.

Se i giocatori avranno raccolto 3 o più Buoni Auspici, saranno accolti con piena integrazione oppure saranno respinti e fuggiranno come clandestini, ma riuscendo in futuro a integrarsi e regolarizzarsi (la scelta spetterà al singolo giocatore responsabile).

Meccanicamente funzionerà così: A turno ogni Giocatore Attivo sceglierà 1 personaggio, confronterà l'esito e racconterà che gli accade, tenendo conto delle Caratteristiche finali.

FONTI D'ISPIRAZIONE

LIMES

MEDU

AMNESTY INTERNATIONAL

UNHCR

RAVENDEATH

PRECIOUS

OMEN

DREAMING CRUCIBLE

FIASCO

UN PENNY PER I MIEI PENSIERI

SCHEDA PERSONAGGIO

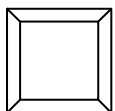
NOME:

LOCALITÀ e STATO PROVENIENZA:

ETÀ:

GENERE:

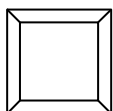
1. Chi sei? _____



CICATRICE _____

NUOVA _____

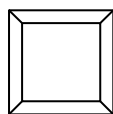
2. Come affronti i problemi? _____



CICATRICE _____

NUOVA _____

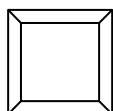
3. Come ti relazioni? _____



CICATRICE _____

NUOVA _____

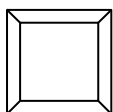
4. Perché emigri? _____



CICATRICE _____

NUOVA _____

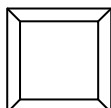
5. Quale sogno hai? _____



CICATRICE _____

NUOVA _____

PUNTI ESITO:



Il confine dei sensi

Maria Chiara Bagli

IL CONFINE DEI SENSI

Ti risvegli. Il buio e il silenzio ti circondano. Non senti ne' un odore ne' un sapore...non distingui nulla. All'improvviso un suono familiare si fa strada nella tua mente. Devi raggiungerlo e capire da dove proviene, è l'unica direzione da seguire, la sola cosa che senti. Tutto è confuso...tranne quell'eco che continua a risvegliarti. Devi ridefinire il confine dei sensi.

IL GIOCO

La maggior parte di noi conosce il mondo attraverso i propri sensi. Udito, vista, olfatto, gusto e tatto. Alcuni non li possiedono tutti, altri ne hanno sviluppati maggiormente solo alcuni. Sono i sensi che marcano il confine tra noi e la realtà, che definiscono il nostro percepire ciò che ci circonda. In questo gioco un giocatore, l'incosciente, si risveglia non percependo più nulla. Non riconosce dove si trova perché non può definire nulla. Ad un certo punto un eco risveglia in lui un senso, l'udito. Questo suono proviene da un luogo che percepisce come luogo sicuro...sente di doverlo raggiungere. Ma il solo udito non gli basta. Dovrà risvegliare tutti i sensi o almeno alcuni per ritrovare la strada verso il luogo da cui proviene l'eco ma non sarà da solo. Una guida avrà il compito di risvegliare in lui i sensi e di condurlo attraverso questi alla sua meta.

Il confine dei sensi è un gioco per due persone.

- **L'incosciente**: Lo scopo dell'incosciente è giungere nel luogo da cui l'eco proviene, ridefinendo così il proprio confine dei sensi e la realtà che lo circonda.
- **La guida**: Lo scopo della guida è condurre l'incosciente nel suo luogo sicuro, risvegliando in lui i cinque sensi e nello stesso tempo lasciando che questi lo aiutino nella sua impresa.

I cinque sensi

Udito: Tramite l'orecchio il nostro corpo riesce a percepire i suoni che poi verranno elaborati e ci descriveranno la fonte del suono. Questo potrà essere forte, acuto, assordante, debole...

Vista: Tramite gli occhi percepiamo forme, colori, rilievi...La vista è probabilmente il senso più "comune". Comune nel senso che è più facile che qualcuno chiuda gli occhi per concentrarsi sull'udito, ad esempio per rilassarsi ascoltando una canzone, che quel qualcuno si chiuda le orecchie per osservare meglio il paesaggio. Questo perché abbiamo l'idea sbagliata di usare sempre al meglio la vista, percependo tutto ciò che ci circonda quando invece non è così.

Olfatto: L'olfatto, il senso che ci permette di sentire l'odore, il profumo di qualcosa o qualcuno. Alcuni animali associano spesso l'odore all'avere o meno un territorio e, anche se incoscientemente, anche noi facciamo lo stesso. L'odore che lasciamo nei vestiti ci definisce e possiamo riconoscerci tramite quello. L'odore che c'è a casa nostra per noi ha un particolare significato ma spesso non sappiamo spiegare cosa lo rende effettivamente di casa nostra.

Gusto: Tramite la bocca e la lingua i sapori ci giungono alla testa...Capiamo se qualcosa è dolce, amaro o aspro...Tramite questo senso i bambini capiscono se una cosa può essere o meno di loro gradimento, non parlando soltanto del cibo. Possiamo capire se una cosa è nociva o meno, ci rapporta coi pericoli del mondo. Non è solo questione di cibo.

Tatto: Il tatto è ciò che mette in relazione tutta la parte esterna del nostro corpo con il resto che ci circonda. Possiamo riconoscere delle caratteristiche quali ruvido, morbido, caldo o freddo. Anche questo senso, come gli altri, ci è utile a riconoscere la realtà, mostrandoci ciò che può essere pericoloso o meno.

Il gioco si svolge in differenti parti, dette momenti. Il numero di questi è definito inizialmente dai giocatori. In ogni momento infatti la guida tenta di risvegliare un nuovo senso dell'incosciente.

Per questo motivo è necessario definire quanti e quali sensi scegliere. Il numero di momenti è uguale al numero di sensi usati nel gioco più 1.

Se ad esempio si decide di usare tutti e cinque i sensi i momenti saranno 6.

A seconda dei giocatori è possibile variare l'inizio del gioco.

Qualcuno infatti potrebbe preferire che all'inizio o nell'intero gioco, non si usi il senso dell'udito. Per questo motivo è sufficiente che il primo senso che si risveglia nell'incosciente non sia l'udito ma un altro.

L'eco verrà quindi sostituito da una visione, da un sapore, da un odore o da una sensazione tattile.

Il gioco è strutturato sia per essere giocato verbalmente sia in forma scritta.

Alla fine del regolamento c'è una scheda utile ai giocatori che ha l'unico scopo di essere di ausilio e non è necessaria. La scheda è uguale per entrambi i giocatori. Ogni giocatore dovrà compilare mano a mano la sua scheda tenendola nascosta all'altro.

I MOMENTI

Primo momento

Per cambiare il senso con cui si parte è sufficiente non scegliere il suono.

Il primo momento è ciò che da inizio al gioco. L'incosciente deve pensare a un luogo familiare o che gli evochi sicurezza.

Potrebbe essere una casa immaginaria, la sua vera casa, un falò acceso durante la notte in mezzo al bosco o qualsiasi altra cosa in cui abbia voglia di tornare o andare.

L'importante è che nella sua testa questo luogo sia ben definito e che sappia riconoscere quali sono i particolari che lo definiscono. Più dettagli ha in mente riguardo al suo luogo sicuro più il gioco diverrà bello.

Per le prime volte conviene che i due giocatori decidano insieme dei paletti riguardo al luogo sicuro.

Se ad esempio sia un luogo immaginario o meno, dove entrambi sono andati o che non è raggiungibile.

L'incosciente non deve spiegare alla guida quello che sta pensando.

Quando è pronto descrive alla guida il suono che proviene da quel luogo. Questo suono continuerà a ripetersi per tutto il gioco e sarà ciò che continuamente percepisce l'incosciente, l'eco che gli indicherà la via da seguire. Per questo motivo il giocatore deve descriverlo al meglio, soffermandosi su alcuni particolari che potrebbero aiutare la guida a capire da dove proviene il suono.

La guida può in ogni momento fare domande ma queste devono interessare soltanto l'udito. Il confine non è ancora stato definito, tutto ciò che l'incosciente percepisce sono dei suoni.

Se ad esempio il luogo sicuro scelto dall'incosciente fosse il falò di cui accennato prima, il giocatore non potrebbe fare frasi del tipo <<C'è un fuoco che scoppietta in mezzo al bosco>>. In questa frase infatti è stato definito l'oggetto fuoco e si presuppone che si percepiscano i suoni e le immagini. Una frase del tipo << sento un debole scoppiettare che sembra non segua alcuna regola>> è una frase ammessa. Infatti interessa soltanto degli aspetti dell'udito quali: l'essere forte o debole, lo scoppiettare e l'essere o meno ritmico.

Quando l'incosciente ha finito di descrivere l'eco che sente e la guida pensa di aver capito quale è il luogo sicuro descritto dall'altro giocatore si passa al momento successivo.

Momento intermedio

In questa sezione viene descritto come si svolgono i momenti intermedi ovvero quelli successivi al primo ma non l'ultimo.

In ogni momento intermedio la guida tenta di risvegliare un nuovo senso nell'incosciente e gli propone due scelte, una giusta e una sbagliata. Nel caso l'incosciente abbia scelto quella giusta avrà risvegliato il senso, altrimenti no.

Per prima cosa la guida pensa ad un altro luogo, un luogo che non sia sicuro per l'incosciente. Potrebbe essere completamente diverso, o simile al luogo che l'incosciente tenta di raggiungere.

Per le prime volte conviene scegliere dei luoghi che non centrino con il luogo sicuro. Prendendo confidenza tra i giocatori e coi propri sensi sarà poi più bello scegliere dei luoghi che siano simili al luogo sicuro, per potere giocare al meglio.

Ad esempio un luogo non sicuro rispetto al falò di prima potrebbe essere una radura in mezzo al bosco, dove si sentono gli ululati dei lupi e dove non si percepisce alcuna luce. Oppure potrebbe essere una strada asfaltata dove si sente il traffico e i colori sono completamente differenti.

Il primo sarebbe un luogo più simile a quello sicuro mentre il secondo creerebbe nell'incosciente una distinzione molto più netta, aiutandolo nella scelta.

Dopo aver scelto il luogo non sicuro la guida sceglie il senso che tenterà di risvegliare in quel momento.

A questo punto descrive i due luoghi all'incosciente, tenendo presente che può farlo soltanto descrivendoli tramite il senso di quel momento o, al limite, utilizzando l'intreccio dei sensi (o filato), descritto più in avanti.

L'incosciente può sempre fare domande alla guida quando questa descrive i due luoghi tenendo sempre a mente che le domande e le risposte devono interessare il senso del momento.

Nel caso in cui ad esempio si tenti di risvegliare il senso della vista l'incosciente non potrà domandare cose del tipo <<La macchia rossa è calda o fredda?>> facendo quindi utilizzo del senso del tatto.

- **Richiamare l'eco** (e i sensi risvegliati): L'incosciente durante ogni momento può richiamare l'eco a suo piacimento. Può quindi descrivere ciò che sente provenire dal luogo sicuro. Il richiamo dell'eco interessa tutti i sensi che il giocatore ha risvegliato. Questo significa che può aggiungere dettagli alla descrizione del luogo sicuro, al fine di aiutare la guida a capire di cosa si tratta.

Se ad esempio l'incosciente ha già risvegliato il senso della vista potrà, in un momento successivo, descrivere alla guida la sfumatura rossa e gialla che si staglia in un'enorme distesa blu scuro, trapunta di piccole luminosità. Questo dettaglio potrebbe far capire alla guida che il cielo è sereno, cosa che dal semplice eco non aveva intuito.

- **L'intreccio dei sensi (o filato)**: In alcuni momenti il confine dei sensi non è così netto. Certe volte questi si intrecciano, creando ciò che in letteratura viene definita *sinestesia*. La guida mentre cerca di risvegliare un senso, può unire il senso di quel momento ai sensi già risvegliati, creando così l'intreccio dei sensi, un filo continuo che li unisce.

Nell'esempio di prima, l'incosciente ha risvegliato la vista. Nel momento successivo la guida tenta di risvegliare l'olfatto. Può quindi usare frasi del tipo <<sentì un odore luminoso>>.

Al fine del richiamo dei sensi e dell'intreccio dei sensi l'udito è considerato valido. Questo significa che il senso usato nel primo momento (tipicamente l'udito), non sarà possibile sceglierlo come senso da risvegliare ma potrà essere usato per costruire delle sinestesie.

Quando l'incosciente pensa di aver capito quale sia la scelta giusta lo comunica alla guida. Questa azione scandisce il passaggio tra due momenti.

Nel caso la scelta sia giusta l'incosciente avrà risvegliato un nuovo senso. In caso contrario il senso non sarà stato risvegliato e il confine dei sensi sarà diventato ancora più flebile.

Ultimo momento

Dopo che sono stati giocati tutti i momenti e che quindi sono entrati in gioco tutti i sensi, inizia l'ultimo.

Nell'ultimo momento, la guida descrive, senza i vincoli precedenti, il luogo sicuro in cui ha portato l'incosciente.

Se pensa ad esempio che il luogo sicuro sia il falò può semplicemente dire <<Ti trovi in un bosco con un falò acceso e il cielo sopra di te è sereno>>. Più vi sono dettagli, più sarà bello e difficile il gioco e accurata la descrizione.

Nel caso in cui l'incosciente riconosce nella descrizione il luogo da cui proviene, con il maggior numero di dettagli che aveva pensato all'inizio, il confine del senso sarà stato ristabilito. Nel caso che un particolare che l'incosciente ritiene importante, sia sfuggito nella descrizione della guida il confine non sarà così netto. In questo caso inoltre l'incosciente può provare anche a descrivere il luogo o i luoghi non sicuri che sono stati proposti dalla guida durante il gioco. La giusta descrizione di questa contribuirà a ridefinire i confini dei sensi.

Nel caso in cui il luogo descritto sia differente dal luogo sicuro dell'incosciente, la guida avrà fallito.

Per i confronti finali si considerano, se possibile, le descrizioni scritte nelle schede dei due giocatori. Il vero luogo sicuro è scritto nella scheda dell'incosciente, quello non sicuro nella scheda della guida.

Esempio di gioco

I giocatori scelgono chi è la guida e chi l'incosciente. Scelgono inoltre di usare tutti e cinque i sensi e di partire dal senso del suono, come base. Poi si accordano sul luogo sicuro. Può essere un luogo generico e mai visitato ma deve essere reale e non immaginario.

Primo momento

L'incosciente si prende del tempo per pensare e decide che il suo luogo sicuro questa volta sarà il falò in mezzo al bosco in una notte serena. Si immagina il maggior numero di dettagli che può e li trascrive sulla scheda.

Inizia poi a descrivere l'eco che proviene da quel luogo alla guida, tenendo a mente che può usare soltanto descrizioni basate sull'udito. Dopo qualche domanda la guida pensa di aver capito quale sia il luogo sicuro e lo segna sulla sua scheda. Capisce che si tratta di un falò nel bosco ma non percepisce il dettaglio della notte stellata. A questo punto passa al secondo momento.

Secondo momento

La guida ha in mente ciò che pensa sia il luogo sicuro dell'incosciente e si immagina un altro luogo, differente dal falò. Si immagina un dirupo, il terreno vicino è dissestato. Massi che cadono. Dopo essersi impresso i due luoghi in mente decide che il senso da risvegliare in questo momento sarà la vista. Per questo inizia a descrivere i due luoghi: <<Da una parte vedi una macchia rossa e gialla...sfumata e in movimento [...] mentre dall'altra parte noti del marrone e del grigio. Una distesa e delle sfumature sempre più

scuri. Delle scintille grigie corrono veloci verso il basso>>.

(l'importante infatti è riportare le sensazioni date dal luogo che si ha in mente, non deve essere una descrizione tecnica)

L'incosciente, dopo aver fatto qualche domanda, pensa di aver capito quali sono i due luoghi descritti dalla guida e segna ciò che lui ritiene il luogo non sicuro sulla scheda. Poi comunica alla guida la sua decisione. <<Scelgo il primo luogo>>. La guida gli dice che ha fatto la scelta giusta. Il senso della vista è stato risvegliato. Si passa quindi al terzo momento.

Terzo momento

La guida sceglie che in questo momento il senso da risvegliare è quello del gusto. Quello che caratterizza un falò potrebbe essere qualcosa di speziato (magari alla guida viene in mente il cibo cucinato sul fuoco) mentre per un dirupo si potrebbe pensare ad un sapore nauseante, come se, cadendo dal dirupo, si inghiottisse della terra. Per spiegare meglio la guida sceglie di usare l'intreccio dei sensi e descrive il sapore che si sente come un <<gusto cupo>> per dare l'idea di un qualcosa di negativo associato al dirupo.

L'incosciente però non riesce a distinguere quale, tra i due, sia il suo luogo sicuro. Per questo decide di richiamare il senso della vista. <<vedo un'enorme distesa blu scura, trapunta di puntini brillanti>>. La guida capisce a cosa si riferisca l'incosciente e aggiunge il dettaglio nella sua scheda. Non riesce però a sfruttarlo per legare la descrizione di quel particolare al gusto. Terminato il confronto tra guida e incosciente quest'ultimo prova a decidere. <<Scelgo il secondo luogo>>. Questa volta ha fatto la scelta sbagliata. Questo significa che non ha risvegliato il senso del gusto e che per i

prossimi momenti non potrà richiamarlo ne' la guida potrà usarlo per le sue sinestesie.

[...] si continua per gli altri momenti

Ultimo momento

Si passa cos' all'ultimo momento cioè, in questo caso, al sesto. La guida descrive perfettamente il falò descritto dall'incosciente, dimenticando qualche particolare che l'incosciente ha aggiunto sulla sua scheda ma che non ritiene importante. L'incosciente ha quindi raggiunto il suo luogo sicuro e ridefinito il confine dei sensi.

Purtroppo però l'incosciente non è riuscito a capire quale sia il luogo non sicuro da cui è riuscito a stare lontano. A questo punto la guida mostra la scheda e l'incosciente si accorge di aver pensato completamente ad un altro luogo...è necessario che raffini ancora i propri sensi.

SENSO	RISVEGLIATO	MOMENTO	DETTAGLI
Udito			
Vista			
Tatto			
Olfatto			
Gusto			

Nella seconda colonna viene scritto se un senso è stato risvegliato o meno. La terza è utile per avere un'idea di come si è sviluppato il gioco e per cambiare l'ordine dei sensi in partite future. La quarta colonna può essere utile per scrivere dei dettagli aggiunti durante i vari richiami.

LUOGO SICURO	LUOGO NON SICURO

ESEMPI DI AGGETTIVI RIGUARDANTI I SENSI: Vista: brillante, luminoso, grande, in movimento. Olfatto: cattivo, nauseante, gradevole. Udito: forte, grave, melodioso. Tatto: ruvido, cespuglioso, rigido. Gusto: aspro, amaro, dolce

Il fumo della ragione genera master

Helios Pu



IL FUMO DELLA RAGIONE GENERA MASTER

IL FUMO DELLA RAGIONE GENERA MASTER

Tabletop meta-larp per 3 persone

di Helios Pu (no, non è uno pseudonimo)

NB: nel testo useremo (plurale maiestatico) il genere maschile ma solo perché è una convenzione della lingua italiana da qualche d6 di secoli. Non sentitevi offese in alcun modo. Sempre che il mio invito a non sentirvi offese non venga ritenuta una coercizione, in tal caso sentitevi offese ma come vostra scelta personale e non come nostra esplicita volontà di essere offensivi.

1. PREMESSA

Sarebbero note di design, ma essendo un metagioco diventano la premessa.

Gioco di ruolo – Esperienza mediata da regole per la quale ci sono più ore di studio che di messa in pratica, di cui si rifiuta l'evidente effetto alienante ed escapistico addirittura scrivendo saggi che ne esaltano l'effetto educativo e formativo.

PG – Nella maggior parte dei giochi di ruolo è l'abbreviazione di Personaggio Giocante, termine sbagliato perché applica l'atto del giocare al personaggio della fiction e non al giocatore in carne ed ossa che lo interpreta.

DM - In Dungeons & Dragons™ è l'abbreviazione di Dungeon Master, il signore dei sotterranei che vomita il suo frustrato registico su passivi ascoltatori che credono di giocare. La mia opinione su chi si trova a suo agio a fare il master è così orribile che non la riporterò in queste pagine anche se sono ben al di sotto delle 4.000 parole consentite dal contest.

Advocate - è il nome di uno dei ruoli in The Path of Journeys, gioco di ruolo di cui ne esistono solo poche copie in Ashcan edition. Non ricordo cosa faccia l'Advocate in quel gioco ma faceva molto figo citarlo dicendo che mi era stato mostrato da Ron Edwards.

2. NECESSARIO PER GIOCARE

- Tre giocatori: almeno uno esperto di giochi di ruolo (qualsiasi cosa intendiate con “esperto”) e almeno uno che non abbia idea di cosa sia un gioco di ruolo e partecipi controvolgia. È importante che quest’ultimo sia costretto a giocare perché deve sentire la volontà di *farla pagare* a chi lo ha costretto.
- Foglio del Fumo (in calce al documento)
- Orologio (va bene anche quello del cellulare)
- Forbici

3. RUOLI

Il giocatore più esperto è (non interpreta, da questo momento **è**) il **PG**, mentre quello inesperto **è** il **DM**. Il terzo giocatore è l’**Advocate** e svolge un ruolo molto differente dagli altri due.

PG e DM Sono due sigle che in questo gioco non significano nulla. Dopo l’assegnazione dei ruoli, PG e DM devono decidere cosa significano le lettere dell’altro giocatore.

Esempio:

PG dice: *DM significa Dominus Magister.*

DM risponde: *Bello! PG invece sono le iniziali di Povero Grullo.*

PG ribatte: *Non mi piace.*

DM conclude: *Nonostante io non sia esperto di GdR come te, posso dirti che non c’è una meccanica per la risoluzione di questi conflitti idioti. Anzi, adesso che ci penso non c’è una meccanica per la risoluzione di alcun conflitto in questo gioco ma mi hai costretto a partecipare e adesso subisci.*

Nota:

PG e DM sono avversari, o vince uno o vince l’altro. L’Advocate è *super partes* e serve solo a dirimere alcune questioni. Non vince e non perde, gioca e basta.

4. PREPARAZIONE

4.1 PREPARAZIONE DEL TAVOLO

I giocatori si siedono intorno al tavolo a poca distanza. Tra il DM e il PG c’è il **Foglio del Fumo** steso sul tavolo come a delineare una barriera.

Le **forbici** vengono messe al centro del tavolo, puntate verso il DM per indicare che è il primo ad avere la parola. Ogni volta in cui il PG riuscirà a prendere l’autorità sulla narrazione le forbici saranno usate dall’Advocate per tagliare Pezzi di Fumo (vedi oltre) e poi torneranno al centro del tavolo puntate verso il PG, che avrà acquisito il diritto di parlare.

Il Foglio del Fumo, le forbici e l’orologio sono elementi gestiti dall’Advocate.

4.2 PREPARAZIONE CONCETTUALE

CONFINI: la dissociazione tra mondo reale e mondo immaginato dai giocatori di ruolo. Il DM farà di tutto (sempre e solo a parole) per rendere falsa e illusoria la vita del PG, il PG farà di tutto per recuperare la sua umanità slegandosi dalla fiction.

FUMO: il Foglio del Fumo è suddiviso in 4 parti, ognuna delle quali prende il nome di “Pezzo di Fumo” e rappresenta il metaforico fumo della fiction negli occhi del PG per allontanarlo dal mondo reale.

TAGLIO: durante la partita il Fumo che separa DM e PG potrà essere tagliato dall’Advocate quando il PG riuscirà ad appropriarsi della narrazione, appropriandosi anche fisicamente del Pezzo di Fumo.
I Pezzi di Fumo poi potranno passare avanti e indietro diverse volte.

ECO: nel gioco prende il nome di ECO (abbreviazione di “Eco del proprio mondo”) l’appropriazione dell’autorità narrativa da parte del PG o del DM. Più avanti spiegheremo come entra in gioco.

FILATO: bisogna parlare di filato, in un unico flusso, senza mai fermarsi. Chi si ferma rischia di farsi rubare la parola e di passare in svantaggio.

5. COME SI GIOCA

A inizio partita il DM si prende qualche minuto per pensare.

Il DM deve cercare di convincere il PG che la realtà non è la realtà ma è un mondo immaginario. Il PG dovrà cercare di convincere il DM che è una persona reale nel mondo reale e che le cose che lui dice sono menzogne. Non è importante che lo convinca sul serio, l’importante è che collezioni Pezzi di Fumo per vincere la partita. E viceversa.

L’Advocate può essere preso in causa come entità esistente da una delle due parti ma durante il gioco non potrà confermare né smentire affermazioni di PG e DM sulla realtà e sulla fiction.

Il DM dovrà cercare di convincere il PG, raccontando tutti i dettagli della sua vita parallela, in qualsiasi ambientazione, luogo e tempo egli decida, attingendo possibilmente dai gusti e dai repertori mentali del PG. Più cita mondi che appartengono all’immaginario del PG e più per il PG sarà difficile uscire dalla trappola illusoria. Parallelamente però si daranno al PG più strumenti perché lui possa rubare la narrazione e dettagliare al meglio quando se ne presenterà l’occasione.

Tutto ciò che un giocatore dichiara è vero finché ha l’autorità narrativa. Quindi più è bravo a inventare/improvvisare più si accumuleranno verità e sarà

difficile smentirle. Un giocatore non può negare quanto dichiarato dall'altro a meno che non riesca a smontare narrativamente quanto detto dal giocatore precedente. Ogni volta in cui non si trovano d'accordo su cosa sia possibile negare decide l'Advocate indicando semplicemente chi ha ragione.

Dal momento in cui il DM inizierà a parlare dovrà cercare di non fermarsi. Quando farà delle pause più lunghe di 3 secondi o starà inequivocabilmente prendendo tempo con suoni senza significato o intercalari, il PG potrà **sottrargli** l'autorità della narrazione e iniziare a descrivere come non ci sia nessuna vita parallela ma siano in un contesto reale, non fantastico ma fisico e tangibile, anche se dovrà stare attento a non negare direttamente quanto detto in precedenza.

Poiché ogni giocatore ha una parlantina e una fantasia diverse, potete decidere di ridurre o aumentare i secondi di pausa, oppure di ignorare l'orologio e far decidere sempre all'Advocate quando la narrazione è arenata e deve passare all'altro giocatore.

Quando un giocatore (indipendentemente dal fatto che sia il PG o il DM) sottrae l'autorità narrativa all'altro, può iniziare la narrazione in due modi:

1) CON L'ECO DEL PROPRIO MONDO

Nomina almeno un sostantivo o un aggettivo o un verbo esattamente come è stato usato dal giocatore precedente nell'ultima frase che ha detto e inizia a parlare. Se la parola è stata presa dal PG, l'Advocate taglia un pezzo di Fumo e glielo dà, poi posa le forbici puntandole verso di lui. Se la parola è stata presa dal DM, prende uno dei Pezzi di Fumo precedentemente acquisiti dal PG e lo restituisce al DM.

2) SENZA ECO DEL PROPRIO MONDO

Il giocatore sottrae la narrazione all'altro senza introdurre parole già nominate. L'Advocate si limita a girare la punta delle forbici verso il nuovo giocatore. Questa strategia non è utile ai fini della vittoria (anzi) ma serve per introdurre nuovi elementi veri per contrastare l'altro giocatore.

6. CONDIZIONI DI VITTORIA

Se quando il PG prende la narrazione non ci sono più Pezzi di Fumo da tagliare (ovvero dovrebbe prendere il quinto), allora il PG ha vinto la partita. Se quando il DM riprende la narrazione non ci sono più pezzi da sottrarre al PG allora il DM vince la partita.

7. REGOLE OPZIONALI

- **ASSECONDARE I LOGORROICI**

Usate la seconda pagina del Foglio del Fumo che ha 8 pezzi anziché 4.

- **XISSORS**

Se uno dei giocatori si sentisse offeso o urtato da quanto viene detto, senza interrompere il flusso potrà prendere le forbici e aprirle a “X”, quello sarà il segno che si è toccato un argomento sgradito ed è il caso di non continuare. Appena il cambio argomento sarà stato effettuato le forbici potranno essere richiuse e orientate verso il giocatore che stava parlando.



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO



PEZZO

DI FUMO

Il punto di confine

Marco Mengoli

Il Punto di Confine

Quando inizia esattamente qualcosa? Quando finisce?

Quand'è che si diventa "vivi"? Quand'è che si muore?

Le cronache contemporanee sono piene di articoli, commenti, discussioni, confronti, su tematiche come la morte cerebrale, il limite di tempo per l'aborto, il punto di svolta di una crisi, ma ci si è mai domandati veramente se esiste un momento, un istante, in cui tutto cambia? Un punto di confine che distingue esattamente il prima dal dopo?

Questo gioco parla di questo.

Introduzione

Il gioco vuole trovare il punto esatto in cui qualcosa inizia o finisce, se può mai esistere un siffatto momento. Il gioco non vuole creare una storia, ma esaminarne una o più già esistenti.

Il gioco può occuparsi di eventi reali o immaginari, di vita vissuta o sognata, di esperienze, sentimenti, emozioni personali o esterni, di religione o filosofia.

I giocatori possono raccogliere le informazioni che servono loro come preferiscono: libri, giornali, internet.

Apertura

Il gioco è rigorosamente per due giocatori, anche se una versione in solitaria e una per tre giocatori è descritta in appendice.

Prima dell'inizio i giocatori devono accordarsi sull'argomento su cui vorranno giocare: è fondamentale che detto argomento preveda la ricerca di un istante esatto in cui avviene un cambiamento; i giocatori devono sintetizzare l'argomento con una domanda che inizi con l'avverbio interrogativo "Quando?".

Si può parlare di un cambiamento in positivo (prima qualcosa non c'era e poi a un certo punto c'è stata) o in negativo (prima qualcosa c'era poi a un certo punto non c'è stata più).

Si può parlare di tematiche filosofiche (Quando una persona collegata a una macchina che la tiene in vita diviene morta?), personali (Quando mi sono innamorato di mia moglie?), storiche (Quando è iniziato il declino di George Best?), o anche emettere ipotesi future (Quando finirà il capitalismo?).

Si può anche parlare di storie di fantasia (Quando è iniziata la sconfitta di Sauron?).

Deciso l'argomento, i due giocatori pronunciano insieme la domanda (Es: "Quando ha perso l'ultima finale di Champions la Juve?").

Svolgimento e conclusione

Uno dei due giocatori interpreta l'Esistenza (quando quella cosa c'è), l'altro giocatore interpreta la Non-Esistenza (quando quella cosa non c'è).

Se si sta parlando di un cambiamento in positivo l'Esistenza dichiara il primo enunciato ("La Juve ha perso quando l'arbitro non ha assegnato il calcio di rigore"), altrimenti inizia la Non-Esistenza.

A questo punto, l'altra parte, può fare una di queste tre cose:

Eco (per chi pensa che in inglese sia più figo "Echo"): l'altra parte ripete l'ultimo enunciato espresso seguito da una congiunzione coordinante avversativa (ma, però, tuttavia, invece, anzi, bensì, sennonché, ecc...) e da un nuovo enunciato ("L'arbitro non ha assegnato il calcio di rigore tuttavia la Juve ha mantenuto il possesso palla anche per i minuti successivi").

Non sono permesse domande, nemmeno retoriche. A un'Eco solitamente si risponde con un'altra Eco fino a che non si chiude la partita con una delle prossime due parole chiave.

Fumo ("Smoke"): soprattutto se si gioca per molto tempo, ci si potrebbe rendere conto che il punto di confine specificatamente individuabile non esiste. Oppure si potrebbe scoprire che si stanno iniziando a toccare tematiche (l'aborto, la morte cerebrale, la violenza, qualsiasi cosa in realtà) che possono dare fastidio a uno dei due giocatori. In entrambi i casi il Fumo dell'indefinibilità circonda l'Essenza e la Non-Esistenza: non saranno riuscite a trovare il punto esatto di confine tra loro ma probabilmente avranno comunque imparato molto. Abbracciatevi, la partita è finita.

Taglio ("Cut"): l'avete trovato! Sembrava impossibile eppure siete riusciti a trovare il punto esatto, il confine tra prima e dopo, il cambiamento assoluto. Pronunciate insieme il momento che avete scoperto ("La Juve ha perso la finale di Champions quando ..."). Chi ha scritto il gioco non pensava che ci sareste arrivati, eppure ce l'avete fatta! Avete sorpreso l'autore (e forse voi stessi). Abbracciatevi, la partita è finita.

Appendice

Versione in Solitaria

Prendete uno specchio. Guardatevi, ci siete? Ecco, siete l'Esistenza.
Togliete lo specchio. Non vi vedete più? Ecco, siete la Non-Esistenza.

Versione per tre giocatori

Il terzo giocatore interpreta il Dubbio.

Dopo ogni Eco il Dubbio può proporre una domanda la cui risposta può essere soltanto Sì o No. Il giocatore successivo può scegliere se proseguire con un'Eco al precedente oppure con una risposta al dubbio (che dovrà essere iniziata con la formula "Sì, e...", "No, e...", "Sì, ma..." o "No, ma...").

Postfazione

Il gioco è..., il gioco fa..., ma è un gioco questo?

Non si crea una storia, si cerca un punto in una storia già esistente.

Qualcuno potrebbe dire che si tratta semplicemente di una discussione regolata.

Qualcun altro potrebbe pensare alle gare di retorica nell'Atene del V secolo a.C.

Qualcuno dirà certamente che si tratta di una noia mortale.

In realtà non so neppure io cosa sia, so solo che ho provato a fare qualcosa che, attraverso le (coniunzioni) oppositive, porti alla fine a un obbiettivo comune.

Perché, qualunque siano le opposizioni tra due entità, si può provare a cercarlo, comunque, insieme:

Il Punto di Confine.

Ipnosi ludica

Lorenzo Mos



Ipnosi Ludica

di Lorenzo Mos
... e noi Tutto.

Questo è un gioco di ruolo free-form, della durata di un'ora circa, per due soli giocatori, due amici che si vogliono bene e si rispettano.

Uno di loro, il viaggiatore, si distenderà comodamente, chiuderà gli occhi e, una volta rilassatosi, si porrà una domanda e descriverà i suoi pensieri. L'altro è la guida, il suo compito è quello di fare domande sincere e ascoltare le risposte. Oltre a questo ha altre due prerogative, la prima è una forma di eco, con la quale richiamerà alla mente del suo amico immagini e suggestioni, la seconda è un taglio, attraverso il quale sposterà l'attenzione del viaggiatore, inquadrando la scena da un nuovo punto di vista.

E questo è tutto, grazie dell'attenzione, è stato bello.

Colonna sonora:

<https://soundcloud.com/lorenzomos>

Capitolo 1 – L'ipnosi ludica

Beh, immagino abbiate capito che non era finita lì.

Ma qui potrò dirvi solo brevemente quel poco che so.

Questo è un gioco che si spinge al di là di ogni confine... al di là del tempo e dello spazio, al di là dei confini dell'universo, oltre l'orizzonte degli eventi... perché tutto è uno e non esistono confini !!!

E vorrei parlarvi di ipnosi perché è il gioco di ruolo più bello al quale abbia mai giocato. E' giocare in uno stato di coscienza diverso da quello ordinario.

E' qualcosa che può farvi brillare di gioia, come da bambini, dopo la vostra prima avventura. Ma non è come calarsi nei panni di un personaggio... è essere quel personaggio. E' vedere con i suoi occhi, un paese incantato, spade e draghi se è quello il vostro desiderio... in verità per me è sempre stato qualcosa di più banale, benché imprevisto.

Talvolta sono stato una donna anziana... una volta un boscaiolo di ritorno da sua moglie, d'inverno, in un quadro naif... una volta ero un cannibale e mi piaceva.

Ho camminato su fondali marini osservando i colori brillanti dei pesci. Sono sceso nel fondo di una grotta e nel giardino, tra opali e rubini, ho trovato un lampada.

Una volta ero immobile e ho continuato a vedere solo un albero sopra di me, stagioni passare, e io sempre fermo all'ombra dei rami... ero l'erba di un prato.

Ma se state pensando che mi sia fumato troppe canne, dopo aver letto il prossimo capitolo, probabilmente penserete che mi sono fumato il cervello.

Capitolo 2 – Entanglement e l'ipotesi olografica dell'Universo

Nel 1982 un'equipe di ricerca dell'Università di Parigi, diretta dal fisico Alain Aspect, condusse forse il più importante esperimento del 20° secolo. Aspect ed il suo team scoprirono che, sottoponendo a determinate condizioni delle particelle subatomiche come gli elettroni, anche quando queste vengono separate e si allontanano, conservano il ricordo di essere state insieme e sono capaci di comunicare istantaneamente una con l'altra indipendentemente dalla distanza che le separa, sia che si tratti di 10 metri o di 10 miliardi di chilometri. Un'alterazione ad una di esse si trasmette all'altra, non alla velocità della luce, ma istantaneamente, al di là del tempo e dello spazio. Come se ogni singola particella sapesse esattamente cosa stiano facendo tutte le altre.

Un fenomeno che può essere spiegato solo in due modi: o la teoria di Einstein, che esclude la possibilità di comunicazioni più veloci della luce, è da considerarsi errata, oppure le particelle subatomiche sono connesse non-localmente. Questo significa che nulla è separabile...

<< David Bohm, celebre fisico dell'Università di Londra recentemente scomparso, sosteneva che le scoperte di Aspect implicassero la non-esistenza della realtà oggettiva. Vale a dire che, nonostante la sua apparente solidità, l'Universo è in realtà un ologramma gigantesco e splendidamente dettagliato. >>

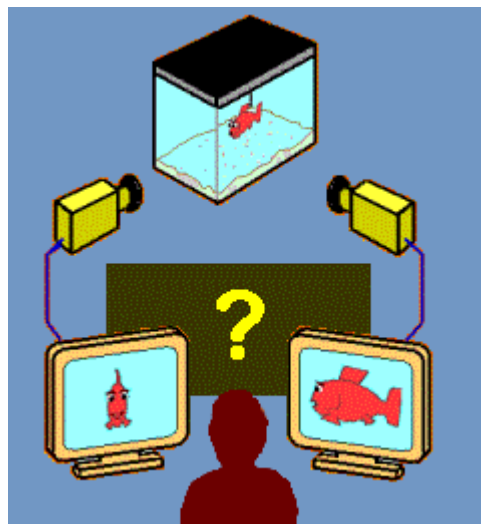
Ma cosa intendeva Bohm con questo? Gettiamo uno sguardo alla natura degli ologrammi.

<< Un ologramma è una fotografia tridimensionale prodotta con l'aiuto di un laser: l'oggetto da fotografare viene prima immerso nella luce di un raggio laser, poi un secondo raggio laser viene fatto rimbalzare sulla luce riflessa del primo e lo schema risultante dalla zona di interferenza, dove i due raggi si incontrano, viene impresso sulla pellicola fotografica. Quando la pellicola viene sviluppata risulta visibile solo un intrico di linee chiare e scure ma, illuminata da un altro raggio laser, ecco apparire il soggetto originale. La tridimensionalità non è l'unica caratteristica interessante degli ologrammi: se quel intrico di righe alla base

dell'ologramma, ad esempio uno raffigurante una rosa, viene tagliato a metà e poi illuminato da un laser si scopre che ciascuna metà contiene ancora l'intera immagine della rosa. Anche continuando a dividere le due metà, vedremo che ogni minuscolo frammento di pellicola conterrà sempre una versione più piccola, ma intatta, della stessa immagine. Cioè, diversamente dalle normali fotografie, ogni parte di un ologramma contiene tutte le informazioni possedute dall'ologramma intero.

Per quasi tutto il suo corso la scienza occidentale ha agito sotto il preconconcetto che il modo migliore di capire un fenomeno fisico, che si trattasse di una rana o di un atomo, era quello di sezionarlo e di studiarne le varie parti. Gli ologrammi ci insegnano che alcuni fenomeni possono esulare da tale approccio. Bohm lo intuì, aprendo una strada alla comprensione della scoperta del professor Aspect.

Per Bohm il motivo per cui le particelle subatomiche restano in contatto indipendentemente dalla distanza che le separa risiede nel fatto che la loro separazione è un'illusione. Era infatti convinto che, ad un livello di realtà più profondo, tali particelle non sono entità individuali, ma estensioni di uno stesso "organismo" fondamentale. Bohm semplificava con un esempio: immaginate un acquario contenente un pesce.



Immaginate che l'acquario sia in un'altra stanza e non sia visibile direttamente, ma solo attraverso due telecamere, una posizionata frontalmente e l'altra lateralmente rispetto all'acquario. La differente posizione delle telecamere ci darà due immagini diverse.

Le immagini trasmesse da tue televisori ci danno l'idea di guardare due pesci diversi, che in qualche modo sembrano in grado di coordinare i loro movimenti, pur essendo fisicamente separati. Osservando i due pesci ci accorgeremo che vi è un certo legame tra loro: quando uno si gira, anche l'altro si girerà; quando uno guarda di fronte a sé, l'altro guarderà lateralmente. Potremmo credere che i due pesci comunichino tra loro, istantaneamente e misteriosamente.

Secondo Bohm il comportamento delle particelle subatomiche indica che esiste un livello di realtà del quale non siamo consapevoli, una dimensione che oltrepassa la nostra. Se le particelle subatomiche ci appaiono separate è perché siamo capaci di vedere solo una porzione della loro realtà, esse non sono "parti" separate bensì sfaccettature di un'unità più profonda e basilare, che risulta infine altrettanto olografica ed indivisibile quanto la nostra rosa. E poiché ogni cosa nella realtà fisica è costituita da queste "immagini", ne consegue che l'Universo stesso è una proiezione, un ologramma. >>¹

1 <http://www.xmx.it/universoillusione.htm>

<< L'idea alla base della teoria olografica dell'universo – afferma Claudio Corianò ricercatore dell'INFN e professore di fisica teorica dell'Università del Salento – è che tutte le informazioni che costituiscono la “realtà” a tre dimensioni, più il tempo, siano contenute entro i confini di una realtà con una dimensione in meno. Si può immaginare che tutto ciò che si vede, si sente e si ascolta in 3D, e la percezione del tempo, sia emanazione di un campo piatto bidimensionale, cioè che la terza dimensione sia “emergente”, se paragonata alle altre due dimensioni. L'idea, quindi, è simile a quella degli ologrammi ordinari, in cui l'immagine tridimensionale è codificata in una superficie bidimensionale, solo che qui è l'intero universo a essere codificato. In un ologramma la terza dimensione viene generata dinamicamente a partire dall'informazione sulle rimanenti due dimensioni. Si può rappresentare il concetto pensando al cinema in 3D. Anche in questo caso la visione 3D è il risultato di due immagini differenti inviate all'occhio destro e all'occhio sinistro, dove una scena viene ripresa da due angolature distinte, che il nostro cervello processa automaticamente generando il senso della profondità. L'informazione, in questo caso, viene da uno schermo piatto, ma è percepita dall'osservatore come tridimensionale. In ambito cosmologico, per avere una rappresentazione semplificata della formulazione olografica, possiamo immaginare che ci sia una superficie ideale, sulla quale tutta l'informazione dell'universo venga in qualche modo registrata, come in un ologramma: uno schermo che contiene la "scena" dell'intero universo. >>²

<< L'ipotesi olografica presenta implicazioni anche nelle cosiddette scienze pure, come la biologia. Keith Floyd, uno psicologo del Virginia Intermont College, ha sottolineato il fatto che se la concretezza della realtà non è altro che una illusione olografica, non potremmo più affermare che la mente crea la coscienza (cogito sum). Al contrario, sarebbe la coscienza a creare l'illusoria sensazione di un cervello, di un corpo e di qualunque altro oggetto ci circonda che noi interpretiamo come "fisico". Una tale rivoluzione nel nostro modo di studiare le strutture biologiche spinge i ricercatori ad affermare che anche la medicina e tutto ciò che sappiamo del processo di guarigione verrebbero trasformati dal paradigma olografico. Infatti, se l'apparente struttura fisica del corpo non è altro che una proiezione olografica della coscienza, risulta chiaro che ognuno di noi è molto più responsabile della propria salute di quanto riconoscano le attuali conoscenze nel campo della medicina. Quelle che noi ora consideriamo guarigioni miracolose potrebbero in realtà essere dovute ad un mutamento dello stato di coscienza che provochi dei cambiamenti nell'ologramma corporeo. Allo stesso modo, potrebbe darsi che alcune controverse tecniche di guarigione alternative come la "visualizzazione" risultino così efficaci perché nel dominio olografico del pensiero le immagini sono in fondo reali quanto la "realtà". >>³

Ed ecco qua, dopo qualche salto carpiato con avvitamento, che ritorna in campo l'ipnosi e questo tentativo di avvicinarla ad un gioco. Visualizzazione ed ipnosi vanno a braccetto e le teorie quantistiche ispirano la scuola dell'ipnosi regressiva, la Quantum Healing Hypnosis promossa da Dolores Cannon.

Capitolo 3 – l'induzione ipnotica

Molte persone non sanno esattamente cosa aspettarsi la prima volta che sperimentano una trance ipnotica.

Tutti possono andare in trance, la maggior parte delle persone ha già sperimentato uno stato di trance parecchie volte nella sua vita, senza essersene reso conto. Avete mai guidato a lungo, completamente immersi nei vostri pensieri fino a quando non siete arrivati a destinazione

2 <http://home.infn.it/it/comunicazione/news/2130-l-universo-come-ologramma-la-teoria-cosmologica-e-compatibile-con-i-dati-sperimentali>

3 <http://www.xmx.it/universoillusione.htm>

senza nemmeno accorgervene? Questo è un esempio di trance. Come immergersi nella lettura di un libro fino a perdere il senso del tempo e scoprire che sono passate alcune ore e il libro è quasi terminato. Anche fare un sogno ad occhi aperti è un altro esempio di ipnosi quotidiana. Con il termine “everyday common trance” Milton H. Erickson, padre della moderna ipnosi, riconosceva e metteva in evidenza quei momenti durante la giornata quando le persone scivolano in uno stato di “trance ipnotica naturale” utile a far riposare la mente e a creare un ordine mentale. In questi momenti, come durante la condizione ipnotica, sembra avvenga una riduzione dell’attività dell’emisfero sinistro (centro delle attività logico razionali) e una prevalenza emisferica destra (specializzata nelle attività artistico creative). La mente cioè si distrae ed inizia a “fantasticare”.

Si può così comprendere che per ipnotizzare non è necessaria nessuna capacità particolare. Chiaramente ci sono individui con più talento degli altri, ma nemmeno loro presentano alcun potere e nessun fluido magico. L’ipnosi non è una disciplina occulta e per praticarla non bisogna essere dotati di poteri speciali: è un fenomeno molto naturale e quotidiano. L’unica qualità richiesta è la voglia d’imparare le tecniche di base e soprattutto quella di provarle ed esercitarsi molte volte. L’ipnosi infatti è soprattutto una forma particolare di comunicazione, che si fonda sul tono di voce, i gesti, il movimento del corpo e spesso è accompagnata da un’alterazione della coscienza. D’altra parte molte persone credono che l’ipnosi sia qualcosa che si fa loro, come un tocco di bacchetta magica che spezza l’incantesimo che li tiene prigionieri e li relega da questa parte di quel confine che li separa dalla vita che desiderano. Purtroppo le cose non stanno completamente in questi termini. L’ipnosi non è una pillola da prendere dopo i pasti. Usando tecniche interattive e la visualizzazione Guida e Viaggiatore devono lavorare assieme con quello che emerge dalla trance.

Il loro dialogo si fonda sul rispetto reciproco, su un rapporto solido fondato sulla fiducia, sul mutuo rispetto e sulla comprensione.

Guida, il tuo compito è indurre la trance ipnotica:

hai il compito di fare domande sincere, e costruire un immaginario sulle risposte, non per pilotare il viaggio, ma per essere un passo avanti al viaggiatore. Questo per riuscire a fornire sempre immagini piacevoli al soggetto, con intuizioni propositive e suggestioni sempre positive, che non lo mettano a disagio. Non fare domande ambigue, non devi avere secondi fini. Avrai bisogno di una certa dose intuito per uscire da eventuali blocchi o situazioni che potrebbero risultare sgradevoli al tuo amico.

Il viaggiatore racconta le emozioni e le sensazioni (visive, tattili, uditive...) mentre le sta visualizzando e tu "l'ipnotista" guiderai il suo racconto, seguendo regole che tendano ad una certa coerenza e che rispetti dei percorsi, delle suggestioni più o meno standard, e che dovrai usare in maniera appropriata, adattandoti di volta in volta alle risposte del viaggiatore.

Chiacchierate prima di iniziare parlate del gioco, tanto più grande sarà l’aspettativa di un esito positivo, tanto più facilmente il viaggiatore riuscirà a sospendere e modificare quelle strutture razionali di riferimento, ed entrare in uno stato di ipnosi.

il Taglio... quando tu Guida lo ritieni opportuno e ne hai opportunità, cambia punto di vista sulla scena, lo può fare con trucchetti come far indossare al viaggiatore un vestito che si trova in un armadio o invitandolo a lasciare il “personaggio” e vedere dagli occhi dell’individuo che gli sta di fronte.

l'Eco... è un insieme di tecniche con le quali richiamerai alla mente del viaggiatore immagini e suggestioni:

- una forma d’eco è l’imitazione. E' d'aiuto ricalcare anche fisicamente il soggetto, soprattutto

nel respiro. Ha un effetto maggiore il parlare mentre il soggetto espira e si dovrebbe tenere in qualche modo il tempo del respiro del viaggiatore.

- un'altra forma di eco è far emergere un'immagine precedentemente descritta inserendola nel nuovo contesto. Fallo se ha un senso logico, il viaggiatore, sebbene ipnotizzato è sempre vigile e riconosce incongruenze o la tua poca attenzione alla sua storia.
- oppure con questo termine ci si può riferire alla sequenza ipnotica qui di seguito descritta.

L'induzione ipnotica è la procedura con la quale un'ipnotista conduce una persona, detta soggetto ipnotico, in ipnosi. Fai sdraiare il viaggiatore e coprilo con una leggera coperta, è previsto che la sua temperatura corporea si possa abbassare. Siediti di lato, dove puoi vederlo bene.

La tua voce deve essere rilassata, meglio se parli in modo calmo e sicuro. Non devi aver timore che il discorso rimanga spezzato dalle pause che magari farete mentre lui inspira; queste possono anzi essere motivo di aspettativa. D'altro canto il discorso del viaggiatore diverrà via via sempre più rallentato e spezzettato e voi dovrete pazientemente stimolarlo al dialogo. Ricordarti di stare sempre un passo avanti al viaggiatore, lui sarà sempre un passo davanti a te.

Ecco un esempio del per come procedere con l'induzione ipnotica:

Fai attenzione esistono due tipi di affermazioni:

- quelle "immediatamente verificabili" che sono affermazioni non contraddicibili, come ad esempio, nel caso di una persona che è distesa "tu sei distesa";
- quelle "non immediatamente verificabili" cioè affermazioni che potrebbero essere contraddette. Ad esempio "tu ti stai rilassando" detto ad una persona che non mostra ancora segni di rilassamento.

Per ottenere un buon stato di trance è utile focalizzare la consapevolezza sull'interno della persona: portatela quindi progressivamente a rendersi conto di sensazioni interne, come il battito del suo cuore, la temperatura dell'aria che passa attraverso le narici, le altre sensazioni connesse col respiro.

Per eseguire tale induzione utilizziamo il sistema del 4-3-2-1: iniziate cioè con quattro affermazioni vere seguite da una non immediatamente verificabile, poi tre affermazioni immediatamente verificabili seguite da due non immediatamente verificabili e così via, fino ad arrivare solo a suggestioni.

ES: (V) = affermazione immediatamente verificabile
(NV) = affermazione non immediatamente verificabile

(V) *E ora, mentre tu sei disteso, (utilizzate sempre frasi incentrate sul viaggiatore)*

(V) *e sei di fronte a me,*

(V) *e puoi ascoltare le mie parole,*

(V) *e puoi sentire i rumori che provengono dall'esterno, (in qualsiasi momento avvenga un fatto esterno percepibile dal viaggiatore ed estraneo alla sequenza ipnotica, questo deve essere incorporato all'interno della stessa)*

(NV) *non so se tu ti stia rendendo conto (pausa) che qualcosa dentro di te sta cambiando.*

(V) *E mentre qualcosa in te sta cambiando, (l'affermazione di prima è ora divenuta un dato di fatto)*

(V) *e puoi sentire la temperatura della stanza, (non il calore, la stanza potrebbe essere fredda per il soggetto)*

(V) *e la sensazione della coperta sui tuoi piedi, (è coperto per non avere freddo)*
(NV) *non so se ti stai rendendo conto che il tuo respiro va divenendo più calmo,*
(NV) *e che ad ogni respiro ti vai rilassando sempre più.*

e così via...

(V) *e mentre puoi sentire il peso del tuo corpo,*
(NV) *e puoi sentire che alcune parti del tuo corpo sono rilassate, mentre altre lo*
possono essere ancora di più,
(NV) *e puoi lasciarti cullare in tale sensazione,*
(NV) *e lasciarti scivolare sempre più in una sensazione come di sonno,*
(NV) *non so se ti stai accorgendo di potere essere più calmo ancora di quanto tu*
pensi⁴

Alla fine il viaggiatore dovrebbe essere in uno stato di piacevole trance.

Un'altra tecnica di induzione è quella della nuvola. Chiedi al viaggiatore di immaginare una nuvola eterea come del vaporoso fumo o spumosa come dello zucchero filato, soffice come del cotone... può entrarci dentro e cavalcarla, mentre questa si alza in volo e comincia il tuo viaggio. Chiedigli di descrivere ciò che vede e poi consiglialo di atterrare. Potrà riprendere la nuvola ogni qualvolta lo desidera.

Un'altra tecnica classica è quella della scala:

Chiedi al viaggiatore di immaginare di trovarsi in cima a una scala con 10 gradini, che può vedere e sentire sotto i piedi. Ogni passo che compie gli permetterà di rilassarsi sempre di più. Alla fine della scala si trova un grande materasso, e quando lo raggiungerà vi si potrà sdraiare e rilassarsi.

Suggerisci:

E mentre ti rilassi puoi immaginare di essere in cima ad una magnifica scala.
Osservane i colori e le forme, senti la sensazione dei tuoi piedi che toccano il
terreno, e mentre tu sei su questa scala, io conterò da dieci ad uno e con ogni
numero puoi immaginare di scendere via via verso il basso.
E dieci, in cima alla scala pronto a scendere in un sonno sempre più profondo.
E nove, un gradino, scendendo più in giù, come in una nuvola di tranquillità, una
nube dolce e rilassante.
E otto, ancora più in basso, più giù, in una sensazione sempre più profonda...

E così avanti fino agli ultimi gradini

E uno, in una sensazione di completo benessere, quando arriveremo in fondo alla
scala tu sarai completamente addormentato.
E zero, più in basso del basso, calmo, addormentato e tranquillo.

A questo punto il soggetto è in stato di lieve trance e può essere eseguito l'approfondimento tramite, per esempio, la tecnica levitazione del braccio.

La levitazione del braccio può essere richiesta al viaggiatore:

- dicendogli che gli prenderai la mano destra e sollevandogliela affermare: "la tua mano dovrebbe essere sciolta e rilassata, come uno straccio... e quando la lascerò cadere nel tuo grembo, sentirai il tuo corpo che si rilassa" o qualcosa di simile.

⁴ Richard Bandler, John Grinder; I modelli della tecnica ipnotica di Milton H. Erickson; Astrolabio Ubaldini Edizioni

- oppure prova con un trucco, suggerendogli di aprire una porta e chiedendogli da che parte la apre, dovresti vedere il braccio del viaggiatore sollevarsi e fare il gesto d'afferrare la maniglia.
- o dicendogli che attaccati al suo polso ci sono dei palloncini pieni di elio e che può sentirsi sollevare in aria da essi.

Osserva il viaggiatore, tra i migliori indicatori dello stato di trance si possono elencare: la diminuzione del tono muscolare (osservabile dalle guance); il respiro più profondo; movimenti involontari delle palpebre; aumento sudorazione delle mani; la modificazione della simmetria del viso.

Ci sono molte altre tecniche verbali o non verbali, questa descritta qui sopra è una forma di induzione ipnotica descritta da Milton H. Erickson, un'altra per esempio potrebbe essere quella di Dave Elman. Tra tante induzioni ipnotiche e varianti non emerge uno standard o una particolare tecnica che possa essere considerata la migliore. L'induzione ipnotica non è qualcosa di statico e fisso che si ripete uguale a se stesso per ogni persona. Ogni induzione deve essere ritagliata sull'individuo, come un abito su misura. Bisogna rallentare o velocizzare l'induzione a seconda delle sue risposte. E' l'induzione ipnotica che si adatta all'individuo e non il contrario. Il modo di utilizzare queste diverse tecniche distingue un ipnotista capace da uno meno bravo. ⁵

Ma d'altro canto noi stiamo solo giocando.

Viaggiatore, il tuo compito è quello di visualizzare.

Visualizzare: Significa immaginare quello che si desidera.

Non significa vedere per forza delle immagini nella tua mente, bensì sapere come quello che desideri deve apparire. Ecco un esempio per indurre uno stato di autoipnosi attraverso una visualizzazione:

- Visualizza una scena desiderata o un colore, i colori funzionano bene
- Immagina la visualizzazione entrarti dalla punta dei piedi e risalire il tuo corpo
- Porta la scena all'altezza dell'ombelico, al centro del proprio essere
- Porta la scena all'altezza del cuore e caricarla con le emozioni
- Visualizzare una luce alla radice del naso sotto le palpebre chiuse
- Manda luce sulla scena, espandi la luminosità del colore
- Effettua una profonda espirazione mandando la scena all'esterno e sentendola divenire vera

Prima di incominciare il tuo viaggio, prendendo la nuvola o scendendo delle scale, la Guida ti chiederà di pensare ad un luogo dove ti senti a tuo agio, sereno. Concentrati e descrivi questo luogo, è il tuo personale rifugio dove potrai ritornare ogni qualvolta lo desideri.

Continua a seguire gli stimoli della guida tua amica.

Capitolo 4 - Obiettivo finale e il risveglio

Viaggiatore durante il gioco la guida ti chiederà, di tanto in tanto, di raccogliere qualche oggetto. Prendi quello che più desideri, che più ti piace o che attrae la tua attenzione.

⁵ Consulta: *John Grinder, Richard Bandler; Ipnosi e Trasformazione; Astrolabio Ubaldini Edizioni*

Guida, quando la scena descritta sarà particolarmente coinvolgente o la riterrai molto interessante, chiedi al viaggiatore di raccogliere un souvenir... qualcosa di bello, qualcosa che attrae la sua attenzione. Dopo un'oretta di viaggio, quando lo riterrai opportuno, quando il viaggiatore avrà trovato due o tre oggetti, chiedigli di osservarli, di metterli in relazione e porre loro una domanda. Questi gli daranno una risposta.

Poi, senza strappi, con tutta calma, accompagnalo lungo quella scala descritta all'inizio, facendolo risalire oppure conta a voce altra da uno a cinque, o viceversa, dicendogli "al cinque sarai sveglio, nel pieno possesso delle tue facoltà, attivo e pieno di energia".

Anche se più che un risveglio, si tratta di un riemergere dallo stato ipnotico, che non è sonno.

Dopo fai domande sull'intera esperienza, per verificare quali sono state le fasi più facile e quelle più difficili per orientare così la sessione successiva verso quello che per il tuo amico è maggiormente piacevole o che realizza più facilmente.

Usate un **registratore**! Più in là sarà interessante riascoltare la registrazione della sessione. Per il viaggiatore è stimolante sentire la propria voce narrare il viaggio, come fosse una forma di eco della memoria. Per la guida, un riascolto è indispensabile per affinare la propria tecnica e per migliorare il proprio tono di voce.

Viaggiatore dai un titolo a questo tuo viaggio.

...a Fifi con tutto il mio cuore,
ti voglio bene!

L'eterna battaglia per strappare la nostra terra alle grinfie del fumo

Matteo “triex” Suppo

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

L'eterna battaglia per strappare la nostra terra alle grinfie del fumo

Il mondo come lo conoscevamo non esiste più. E' avvolto da un Fumo senziente, che dove passa lo corrompe, lo sporca, lo trasforma e lo rende invivibile.

Abbiamo visto città grigie arrampicarsi verso il cielo, cercando di ghermire un sole pallido.

Abbiamo visto una enorme quercia perennemente in fiamme, abitata solo da salamandre.

Abbiamo visto una palude completamente morta, l'acqua che ribolliva lentamente.

Stare immersi nel fumo troppo a lungo gioca brutti scherzi anche alla psiche e al corpo delle persone.

Abbiamo incontrato persone le cui paure avevano scavato il corpo riducendole a lunghi scheletri emaciati.

Abbiamo incontrato persone la cui faccia era uno schermo televisivo crepato.

Abbiamo incontrato persone i cui vestiti erano intrecciati dai loro stessi capelli.

Non tutto è perduto però: difendiamo piccole zone di luce e aria pulita. Lottiamo quotidianamente per riprenderci spazi, bonificarli e liberare e riabilitare i prigionieri del Fumo.

Forse non riusciremo mai a liberarci definitivamente del Fumo. Forse la guerra non finirà mai. Ma fintanto che combatteremo, fintanto che difenderemo con i denti il nostro angolo di mondo, saremo liberi.

Non è una battaglia senza speranza.

Che gioco è

L'eterna battaglia per strappare la nostra terra alle grinfie del fumo, d'ora in poi chiamato semplicemente L'eterna Battaglia , è un gioco di ruolo per un gruppo da 3 a 6 persone, pensato per essere giocato in più sessioni. Durante il gioco ogni giocatrice giocherà vari personaggi che esplorano il mondo e lottano contro le forze del Fumo, grazie alla forza dei loro Legami. Ognuna a turno dovrà anche fare da MC, e fornire una opposizione alle altre persone.

Glossario

Giocatrice: Una persona che sta giocando a questo gioco. Non deve necessariamente trattarsi di una donna.

Luce: La zona del mondo libera dal fumo.

Fumo: La zona del mondo in preda al fumo, o il fumo stesso. Si capisce dal contesto.

MC: Una persona che non sta giocando un personaggio in quel momento. Possono esserci più MC contemporaneamente.

Preparazione

Vi serviranno:

- da 3 a 6 persone che vogliono giocare
- un grande foglio di carta, magari con grossi esagoni
- tanti foglietti di carta
- opzionalmente, ago, filo e forbici

Prima di giocare assicuratevi che almeno una persona abbia letto tutte le regole e abbia chiaro come spiegarle agli altri.

Leggete ad alta voce l'introduzione, dopodiché cominciate col disegnare al centro della mappa il cuore della vostra Luce. Si tratta del luogo che chiamate casa. Rispondete in gruppo alle seguenti domande:

- cos'era questo posto prima?
- cosa abbiamo in abbondanza?
- cosa ci manca?

Dopodiché ognuno prende due foglietti di carta e scrive due personaggi. Scrivete solo:

- un nome.
- una parte del corpo (piedi, mani, testa, occhi, lingua...)

Il nome può essere qualunque cosa, da un nome di persona a un concetto o un animale.

La parte del corpo è una allegoria del suo ruolo all'interno della Luce.

Testa significa che è una persona che pensa, magari un leader o un consigliere. Mani potrebbe voler dire che è un artigiano, o un contadino.

Tenete dello spazio perché durante il gioco si aggiungeranno dettagli.

Tenete i personaggi al centro del tavolo. Tutti potranno attingere da questa riserva di personaggi.

Come giocare

Il gioco può svolgersi in maniera molto organica, ma soprattutto le prime volte, per prendere familiarità con le meccaniche conviene pensare in termini di scene.

In una scena potrai gestire un personaggio o fare da MC. Ci possono essere più personaggi e più MC. Ci può anche essere una sola MC, ma consiglio perlomeno di farla cambiare tra una scena e l'altra.

Per cominciare una scena prendi uno dei personaggi disponibili. Se non ha ancora una descrizione, descrivilo sommariamente agli altri e scrivi sul foglietto di carta un dettaglio visivo. Spiega cosa intendi fare con questo personaggio, se:

- esplorare una zona nel Fumo
- conquistare una zona nel Fumo
- difendere una zona nella Luce

Le altre giocatrici per questa scena saranno le MC, e avranno la prima parola.

Per terminare una scena rimetti il personaggio che avevi tra quelli disponibili .

Per partecipare ad una scena prendi uno dei personaggi disponibili. Se non ha ancora una descrizione, descrivilo sommariamente agli altri e scrivi sul postit un dettaglio visivo. Ora non sarai più MC, nè potrai terminare una scena.

In generale durante una scena, se hai un personaggio assicurati di fare le seguenti cose:

- descrivi cosa fa e dice il personaggio
- non spiegare cosa pensa il tuo personaggio, per scoprirlo ci sono mosse apposite
- metti il tuo personaggio nei guai
- combatti per quello che credi sia giusto

Mosse

Se stai giocando un personaggio avrai a disposizione delle Mosse. Una mossa ti dice come comportarti quando stai raccontando determinate cose. Funziona in entrambi i sensi: se racconti qualcosa

coperto da una mossa, fai quello che ti dice la mossa; se vuoi fare quello che ti dice una mossa, racconta qualcosa coperto da quella mossa.

Tagliare la corda

Quando pensi di non poter continuare la scena, chiudila senza che ci siano altre ripercussioni, anche se sei una MC.

Questa è una mossa di sicurezza, paragonabile alla X-Card. E' da usare in casi di stretta emergenza. Data la natura del gioco potrebbero saltare fuori temi scomodi o indesiderati, e sebbene la rotazione dei personaggi dovrebbe mantenere una certa distanza tra le giocatrici e i personaggi, può capitare di sentirsi troppo a disagio per continuare.

Dissipare le nebbie

Quando ti fai un'idea dell'ambiente circostante, fai una di queste domande:

- Cosa c'è in questo luogo che ci serve?
- Cosa c'è in questo luogo di pericoloso?
- Chi c'è in questo luogo da salvare dal fumo?

Questa mossa dovrebbe venire usata parecchio, anche informalmente. MC, dovrete essere preparate a rispondere a queste domande. La risposta non può mai essere "nulla o nessuno", ma può essere "la stessa cosa che mi hai chiesto 20 secondi fa".

Legare

Quanto ti accorgi che un personaggio per te è importante, lega il tuo personaggio a lui.

Puoi usare fisicamente del filo o dello spago per legare i loro foglietti assieme, oppure tenerne traccia in altri modi. Se un personaggio non ha ancora un foglietto, questo è il momento di crearlo. Nota che questo lo renderà automaticamente parte della Luce, e giocabile in future scene.

Sacrificarsi

Quando ti metti in pericolo per difendere qualcuno o qualcosa, taglia uno o più legami che hai, e scegli un numero di opzioni pari al numero di legami che hai tagliato.

- La cosa che volevi proteggere rimane sotto il tuo controllo
- La persona che volevi proteggere non viene ferita gravemente
- Non ti ferisci gravemente
- La situazione non cambia in peggio per tutti

Tagliare i legami significa fisicamente reciderli, nel caso stiate usando ago e filo, oppure segnare che sono stati recisi, se usate altri metodi. Una volta che un personaggio avrà tre legami recisi non potrà più scegliere l'opzione "Non ti ferisci gravemente" (il legame appena tagliato vale ai fini del conteggio).

Scene

Se invece non hai un personaggio avrai i poteri e i doveri di una MC, e quello che dovrai fare cambierà a seconda del tipo di scena.

Esplorare una zona nel fumo

In questa scena si esplorerà il mondo e il passato dei personaggi.

Se sei una MC assicurati di fare le seguenti cose:

- Mostrare un mondo distrutto e meraviglioso
- Scoprire cose nuove sul passato dei personaggi

Per fare questo avrai queste mosse , da fare ogni volta che ne avrai l'occasione:

- Descrivi qualcosa di familiare e distorto
- Descrivi qualcosa di alieno e armonioso
- Fai domande aperte
- Fai domande mirate
- Introduci una creatura mostruosa ma non ostile
- Introduci una creatura mostruosa e ostile
- Introduci una persona prigioniera del fumo, che non se ne vuole andare
- Introduci una persona prigioniera del fumo, che vuole andarsene

Durante una scena di esplorazione ci saranno molte descrizioni e molte conversazioni, ma poca azione. Una scena di esplorazione può diventare una scena di conquista abbastanza facilmente, ma è importante prendersi del tempo.

Conquistare una zona nel Fumo

In questa scena i personaggi lotteranno contro i fantasmi del proprio passato e del proprio presente.

Se sei una MC assicurati di fare le seguenti cose:

- Sbattere in faccia ai personaggi le proprie scelte passate
- Costringere i personaggi a prendere posizione

Per fare questo avrai queste mosse, da fare ogni volta che ne avrai l'occasione:

- Descrivi un luogo appartenente ad un altro tempo

- Descrivi un luogo appartenente ad un altro spazio
- Fai domande su cosa provano i personaggi
- Chiedi “Cosa fai adesso?”
- Implora pietà con un mostro o un prigioniero
- Attacca senza pietà con un mostro o un prigioniero
- Distruggi qualcosa di prezioso
- Metti i personaggi con le spalle al muro

Una scena di conquista è piena di azione e scelte. Non c'è spazio per le domande sul passato, ma solo sul qui e ora. Una buona tattica è ispirarsi alle domande fatte in fasi precedenti per portare in gioco le stesse tematiche.

Difendere una zona nella Luce

In questa scena i personaggi affronteranno minacce che vengono dall'interno della Luce, anziché dall'esterno.

Se sei una MC assicurati di fare le seguenti cose:

- Mostrare diversità tra gli abitanti della luce
- Sfidare i legami dei personaggi

Per fare questo avrai queste mosse, da fare ogni volta che ne avrai l'occasione:

- Descrivi un luogo accogliente e sicuro
- Descrivi un luogo sporco e rotto
- Fai domande sulle relazioni dei personaggi
- Fai domande sugli ideali dei personaggi
- Descrivi una persona non convenzionale
- Descrivi una persona con idee non convenzionali
- Aggredisce verbalmente
- Aggredisce fisicamente

La mappa

La mappa cambia a seconda di quello che succede durante le scene. Il fumo va e viene, a seconda di cosa succede tra le persone.

Dare il nome

Quando dai il nome ad una zona, scegli una zona adiacente alla luce e scrivici il nome della zona.

Dare il nome ad una zona avviene solitamente durante una scena di Esplorazione. Chiunque non sia una MC può dare il nome ad una zona in qualsiasi momento.

Bonificare

Quando bonifichi una zona, sposta il confine in modo da includere quella zona.

Bonificare una zona avviene di solito alla fine di una scena di conquista. Fatevi queste domande e poi decidete:

- cosa rende questa zona vivibile o malsana?
- cosa rende questa zona protetta o pericolosa?
- vorrei vivere qua?

Perdere

Quando una zona viene perduta, sposta il confine in modo da includere quella zona.

Perdere una zona avviene di solito alla fine di una scena di Difesa. Fatevi queste domande e poi decidete:

- cosa è cambiato rispetto a prima?
- cosa abbiamo perso o guadagnato?
- posso ancora chiamare questa zona 'casa'?

Terminare il gioco

Il gioco non finisce in sè. Si chiama l'Eterna Battaglia. Tuttavia alla lunga può stancare. Quindi conviene mettersi d'accordo in precedenza e usare una di queste regole:

- Il gioco finisce quando 3 personaggi sono morti
- Il gioco finisce quando 10 zone sono state riconquistate

Appendice I - Sicurezza in gioco

Si parla tanto di come giocare "unsafe" migliori automaticamente ogni giocata, ma il nome può trarre in inganno. Viene dal libro "Play Unsafe" di Graham Walmsley (<http://www.drivethrurpg.com/product/106247/Play-Unsafe>), ed è una raccolta di consigli per giocare in maniera più spontanea e meno pianificata.

Si parla tanto anche di "bleed" e di come migliori automaticamente ogni giocata. Il termine viene dalla psicologia ed è stato codificato dal gruppo larp Vi åker jeep (<http://jeepen.org/>). Tra l'altro uno di loro è un mio collega. Il mondo è piccolo. Bleed significa erodere i confini tra giocatrice e personaggio, e lasciarsi diventare quel personaggio.

Io invece voglio parlare di sicurezza, inteso come “non farsi male”. Soprattutto per chi è alle prime armi col media del gioco di ruolo, può essere facile avere una brutta esperienza, dovuta sia alla propria inesperienza che a quella delle altre giocatrici.

Avere una idea di cosa aspettarsi e una serie di tecniche per affrontare eventuali problemi non può che migliorare l'esperienza di tutti quelli coinvolti.

La prima cosa che può andare storta è che la giocata sia poco coinvolgente. Magari a nessuno frega niente dei personaggi e dei temi che si stanno affrontando. Può succedere. Soprattutto se non ci si conosce fra giocatrici e non si ha idea di quali siano gli interessi degli altri.

L'eterna battaglia cerca di rimediare a questo offrendo la possibilità di giocare diversi personaggi. Se uno che a pelle vi ispirava trovate che sia noioso o che non faccia per voi, rimettetelo giù e prendetene un altro.

La seconda cosa che può andare storta è che la giocata vada a toccare temi sensibili con la grazia di un elefante. Nessun tema è off-limit in un gioco di ruolo, ma c'è modo e modo di affrontare temi pesanti e carichi come violenza, stupro, pedofilia e razzismo.

L'eterna battaglia offre a questo problema una soluzione nucleare: Tagliare la corda. Questo perché non è un gioco equipaggiato per affrontare questi temi nella maniera che richiederebbero, come invece altri giochi, quindi è preferibile tagliare subito quando le cose entrano in territori che non sono più divertenti.

La terza cosa che può andare storta è che uno si possa perdere nel proprio personaggio, fare suoi i sentimenti di quel personaggio e rimanerne spaventato. Sì, è una variante del vecchio argomento che le Mamme contro Dungeons&Dragons usavano per dichiarare che il gioco era uno strumento di Satana. C'è un fondo di verità, ma il pericolo non è che una persona si convinca di essere Lord Satanisk, necromante extraordinarie, ma che una persona passi la nottata

senza dormire a chiedersi se si è davvero innamorato di un'altra persona o se era solo il suo personaggio ad esserlo. Non un grande pericolo, ma avendo passato più di una notte insonne in preda a crisi di identità preferisco dare degli strumenti per controllare il grado di "Bleed".

L'eterna battaglia fa condividere alle giocatrici i personaggi, garantendo che vengano considerati come qualcosa di esterno a se stesse.

E ora una serie di aforismi:

- Giocare Unsafe si dovrebbe tradurre con Giocare Spontaneamente.
- Se qualcuno sta male non si diverte
- Se pensi che fare male agli altri sia divertente sei uno stronzo.

Appendice II - Note di design

L'eterna battaglia è un gioco powered by the apocalypse.

- Per il modo di spiegare le regole si ispira a Il Mondo dell'Apocalisse di Vincent Baker: <http://apocalypse-world.com/>
- L'idea di disegnare su una mappa la propria civiltà è ispirata a The Quiet Year di Avery Alder: <https://buriedwithoutceremony.com/the-quiet-year/>
- L'idea di usare parti del corpo per descrivere i personaggi è probabilmente ispirata a Porn Again di Francesco Zani: <https://plus.google.com/+FrancescoZani90/posts/774s3aZkGTr>

L'eterna battaglia è stato sviluppato per il Game Chef Pummarola Edition 2017, il cui tema era Confini, e i cui ingredienti erano Filato, Fumo, Taglio, Eco. Non spiegherò come li ho usati. Se non si capisce vuol dire che l'ho fatto male.

L'investitura

Gabriele Boldregghini



**Menzione Hidetaka Miyazaki
per il gioco più d'atmosfera**

L'investitura

C'è un ordine, la cui Rocca risiede nella capitale del Regno, stimato dai giusti e temuto da ogni persona che abbia un'ombra sul cuore. Si tratta dei Latori di Giustizia; uomini e donne devoti alla pura causa della legge, investiti dell'autorità per catturare e punire i criminali sopra ogni altra istituzione e anche capaci di cacciare e uccidere le creature del male. Vestendo il Nero, la loro uniforme composta da un lungo spolverino con ricamato sul cuore il simbolo dell'ordine e una benda priva di buchi, attraverso la quale riescono a vedere mentre nessuno può scorgere i loro occhi. Si muovono per il Regno, a volte seguendo richieste d'aiuto a volte spinti dall'istinto o dal puro caso, cacciando criminali e creature del male e la loro parola è legge, sopra quella di ogni altra autorità. Per diventare Latore, l'Aspirante deve sottostare a un duro addestramento fisico e mentale, che lo preparerà al suo compito futuro e culminerà con la terribile prova dell'Investitura.

Dell'Investitura sanno poco i profani, tranne che quelli che attraversano i fumi della coscienza e della giustizia ne escono spesso cambiati, e non sempre in meglio. Dovendo affrontare le proprie paure più nascoste, devono essere solidi e sicuri delle proprie convinzioni, ma anche capaci di metterle da parte all'occorrenza: alcuni per paura di perdersi si abbandonano al puro Spirito di Giustizia che li accompagna durante la prova, diventando poco più che impietose macchine di legge, prive di morale e personalità. E non è nemmeno la cosa peggiore che può capitare. Eppure, ancora oggi, giovani speranzosi da tutto l'Impero entrano nella Rocca dei Latori per diventare cadetti, con le motivazioni più disparate, ma nel cuore sempre la voglia di aiutare il Regno.

Il gioco

L'Investitura è un gioco per 2 persone, una delle quali riveste il ruolo dell'Aspirante appena entrato nella Sala dei Fumi, attraverso le nebbie della coscienza, mentre l'altro sarà lo Spirito della Giustizia (da adesso solo Spirito), ovvero quello che ne modellerà la prova spingendolo oltre i propri limiti, perché nessun Latore può sperare che i suoi confini etici e morali rimangano intatti: la Giustizia richiede sempre un sacrificio.

Materiali: un mazzo di carte da poker, di cui si tengono solo i numeri (da 1 a 8), una copia della scheda dell'Aspirante, un foglio bianco per gli appunti dello Spirito e un paio di matite.

Scelte dello Spirito

Per prima cosa lo Spirito dettaglia l'ambiente di gioco scegliendo alcuni dettagli che riguardano il Regno e l'ordine dei Latori.

Il Regno: è una vallata magica? Un luogo decadente di piccoli regni mal connessi tra loro? Un reame idilliaco pressato ai confini da forze del male e all'interno da persone e culti corrotti? Un impero governato da un dittatore? Si trova squassato dalle guerre o è un posto abbastanza pacifico? Si trova sull'orlo di un grande cambiamento o è stabile da decenni?

I Latori non: possono accettare ospitalità? Possedere beni propri? Uccidere i colpevoli? Mentire per il proprio tornaconto? Utilizzare poteri arcani? Rifiutare il perdono? Concedere amnistia?

I Latori: sono l'unica forma di guardie? Si uniscono ad altri ordini o agiscono da soli? Il più alto in grado è legato al regnante oppure sono sempre stati fuori dalla politica? Sono gli unici a potersi occupare delle creature del male?

Prendendo spunto da queste domande, lo Spirito decide dai 2 ai 4 aspetti del Regno e altrettanti per i Latori, in modo che l'Aspirante abbia già una base in cui affondare le radici del proprio personaggio.

Creazione del Aspirante

Chi ha scelto di impersonare l'Aspirante, andando a compilare l'apposita scheda, sceglierà per prima cosa l'aspetto (3 aggettivi che lo definiscono fisicamente) e il background (quello che è stato fino all'ingresso alla Rocca dei Latori, magari con una nota su cosa gli manca di quel periodo) e infine la motivazione (cosa lo spinge a voler entrare nell'ordine). Per l'aspetto basta una parola o due, mentre per le altre scelte una breve frase descrittiva.

Es: Robusto - Occhi curiosi - Facile al sorriso _ Giovane apprendista fabbro in un villaggio isolato di frontiera (la tranquillità e il calore dei miei compaesani) _ dei banditi hanno fatto per mesi razzie nel mio villaggio, crede che la giustizia debba essere più rapida

Es: Snello - vestiti appariscenti - aria sfuggente _ terzogenito di una casata nobile, addestrato a diventare cavaliere (gli agi a cui ero abituato) _ dimostrare il proprio valore alla famiglia

Poi descriverai il suo apprendistato, sempre con una breve frase, mettendo sotto i riflettori cosa gli è piaciuto di questo periodo e qual è stata la lezione più difficile.

Es: "ho imparato che i Latori sono molto legati tra loro, e che sono negato per prendere decisioni in fretta"; oppure "numerosi e profonde sono le conoscenze con cui la mente di un Aspirante viene nutrita ma le insensate ore di meditazione rimangono un mio punto debole"; piuttosto che "fin dall'inizio ho capito di essere portato per la scherma ma sono stato ripreso più volte per la mia incapacità a lavorare insieme agli altri".

Tutto questo serve a dare un buon affresco di che persona sia l'Aspirante. Lo Spirito potrà fare domande per chiedere dettagli che lo aiuteranno ad avere un'idea più precisa dell'Aspirante e del suo carattere, se ne sente il bisogno.

Poi scrivi (sempre con una frase, magari dettagliata ma niente di troppo prolisso) i tre Cardini della personalità dell'Aspirante:

Cosa rischi di perdere: diventando un Latore probabilmente rinuncerai a diverse aspetti della tua vita precedente, ma c'è qualcosa a cui credi e speri di non dover mai rinunciare. Scrivi qualcosa di sociale (Es: l'amore della mia vita, i miei amici, la mia famiglia, il legame con la mia terra, ecc) o di emotivo e personale (Es: la mia empatia, la capacità di redimere i malvagi, l'allegria, il vedere le cose in modo positivo, la speranza nel futuro, ecc...), ma potresti preferire qualcosa di importante del mondo, ad esempio scrivendo: "Rischio di perdere i miei poteri magici, perché in genere la magia è mal vista dai Latori", oppure "la possibilità di ereditare le terre di mio padre" piuttosto che "il mio aspetto, perché la prova ha finito per sfigurare diversi Aspiranti". Se volete facilitare il compito dello Spirito evitate Cardini emotivi o personali, che in genere si rivelano sempre troppo liberi e poco definiti... oppure aspettatevi che lui chieda specifiche in merito. Accordatevi se possibile.

Cosa speri che non ti accada: descrivi qualcosa che immagini possa succedere in futuro, durante l'adempimento del tuo dovere da Latore. Es: che un criminale sfugga alla mia caccia; che qualcuno paghi per i miei errori; che degli innocenti soffrano per le mie decisioni; scoprire che l'Ordine è corrotto; che un criminale tocchi la mia famiglia; di dover giudicare un bambino; ecc

Cosa non faresti mai: anche in questo caso descrivi con una frase un qualcosa che non vorresti mai fare in futuro nelle vesti di Latore. Es. abusare del mio potere; uccidere una donna; colpire un innocente per raggiungere un criminale; mentire; rinunciare a una caccia; tradire un altro Latore; scendere a patti con un servo del Male; lasciare libero un criminale o una creatura del Male; ecc

Nota: per "Cosa non vorresti mai che ti accadesse" devi pensare a qualcosa che sfugge alla volontà del Latore, un evento o un momento che subisce senza poterci far nulla, anche se è conseguenza delle sue azioni, mentre nel caso del "Cosa non faresti mai" pensa a un'azione che *volontariamente* troveresti profondamente ingiusta, aberrante o semplicemente così sbagliata che credi non potresti mai farla.

I 3 Cardini non devono riguardare mai qualcosa di totalmente incapacitante: l'Aspirante potrebbe temere di perdere un arto ma non di morire, di subire una brutta sconfitta, ma non di finire in coma, né di perdere il libero arbitrio).

Le Visioni

Sui 3 Cardini, lo Spirito creerà altrettante scene che i giocatori andranno a giocare e sviluppare in un climax che dovrebbe portare l'Aspirante a saggiare i propri confini etici e morali e vedere se sarà in grado di superarli o solo di scendere a patti con alcune scelte che lo riguarderanno in futuro, come Latore. Durante le 3 scene, l'Aspirante interpreterà il proprio personaggio, descrivendone gesti, parole, pensieri e (soprattutto) emozioni, mentre tutto il resto è in mano allo Spirito che si occupa di definire l'ambiente ed eventuali altri personaggi (umani o creature) che potranno essere presenti in scena.

L'Aspirante entra nella Sala dei Fumi, nel cuore della Rocca dei Latori, dove è stata invocato per l'occasione uno Spirito della Giustizia (fumoso nella sua essenza) che lo guiderà nella prova attraverso visioni di un possibile futuro, create apposta per lui. L'Aspirante indossa uno spolverino e una benda bianchi, se la prova verrà superata, quando uscirà dalla Sala saranno diventati neri e diventeranno la sua futura uniforme.

Lo Spirito deve creare delle scene che siano già tese e facili da sviluppare, in cui il fulcro siano i Cardini scelti dall'altro giocatore, che **non sono evitabili** in queste visioni future; il gioco si concentrerà nel vedere come l'Aspirante reagirà a queste situazioni non sul modo in cui potrebbe aggirarle/superarle. Al solito, prima di iniziare una scena, lo Spirito può fare domande all'Aspirante in modo da avere un'idea più dettagliata di alcuni aspetti che gli serviranno come ispirazione.

Il giocatore dell'Aspirante dovrà tenere bene a mente che il suo personaggio ha le caratteristiche per diventare un Latore, ma di base è un uomo (o donna) normale con passioni e reazioni che possono essere eccessive e difficili da controllare. Certo potrà perdonare quel tradimento, perché vuole essere una brava persona, ma come si sente dentro? Deluso? Avvilito? Perso? Infuriato? Si riprometterà di non legarsi mai più a qualcuno? Come Aspirante deve far ben comprendere qual è per lui la nota più negativa di tutta la questione. Nelle visioni date dai Fumi,

L'Aspirante è sempre un Latore e quindi potrebbe sfruttare la sua autorità per intervenire e reagire a quanto sta accadendo.

Lo Spirito deve pungere l'orgoglio dell'Aspirante (non vedrà il suo amore a passeggio con un altro ma intento a tradirlo in qualche modo, non farà del male involontariamente a "un bambino" ma a un bambino per lui importante) e creare scene forti, che aiutino a sviluppare una reazione appassionata.

L'Ostacolo (tagliare con il passato)

La scena si basa sul *Cosa rischi di perdere*: se un giocatore sente di rischiare l'amore della sua vita, la scena potrebbe iniziare con l'Aspirante che torna al suo villaggio e vede lei baciarsi con un altro sotto la "loro" quercia o addirittura al suo rientro in casa trovare il talamo profanato, magari dal suo migliore amico. In base alla reazione dell'Aspirante si esplorerà il come e perché è successo, e soprattutto come lui reagisce a questa perdita. Quest'ultimo aspetto è il più importante: cerca di lottare per riavere ciò che ha perso (il giocatore sa che non può ma l'Aspirante no)? Se accetta la nuova condizione perché lo fa e come si sente? Prova invidia? Odio che tiene a bada? Sfiducia nei confronti degli altri (magari lei aveva promesso di aspettarlo)? Si prende una piccola rivalse? Sminuisce quello a cui diceva di tenere? Sarà compito dell'Aspirante (aiutato dallo Spirito, con il gioco o domande) portare in gioco i sentimenti derivati dalla perdita, anche solo descrivendo come pensieri o una voce interiore quanto avviene dentro di lui.

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta che mette da parte.

La Forgia (superare le proprie debolezze, stabilire quanto è solido il carattere)

La scena si basa sul *Cosa spero che non ti accada*: se un giocatore teme che un malvagio criminale possa sfuggire alla sua caccia, la scena potrebbe avere luogo dove questa persona ha fatto del male proprio dopo essere scampato alla cattura. In gioco si potrà esplorare il perché e come gli è sfuggito (una sua mancanza? o l'altro gli era così superiore da averlo giocato con facilità? ecc), ma anche in questa scena l'Aspirante andrà ad affrontare le conseguenze di quanto accaduto e, anche in questo caso, il giocatore dovrà portare allo scoperto i lati personali e negativi dell'evento, con lo Spirito sempre pronto a stimolarlo e aiutarlo.

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta che mette da parte.

La Decisione (quanto è forte la sua volontà di diventare Latore)

Prima di questa scena lo Spirito guarda le due carte estratte senza rivelarle all'Aspirante. Le carte nere riguardano l'essere un Latore e sono positive, quelle rosse le passioni, il sangue e la violenza, ovvero gli aspetti negativi che macchiano l'Aspirante.

Se entrambe le prove hanno macchiato l'anima dell'Aspirante (ovvero sono rosse), lo Spirito lo dichiara, senza rivelarne il valore. L'Aspirante sa che sta per scivolare in un baratro (lo Spirito spiega come) e potrà decidere di:

- abbandonare se stesso ai Fumi della Giustizia (alla fine della scena pesca due carte e tiene la nera migliore, se c'è, altrimenti dovrà accettarne una rossa)

- rimanere se stesso, rischiando la corruzione

(vedi epilogo)

La scena si basa sul *Cosa non faresti mai*: se un Aspirante non "ucciderebbe mai un altro Latore", la scena potrebbe iniziare con il corpo di un suo compagno fin dall'addestramento che giace ai suoi piedi. Non si deve trattare di un errore quella morte, né di un escamotage tipo "era posseduto da un demone", ma starà allo Spirito trovare una motivazione valida ma moralmente sfumata, tipo: era un tuo superiore e aveva dato ordine di arrendersi a un gruppo di criminali convinto che vi avrebbero risparmiato ma tu sapevi che si stava sbagliando, oppure fuggendo da una creatura che stava per raggiungervi entrambi (e di conseguenza uccidervi) hai deciso che sarebbe stato inutile morire in due ed hai agito di conseguenza. Oppure la scena potrebbe avvenire davanti a un tribunale di Latori, intenti a giudicare l'azione da lui commessa. Anche in questo caso l'Aspirante andrà ad affrontare le conseguenze di quanto accaduto, ma con la consapevolezza di aver volontariamente scelto quel corso d'azione. Cosa prova dopo aver superato il suo ultimo e più prezioso confine, che lo faceva sentire ancora puro?

Quando non ha più mordente o altri punti da scoprire, la scena finisce, e lo Spirito pesca una carta (o due se l'Aspirante si è *abbandonato ai Fumi*) e la mostra insieme alle altre messe da parte.

Epilogo

L'Aspirante esce dalla Sala dei Fumi, probabilmente cambiato radicalmente e (si spera) con addosso le vesti nere da Latore.

In base alle carte estratte, l'Aspirante narra come ne esce e racconta un frammento del suo futuro (o alcuni se preferisce), con lo Spirito pronto a dare consiglio e a suggerire. La narrazione dovrebbe essere concisa e descrittiva, senza troppi allungamenti, riprendendo l'Aspirante in particolari momenti futuri (non più di una manciata, a volte anche uno solo potrebbe essere sufficiente), mettendone in risalto il destino e il cambiamento.

Se 3 carte sono nere, sarà un grande e importante Latore, destinato a compiere un'impresa in grado di segnare la storia dell'Ordine e forse del mondo o di rivestire un ruolo primario alla Rocca.

Se 2 carte sono nere e 1 rossa, la Prova è andata a buon fine ma con una macchia sulla sua anima. Lo Spirito narra come uno dei 3 Cardini (a sua scelta) si avvera in futuro e se in maniera uguale o diversa, mentre l'Aspirante spiega come questo finisce per cambiarlo, prendendo spunto da quanto aveva stabilito durante la Prova. Poi l'Aspirante racconta altro del suo futuro da Latore.

Se 2 carte sono rosse e 1 nera, la Prova è superata ma l'Aspirante ne è stato profondamente cambiato. Lo Spirito narra come uno dei 3 Cardini (a sua scelta) si avvera in futuro e se in maniera uguale o diversa. Poi l'Aspirante racconta di un altro suo Cardine che si avvera e come, infine definisce come tutto questo ha fatto diventare il Latore, prendendo spunto da quanto giocato durante la Prova.

Se prima dell'ultima Visione le due carte erano rosse, le cose sono un poco diverse e cambiano in base alla scelta dell'Aspirante. Se abbandona se stesso ai Fumi della Giustizia permette allo Spirito di possedere il suo corpo e diventare tutt'uno con lui, per sempre. Se la 3° carta è nera, sarà lo Spirito a gestire l'Epilogo come di solito fa l'Aspirante, che assumerà al ruolo di consigliere; oltre ai consueti risultati di *Prova superata*, deve emergere come il Latore non è più se stesso, ma è diventato una sorta di spietata macchina di Giustizia, poco propensa ad occuparsi delle questioni degli uomini, se non per dispensare legge. Questi sono i Latori spesso temuti dalla popolazione, anche se non prettamente malvagi. Se 3° carta è rossa, la corruzione è profonda nel Latore e nonostante la presenza dello Spirito ne emergerà una persona spietata e crudele nell'adempimento del suo dovere, destinata ad essere protagonista di un evento che getterà ombra all'intero Ordine per gli anni a venire (per uccidere un criminale stermina un villaggio? tortura innocenti per giungere a un criminale? ecc).

Se decide di rimanere se stesso, rischiando la corruzione e la 3° carta è nera ma il suo valore non è superiore alla somma delle 2 rosse esce dalla Prova con le vesti ancora bianche. L'Epilogo riguarderà la sua uscita dall'ordine, o quanto meno l'impossibilità di diventare Latore. Magari finisce ad essere uno stalliere, un messo, un fabbro all'interno della Rocca, oppure lascerà per sempre questa parte della sua vita tornato a casa o cercando di dedicarsi ad altro. L'Aspirante (ora ex) pensa a quello che ha vissuto e a come questo lo ha cambiato, indurendolo e facendogli capire quanto è difficile essere un Latore, e a cosa può riservargli il futuro. Se la 3° carta è nera e supera in valore la somma delle 2 rosse si considera che la *Prova è superata* (vedi sopra). Se invece la 3° carta è rossa qualcosa sarà andato profondamente storto e diventerai un cancro all'interno dell'Ordine, una serpe in seno, qualcuno che finirà per corromperlo e peggiorare il mondo, prendendo parte a un evento chiave che minerà qualcosa di puro e giusto.

Nella parte della scheda dedicata al Destino, l'Aspirante può riassumere quanto accaduto nell'Epilogo.

CONFINI: sono i Cardini, ovvero i limiti dell'Aspirante, i suoi confini morali ed etici oltre i quali non si vorrebbe spingere, che definiscono tutta la Prova.

FILATO: si riferisce al colore dell'uniforme (spolverino e benda) che l'Aspirante spera di ottenere in seguito alla Prova e lo definiranno come Latore.

ECO: all'inizio volevo che gli stessi Confini/Cardini avessero un'eco durante la Prova, un modo in cui la persona che l'Aspirante è stata fino ad ora servisse a preparare le scene, ma la cosa mi è rimasta difficile ed è un po' caduta lì

TAGLIO: il taglio netto con il proprio passato, con la persona che era, a cui l'Aspirante si sottopone per diventare un Latore.

FUMO: all'inizio era solo un elemento di colore per "entrare" nella prova, ma poi mi è parso importante per definire lo Spirito come qualcosa di difficile da definire (fumoso, appunto, in quanto soggetta a giudizi morali non sempre oggettivi) e nella possibilità di Abbandonare se stesso ai Fumi della Giustizia.

ASPIRANTE

Aspetto: _____

Background: _____

Motivazione: _____

L'apprendistato: _____

Cosa rischi di perdere: _____

Cosa spero che non ti accada: _____

Cosa non faresti mai: _____

Destino:

La casa altrove

Francesco Zani



**Menzione Jorge Luis Borges
per il pensiero laterale**



LA CASA ALTROVE

di Francesco Zani

Con un ultimo SBAM! della porta di casa sei nuovamente solo. Gli ultimi giorni sono stati un delirio di proporzioni epiche da cui solo tu e queste quattro pareti siete usciti "indenni". Uno ad uno i tuoi coinquilini se ne sono andati in fretta e furia, lasciando te come ultimo residente di questa casa.

INTRO

La casa altrove parla di una casa e dell'ultima persona rimasta ad abitarla. È un gioco per due giocatori che richiede un paio d'ore, una stampa fronte/retro degli handout relativi alle stanze e qualche matita grigia. La storia che racconterete si trova al confine tra una realtà mondana e una realtà alternativa in cui la mondanità è costantemente spezzata.

PREPARAZIONE

1 - Ritagliate le stanze che avete stampato e disponetele sul tavolo in modo da formare la pianta di un appartamento. Non preoccuparvi del fatto che la disposizione delle stanze sia "realistica" e di dove debbano stare porte e finestre, preoccupatevi solo che la struttura dell'appartamento sia, per voi, sufficientemente credibile e piacevole. Fate anche in modo che le stanze siano

tutte connesse ad almeno un paio delle altre.

2 - Identificate dove si trova la porta d'ingresso e indicatela con un simbolo sulla stanza che la ospita, scrivete anche il nome della stanza "Anticamera".

3 - Nominate ora una ad una le stanze della casa lasciandovi ispirare dalle domande che sono riportate su di ognuna. Anche in questo caso non vi preoccupate di quali stanze dovrebbero esserci in una casa "normale" ma pensate piuttosto alle stanze che potrebbero rendere l'appartamento credibile e interessante ai vostri occhi.

4 - Prendetevi del tempo per illustrare brevemente, anche in maniera estremamente abbozzata, alcuni dei contenuti della casa: mobili, caratteristiche particolari, dettagli che potrebbero attirare l'attenzione di un visitatore esterno. Non complicate eccessivamente le cose in questa sede, preoccupatevi solo di fare brainstorming di qualche elemento interessante da esplorare durante la vostra partita.

LE STANZE NUMERATE E LE WHITEROOM

Le Stanze Numerate sono tutte le stanze posate sul tavolo dopo la preparazione. Quando una Stanza Numerata viene capovolta sul lato bianco e spostata secondo quanto indicato dalle procedure di gioco allora diventa una Whiteroom. Stanze Numerate e Whiteroom dovranno sempre essere raggruppate tra di loro e non mischiate le une con le altre.

LA STRUTTURA DEL GIOCO

Ogni partita della Casa Altrove è divisa in 4 atti, ognuno con un funzionamento leggermente diverso dal precedente. In linea di massima in ogni atto vi troverete a giocare alcune scene, interpretando i due ruoli indicati di seguito. Ogni atto, inoltre, contiene delle specifiche istruzioni su come volgerà al termine.



Esempio di come
potrebbe risultare
la casa dopo la
preparazione

LA STRUTTURA DI UNA SCENA

Ogni scena del gioco avrà la stessa struttura, indipendentemente dall'atto a cui appartiene. Questi sono i passaggi:

1 - ASSEGNAZIONE DEI RUOLI

All'inizio di ogni scena uno dei due giocatori lancia una moneta per determinare il proprio ruolo. Croce è l'Abitante. Testa il Minotauro. L'altro giocatore interpreta l'altro ruolo.

L'Abitante prende immediatamente in mano la moneta. Ha ora il compito di decidere se intende Narrare o Chiudere la Narrazione.

2 - IL FUMO NEGLI OCCHI

L'abitante decide se Narrare o Chiudere la Narrazione: il diritto che sceglie rimane a lui mentre l'altro va al Minotauro. Qualsiasi sia la sua scelta dovrà posare la moneta su una delle stanze dell'appartamento a sua scelta. A quel punto chi detiene il diritto di Narrare racconterà un episodio della vita dell'abitante nella casa. L'episodio dovrebbe essere una breve narrazione ispirata alla domanda/spunto della lista con lo stesso numero rappresentato sulla stanza, e costituire

con essa una piccola memoria di un eco passato.

Nel narrare l'episodio l'Abitante si focalizzerà su ciò che di positivo suscita in lui quel ricordo, qualcosa che gli permetta di superare quell'inerzia, quella mentalità e quelle abitudini che lo tengono ancorato a questa casa. Se l'episodio viene narrato dal Minotauro, invece, il focus sarà proprio su cosa rinforza la resistenza al cambiamento dell'Abitante (quel senso di inerzia, quella mentalità e quelle abitudini che lo bloccano in questa casa).

Se necessario, l'abitante interpreta se stesso, il Minotauro interpreta qualsiasi altro personaggio.

3 - LO SCAMBIO

L'abitante o il Minotauro procedono nella narrazione finché l'altro giocatore non prende la moneta dal tavolo. Quando questo succede la narrazione viene interrotta e chi ha preso la moneta racconta la Chiusura della Narrazione.

L'abitante chiuderà la narrazione (quando gli spetta) descrivendo il suo stato di confusione e difficoltà, includendo però un

seme di speranza. Il Minotauro chiuderà la narrazione (quando gli spetta) descrivendo la necessità di un cambiamento e come il quadro precedente è stato incrinato, messo in discussione e infine, di come l'Abitante non abbia una chiara percezione di come affrontare questo cambiamento.

4 - ABBANDONO E SPOSTAMENTO

A questo punto il giocatore che ha narrato la scena ha la possibilità di descrivere come l'abitante abbandona la stanza per sempre, spegnendo le luci, portando qualcosa con sé, abbandonando oggetti, ecc... L'abitante non tornerà mai più in questa stanza abbandonandola. Fatto questo sempre quel giocatore volterà la stanza sul lato bianco e la sposterà in un nuovo punto della casa, attaccata alle altre Whiteroom.

5- DESIDERIO E FRATTURA

Per concludere la scena Abitante e Minotauro scriveranno, rispettivamente, un Desiderio ed una Frattura sull'apposita scheda. Occupate il primo spazio disponibile nella colonna che riguarda il personaggio che state interpretando. Il desiderio è una speranza per il futuro, la frattura è una macchia sul passato.

Alcuni esempi di Desideri e Fratture:

ABITANTE

MINOTAURO

I	Parlare di nuovo con Sarah	L'orrore della tua vita scolastica	I
II	Trovare dei nuovi amici	Il disappunto della tua famiglia	II
III	Scoprire dove porta questa stanza misteriosa	L'ennesimo pomeriggio speso a far nulla	III
IV	Trovare il coraggio di fare coming out	Il continuo senso di smarrimento	IV
V			V
VI			VI
VII			VII
VIII			VIII
IX			IX

LE DOMANDE

1. L'ultima occasione sociale che si è svolta in casa. Per quale motivo ti sei chiuso in questa stanza?
2. I tuoi vecchi coinquilini e il tempo passato assieme. Com'era il vostro rapporto?
3. Il vuoto rimasto in questa stanza. Da cosa è stato lasciato?
4. Le lunghe giornate spese in questa stanza, speciale ed immutabile. Come passavi il tuo tempo?
5. Qualcosa che hai portato in questa casa. Perché nessuno ci ha mai fatto caso o ha mai dato segno di interessarsene?
6. Qualcosa in questa stanza ti permette di fuggire dalla realtà. Riesci ancora a distinguere cosa è vero e cosa no?
7. Qualcosa in questa stanza non ti permette di concentrarti. Quanto è intricato il labirinto del Minotauro?
8. Un'eco lontana che ti tiene sveglio la notte. Cosa fai nelle lunghe ore notturne?
9. Un flash assordante. Dove ti rifugi per sfuggirti?

NARRARE UNA SCENA

I contenuti di una scena sono costituiti dal racconto di un particolare evento e da cosa i personaggi fanno, dicono (e se lo desiderate, pensano) in quella situazione.

L'elemento fondamentale, in tutto questo è l'Abitante. Focalizzate la vostra narrazione su ciò che lo riguarda. Questo è il nucleo centrale del gioco, non dimenticartene mai.

Domandati cosa vorresti che avvenisse nella scena. Cosa vorresti raccontare della vita dell'Abitante? Inizia la scena inserendo alcuni spunti che ti portino in quella direzione.

Domandati quali altri personaggi potrebbero apparire, che ruolo potrebbero ricoprire nella scena e qual'è la cosa peggiore/migliore che potrebbe accadere. Quali sensazioni prova l'Abitante e come reagisce a questa situazione? Includi questi spunti nella scena.

Trova modi di esplorare la solitudine, la confusione, l'immobilità, il disagio attraverso il mistero, il soprannaturale,

l'onirico. Facendo questo sfrutta l'Altrove, il Minotauro, le Whiteroom, ecc...

Domandati cosa rimane in sospeso da raccontare, cosa potresti riprendere e sviluppare dalle precedenti narrazioni. Quali fili devono ancora essere intrecciati? Sviluppa la scena o concludila con questi spunti.

Concludi la scena quando non c'è più nulla da dire in questa specifica situazione o quando la stessa ha svolto la sua funzione: l'Abitante se n'è andato, ha raggiunto il proprio obiettivo, non gli rimane nulla da esplorare nell'immediato.

ATTO I (OUVERTURE)

*Ti aggiri tra le stanze, rivangando
memorie, eco di un tempo passato,
incapace di attraversare quella porta e
andartene tu stesso.*

Abitante: la casa intorno a te è una miniera di ricordi. Includi elementi degli avvenimenti, delle relazioni e degli oggetti nella narrazione delle scene, evidenziandone l'influenza positiva che hanno su di te. Non menzionare e non esplorare l'Altrove, non è ancora il momento.

Minotauro: la casa è una miniera di ricordi. Includi elementi degli avvenimenti, delle relazioni e degli oggetti nella narrazione delle scene, evidenziandone l'influenza positiva che hanno sull'abitante.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando da 3 a 5 stanze sono state voltate e trasformate in Whiteroom.

ATTO II

*La Casa sembrava cambiare come
conseguenza e manifestazione dei
pensieri, delle memorie, delle paure e
delle percezioni dell'Abitante*

Abitante: Includi dettagli su come la casa sta cambiando intorno a te e come ciò ti inquieti e ti faccia dubitare di ciò che ti circonda. Parti con piccoli dettagli sfocati o subliminali e aggiungi lentamente particolari sempre più evidenti e vividi.

Minotauro: Includi dettagli su come la casa sta cambiando intorno all'Abitante e come ciò lo disorienti. Parti con piccoli dettagli sfocati o subliminali e aggiungi lentamente particolari sempre più evidenti e vividi.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando l'abitante entra per la prima volta nell'Altrove.

ATTO III

*Io e te siamo uno, non puoi fuggire. Io e
te siamo uguali, non puoi cambiare. So
tutto di te, non c'è nulla che puoi
nascondere.*

Abitante: Imposta le scene nell'Altrove e narra le eventuali risposte in luce di ciò che incontri in questo luogo.

Minotauro: Imposta le scene nella Casa e narra le eventuali risposte mostrando

come il Minotauro è parte dell'Abitante e visibile in ogni sua azione. Cerca il prezzo che l'Abitante dovrà pagare per attraversare la porta di casa.

Fine dell'atto: l'atto si conclude quando il Minotauro e l'Abitante trovano un accordo sul prezzo necessario ad attraversare la porta di casa.

ATTO IV (CONCLUSIONE)

*La casa scompare sotto i tuoi piedi, le
pareti si scuriscono intorno a te, dentro e
fuori non hanno più significato mentre
vieni trascinato Altrove.*

Abitante Minotauro: Includi dettagli su come le pareti perdono significato, su come Altrove e realtà si mischiano e su come

Fine dell'atto: l'atto, e il gioco, si concludono quando l'ultima stanza numerata è stata voltata e l'Abitante Minotauro si perde per sempre nell'Altrove o quando attraversa la porta di Casa lasciandosi alle spalle tutto questo.

L'ALTROVE

Ciò che giace nell'Altrove va ben oltre ciò che è mondano, ciò che è normale e ciò che è semplice. Ad ogni inizio scena l'Abitante ha la possibilità di posare la moneta su una Whiteroom anziché su una stanza numerata della casa.

Quando cominci una scena nell'Altrove gli avvenimenti della stessa avranno alcune particolari caratteristiche e richiederanno alcuni accorgimenti specifici.

LA FORMA E GLI AVVENIMENTI ALTROVE

Nell'altrove si Desideri, Fratture, paure e allucinazioni si mischiano tra loro in un labirintico intreccio di stanze e corridoi. Le Whiteroom non sono nient'altro che una rappresentazione molto limitata, a beneficio dei giocatori, di ciò che potrebbe trovarsi in questo luogo misterioso.

Smettete di guardare le stanze come una rappresentazione fisica, ma pensate a ciò che di metaforico l'Abitante potrebbe trovare tra le enormi pareti bianche, le infinite scalinate rivolte in tutte le direzioni, gli archi, le corti, gli stretti vicoli e le gallerie contorte. Non rinunciate alla

descrizione degli ambienti ma siate ben consapevoli del fatto che questi non sono nient'altro che una rappresentazione di ciò che normalmente si potrebbe trovare solamente nell'animo dell'Abitante. Anche il tempo funziona secondo regole diverse rispetto a quelle della "realtà". Eventi che normalmente sarebbero a distanza di giorni o anni paiono accadere in maniera consequenziale, in risposta ad una qualche volontà superiore.

Hai sempre desiderato poter dire a tuo fratello che gli volevi bene prima che volasse dall'altra parte del mondo per lavoro? Potresti incontrarlo nell'Altrove e avere la tua occasione. Tuo fratello potrebbe non essere della stessa idea e reagire in modo inaspettato.

Cosa si nasconde nell'Altrove? Dove sta conducendo l'Abitante? Cosa vuole da lui?

L'IMPOSTAZIONE DELLA SCENA NELL'ALTROVE

Quando all'inizio di una nuova scena l'Abitante posa la moneta su una Whiteroom anziché su una stanza numerata la scena si svolge nell'Altrove.

Sforzatevi, inizialmente, di introdurre l'Altrove come qualcosa di assolutamente alieno e inconoscibile. Man mano che le vostre incursioni "oltre il confine" aumenteranno così aumenterà anche la confidenza dell'Abitante nello spingersi più a fondo nel labirinto, nella possibilità di conoscere di più di questo posto.

Allo stesso modo, però, dovrebbe aumentare anche ciò che di spaventoso si trova nel labirinto. Questo è compito, in particolare, del Minotauro, che dovrebbe sforzarsi di trovare modi per premere l'acceleratore sull'inconoscibile, l'orrorifico, il misterioso, il labirintico, senza eccedere.

La narrazione della scena girerà attorno a due elementi, scelti da chi ha il diritto di narrazione: un Desiderio e una Frattura. Non importa l'ordine in cui sono scritti sulla scheda: chi sceglie ne depenna due tra quelli disponibili, li scrive sulla Whiteroom prescelta e li include nella scena che sta per narrare.

Se non ci sono elementi disponibili da depennare allora è il momento di tornare a giocare una scena nelle stanze numerate.

ISPIRAZIONI

- House of Leaves di Danielewski
- Pantone 432 C
- Hikikomori -
<https://www.wikiwand.com/en/Hikikomori>
- Minotauro -
<https://www.wikiwand.com/it/Minotaur>
- Kishōtenketsu -
<https://www.wikiwand.com/en/Kishōtenketsu>
- La casa di Asterione di Jorge Luis Borges

NOTE FINALI

La casa altrove è stato scritto nel corso del concorso Game Chef 2017, come parte della track italiana "Pummarola Edition". Le regole del concorso prevedono l'utilizzo di un tema e di alcuni ingredienti per creare un prototipo di gioco. Il tema del 2017 è "Confini" e gli ingredienti sono "filato, eco, fumo e taglio".

In questo gioco si parla di "Confini" in quanto pareti fisiche di una casa e in quanto barriere invisibili di una situazione problematica che formano un confine più ampio e concreto. L'approccio al tema non

vuole essere realistico ma un pretesto per esplorare immagini ed emozioni peculiari.

Le meccaniche del gioco sono basate sui concetti di taglia/incolla delle stanze da un lato all'altro della casa e della realtà dell'abitante, e dall'eco dei ricordi, che risuonano tra le pareti della casa e danno consistenza alla storia.

L'ispirazione a House of Leaves è stato il punto di partenza per questo lavoro e deriva da un fascino che ho da lungo tempo per la letteratura ergodica. Spero che le informazioni che potrete trovare in merito vi incuriosiscano ed ispirino tanto quanto hanno fatto per il sottoscritto.

Il concetto del Minotauro è arrivato dopo, grazie ai consigli di altri partecipanti al concorso, ed è stato utilizzato per rappresentare la separazione tra la percezione dell'Abitante e quella che potrebbe essere l'effettiva realtà. La testa di bestia, di mostro, è il simbolo di come la mente possa ingannare, tradire, mettere in difficoltà. Tutto ciò applicato al fenomeno hikikomori, solamente sfiorato in questo gioco. Una stanza, un regno soffocante, una

realtà distorta che fa da contrappunto al disagio interiore.

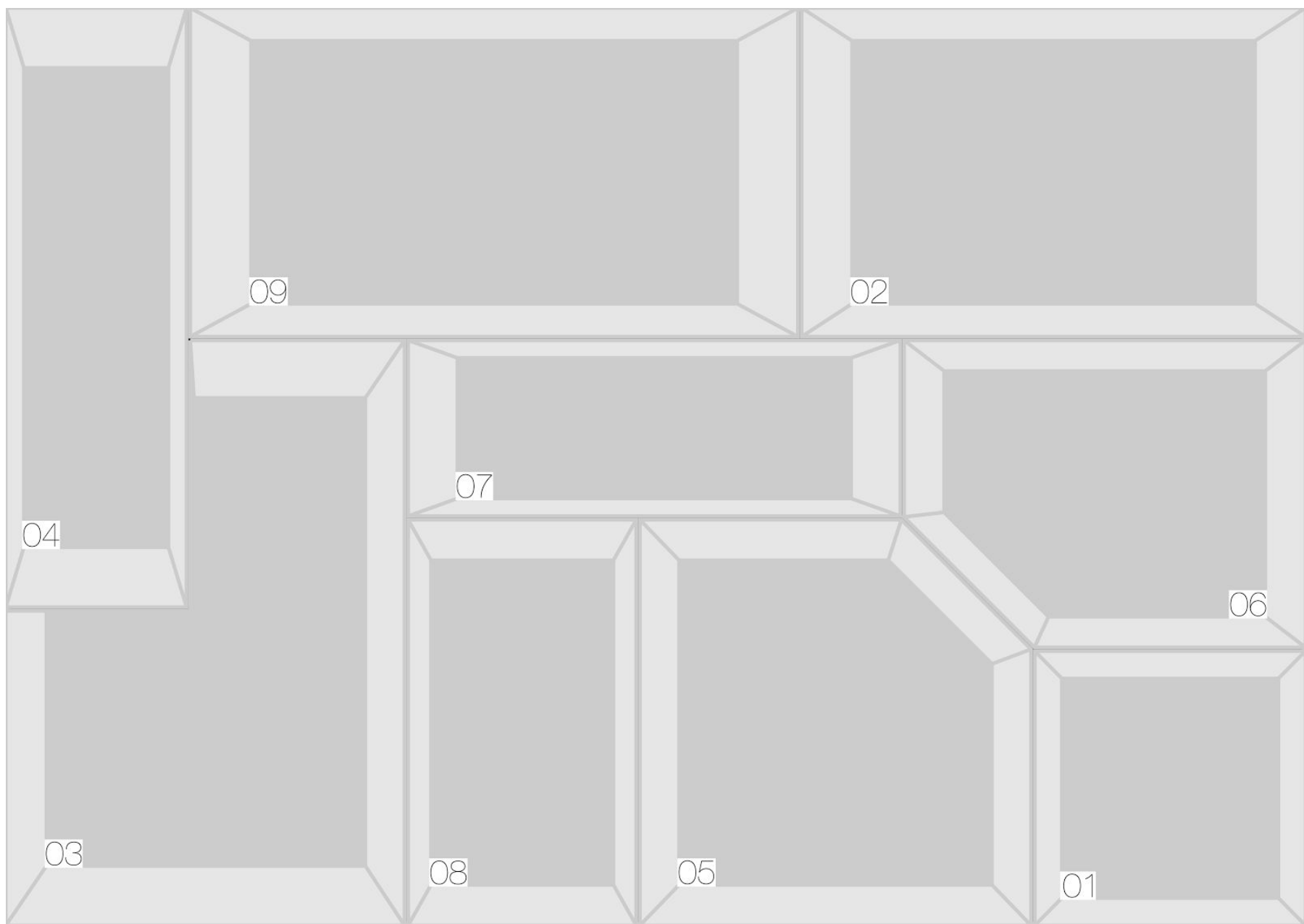
Spero che nonostante, o proprio per, le tematiche complesse che il gioco propone abbiate voglia di attraversare la porta de "La Casa Altrove". Vi lascio con una citazione de "La casa di Asterione" di Jorge Luis Borges

"...non ho soltanto immaginato giuochi; ho anche meditato sulla casa. Tutte le parti della casa si ripetono, qualunque luogo di essa è un altro luogo. Non ci sono una cisterna, un cortile, una fontana, una stalla; sono infinite le stalle, le fontane, i cortili, le cisterne. La casa è grande come il mondo"

Buon gioco a tutti!

RINGRAZIAMENTI

Grazie tutti coloro che hanno visitato e popolato la "GC Unofficial Lounge" e la community G+ del "Game Chef Pummarola Edition", agli amici di GDR Unplugged e a tutta la Cabala. Senza di voi tutto questo non avrebbe senso, vi voglio bene. E poi un grazie a Giada <3.



ABITANTE

MINOTAURO

I			I
II			II
III			III
IV			IV
V			V
VI			VI
VII			VII
VIII			VIII
IX			IX
X			X
XI			XI
XII			XII
XIII			XIII
XIV			XIV
XV			XV
XVI			XVI
XVII			XVII
XVIII			XVIII

La Caverna dei Sogni Perduti

Stefano Burchi

La Caverna dei Sogni Perduti



Stefano Burchi.

Gioco scritto per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

Tema: Confini

Ingredienti usati: Fumo, Eco

La mia storia

Questa è la storia della mia tribù, la mia storia.

I miei padri e le mie madri hanno camminato sotto il sole e sotto le stelle fin dall'inizio del tempo, quando gli Spiriti danzavano liberi nel mondo e tutte le tribù erano un solo Popolo.

In quel tempo tutte le storie erano la mia storia: gli uomini e le donne condividevano con gli Spiriti il Sogno senza fine che unisce quello che è stato con quello che è e quello che sarà.

Quel tempo è passato e gli Spiriti non camminano più tra le genti delle tribù disperse. Solo alcuni tra il Popolo sentono la voce delle anime del mondo e la sanno risvegliare. Pochi tra noi parlano con gli Spiriti nel Sogno e sanno come varcare i suoi confini, facendo da intermediari per le tribù e custodendo il vincolo sacro che unisce ancora tutto il Popolo, ovunque disperso.

Questa è la storia del mio viaggio per invocare l'aiuto degli Spiriti, per attraversare il confine del Sogno, dove tutte le storie sono iniziate e dove tutte le storie un giorno finiranno.

Questo è il viaggio per scendere nella Caverna dei Sogni Perduti.

Lì lascerò l'impronta della mia mano, soffiando sulla terra del colore del sangue: così la mia storia non sarà dimenticata e gli Spiriti del Sogno parleranno di nuovo con me.

Storie di sacrificio, di echi e ombre oltre il fumo

L'Ombra è arrivata all'improvviso e si è portata via la sicurezza, la caccia, i frutti della terra e i bambini.

Non ho dato peso ai segni premonitori perché la caccia e la raccolta erano abbondanti, i bambini erano sani e la tribù fiorente. Gli Spiriti ci erano propizi e noi eravamo grati, vivendo in armonia con loro e con il Sogno.

Quando l'Ombra si è manifestata, gli Spiriti ci hanno abbandonati. Una spessa coltre di fumo rendeva difficile raggiungere il Sogno e invocare il loro aiuto.

È stato allora che abbiamo deciso di intraprendere il viaggio verso il luogo dove sapevamo che avremmo incontrato Spiriti che potevano ascoltarci: la Caverna dei Sogni Perduti.

Ogni uomo e ogni donna favoriti dagli Spiriti almeno una volta nella vita vi si recavano e raffiguravano nel Sogno la storia della loro tribù, così che restasse sulle pareti della grotta per le generazioni che sono state, che sono e che saranno. Nella caverna avremmo avuto la voce di tutto il Popolo, perché in quel luogo le storie del Popolo sono la nostra storia.

Entrare nella caverna, tuttavia, non sarebbe stato semplice.

Gli echi del passato risuonavano al suo interno: voci cariche di innumerevoli domande che esigevano risposte e mettevano alla prova chi aveva il coraggio di entrare nel mondo degli Spiriti.

Un sacrificio era richiesto per varcare la fitta coltre di fumo che separava il mondo dal Sogno.

Per superare quel confine era necessario essere giudicati degni dagli Spiriti e dagli antenati del Popolo.

Dopo un lungo cammino, stremati, siamo giunti a destinazione. La caverna si apriva davanti a noi, eterna e immutabile.

Insieme agli altri Figli della tribù che hanno scelto di sacrificarsi, mi sono avviato, ricevendo gli onori dagli altri che avrebbero atteso il nostro ritorno.

Mentre entravo nella caverna, il mio cuore si stringeva: avrei mai rivisto la mia tribù? Sarei stato in grado di salvarla? Gli Spiriti ci avrebbero accolti nel Sogno per ascoltare la voce della nostra tribù morente?



Sommario

La mia storia	2
Storie di sacrificio, di echi e ombre oltre il fumo	2
Sommario	4
Cosa serve per giocare	5
I Figli della tribù	5
La vita in una tribù del Popolo	5
Quello che è sacro	6
Creare un Figlio della tribù	9
Archetipi	9
Tratti	10
Un segreto e una verità nascosta	11
Un pericolo minaccia la mia gente	11
Per chi gioca gli Spiriti	12
La natura del Sogno	13
Nella Caverna dei Sogni Perduti	14
Impostare le scene: l'eco dei ricordi	15
Bruciare i tratti	16
Bruciare i segreti e le verità nascoste	17
Oltre la cortina di fumo	18
Appendice 1 - immagini	19
Appendice 2 - fonti d'ispirazione	19
Appendice 3 - licenza	19

Cosa serve per giocare

La Caverna dei Sogni Perduti è un gioco di ruolo che richiede da quattro a cinque giocatori.

Uno dei giocatori interpreta il ruolo degli Spiriti, mentre gli altri giocano i Figli della tribù.

Materiali necessari:

- un buon numero di dadi a sei facce di due colori diversi (da qui in poi definiti dadi bianchi e dadi neri);
- una o più candele scaldavivande;
- una ciotola di ceramica o di vetro a fondo piatto
- un blocchetto di post-it
- matite, gomme e un blocchetto per gli appunti.

Per la sicurezza in gioco usate **Script Change in Action**: <http://tinyurl.com/nphed7m>

I Figli della tribù

I Figli della tribù sono i protagonisti della storia. Con loro conosceremo la tribù e attraverso le loro scelte e il loro sacrificio scopriremo cosa significa essere parte del Popolo.

La vita in una tribù del Popolo

La tribù è una grande famiglia allargata che conta dalle venti alle cento persone. Si fonda sulla consapevolezza che i suoi membri, ad eccezione dei bambini, sono uguali tra loro e interdipendenti, a prescindere dal loro contributo alla vita della tribù e dal loro sesso. Tutti gli adulti hanno diritto di parola e l'autorevolezza si guadagna con l'esperienza, le proprie azioni e la cura che si mette nel proteggere e nutrire la tribù secondo le proprie capacità.

Se sorge un problema, la tribù ne discute riunita, perché al suo interno tutti conoscono tutti. Non ci sono sconosciuti.

Chi si è guadagnato la fiducia della tribù al punto di poter essere identificato come un capo, sia esso una singola persona o un consiglio di persone, non può imporre il proprio volere: se qualcuno non è contento delle scelte della tribù, può andarsene e unirsi a un'altra tribù, oppure se abbastanza persone se ne vanno, la tribù si separa, dando origine a due tribù distinte.

La separazione diventa sempre necessaria quando il campo è troppo grande: una tribù eccessivamente numerosa è difficile da sostenere e gestire. Porta più problemi

che vantaggi. Quando il numero si avvicina al centinaio, se ci arriva, sorge più o meno spontanea la necessità di dividere il cammino.



La vita è nomade o seminomade: ogni dieci o venti giorni la tribù si sposta e cerca un nuovo posto in cui allestire il campo, con nuovi territori per la caccia e la raccolta. Durante l'anno non è improbabile che due o più tribù si incontrino sul loro cammino e passino del tempo insieme.

In queste circostanze, in genere, il sangue si mescola e probabilmente qualche uomo o qualche donna passa da una tribù ad un'altra. Ci sono momenti dell'anno in cui gli incontri capitano più facilmente o sono pianificati, ad esempio in occasione dei solstizi.

Quello che è sacro

Per la tribù la vita è sacra. Ogni essere che respira e si muove, così come ogni pianta hanno una sacralità che viene rispettata. Gli animali e le piante hanno Spiriti che possono influenzare il destino degli uomini. Quando si uccide un animale, che sia per caccia o per difesa, il suo spirito va placato, ringraziato e reso parte della tribù perché non la perseguiti.

Ci sono anche altri Spiriti: le montagne, la terra, il cielo, la forza degli elementi: tutto ciò che influenza la vita degli uomini è governato da Spiriti che è necessario rendere propizi.

Gli Spiriti si manifestano nel mondo tramite gli eventi naturali o le forme di vita, ma per interagire con loro si deve entrare nel Sogno. Chi può farlo è un mediatore con una realtà che è oltre i confini del mondo e per questo merita rispetto.

Nei riti ci si veste delle pelli degli animali uccisi per assumerne le caratteristiche: il culto del toro, del cervo, del leone o dell'orso, ad esempio, sono celebrati da uno stregone che ne diventa lo spirito, vestendone la pelle.



I bambini sono la ricchezza e il futuro della tribù. La capacità di generare la vita è considerata la cosa più sacra tra le cose sacre. Le donne sono tenute in alta considerazione per la loro fertilità, in particolare perché è un mistero come una donna concepisca e possa generare un figlio. I bambini, quindi, non sanno chi sia il loro padre biologico, ma sanno che *tutti gli uomini della tribù sono i loro padri*.

Pur potendo mantenere un rapporto privilegiato con la propria madre biologica, il bambino sarà considerato *figlio di tutte le madri* e come tale accudito finché non diventerà adulto

La figura della donna prosperosa e fertile è un simbolo potente e ogni donna incinta è un'incarnazione dello Spirito della Madre, la genitrice di tutto il Popolo.



La caccia è sacra quanto lo Spirito della Madre: senza di essa, la tribù perirebbe di stenti. Si tratta di un'attività così importante e vitale che prima di ogni battuta di caccia si invocano il favore e il perdono degli Spiriti, perché uno spirito arrabbiato e una caccia povera possono significare la differenza tra la vita e la morte per tutta la tribù o una sua parte. Lo Spirito del Cacciatore è incarnato in ogni cacciatore della tribù ed è rispettato e onorato.

Un altro importante momento sacro è quello in cui i bambini diventano adulti. Si celebra un nuovo membro della tribù a cui gli Spiriti danno un nome e diventa pari agli altri membri della sua famiglia.

Alla base dei riti delle tribù del Popolo c'è anche la sessualità. Essa rinforza i legami tra i membri della tribù e catalizza le energie degli Spiriti. Serve anche a cementare relazioni pacifiche con altre tribù, perché placa gli animi e tiene sotto controllo l'aggressività di tutti i membri delle tribù. Non esiste il concetto di coppia stabile: ognuno si accompagna con chi vuole per il tempo che desidera, senza che vi siano giudizi di tipo morale in questo. La famiglia è intesa come tutta la tribù e non nel senso occidentale dei nostri giorni.

Creare un Figlio della tribù

Prima di creare i personaggi, i giocatori devono concordare un tabù e una tradizione specifici della loro tribù. Potranno essere eventualmente usati per creare i segreti e le verità nascoste. Decidete un nome per la tribù e scrivetelo su un post-it.

Per creare un Figlio della tribù i giocatori scelgono:

- un archetipo
- un nome
- due tratti distintivi
- una descrizione fisica
- un segreto conosciuto da un altro personaggio
- una verità nascosta che solo gli Spiriti conoscono.

Ai giocatori è richiesto di segnare su tre post-it l'archetipo e poi due tratti che caratterizzino il Figlio della tribù. Si consiglia di non giocare tutti lo stesso archetipo, ma di averne almeno un paio nel gruppo. I giocatori che sceglieranno lo stesso archetipo dovranno scrivere tratti differenti: nella tribù non esistono due persone esattamente uguali, anche se hanno gli stessi compiti.

A questo punto ogni giocatore scrive su un altro post-it un segreto che passerà al giocatore alla propria destra. Il giocatore che gioca gli Spiriti non dovrà ricevere alcun segreto. Solo chi ha scritto e chi ha ricevuto il segreto potrà conoscerlo, finché non sarà rivelato in gioco. Ci sono cose che persino gli Spiriti ancora non sanno se non hanno dato loro rilevanza.

Infine, ogni giocatore scriverà una verità nascosta relativa al proprio personaggio che andrà consegnata agli Spiriti. Nessun altro deve conoscere quella verità: se gli Spiriti vogliono conoscere qualcosa, non può essere loro nascosto.

A questo punto ogni giocatore presenta il proprio personaggio, elencando archetipo e tratti distintivi, oltre che il suo nome e una descrizione fisica.

Archetipi

L'archetipo rappresenta un ruolo che un personaggio ricopre all'interno della tribù. Va notato che i singoli archetipi possono essere presi da qualsiasi personaggio a prescindere dal suo sesso biologico, anche quando si riferiscono a un genere uomo o donna preciso, a meno che un tabù definito per la tribù non lo impedisca.

Questo significa che un uomo potrà assumere l'archetipo di madre, anche se, ovviamente, non potrà generare figli. Si potrà comunque occupare dei bambini della tribù ed essere anche eventualmente trattato come una donna, se così vorrà. Ogni

madre, infatti è madre di tutti i bambini della tribù a prescindere che li abbia generati. Similmente una donna potrà assumere l'archetipo del cacciatore ed essere anche trattata come un uomo, se è ciò che sente e desidera. Nel giorno in cui dovesse concepire un bambino dovrà rimanere a riposo, ma una volta svezzato il bambino o in presenza di altre madri che possono allattarlo, non sarà vincolata ad assumere l'archetipo di madre e potrà tornare a essere un cacciatore.

Archetipi:

- la madre
- il guardiano
- il cacciatore
- il bambino
- il vecchio/la vecchia
- il ragazzo appena diventato uomo
- la ragazza appena diventata donna
- il nuovo arrivato da un'altra tribù
- lo stregone/la strega

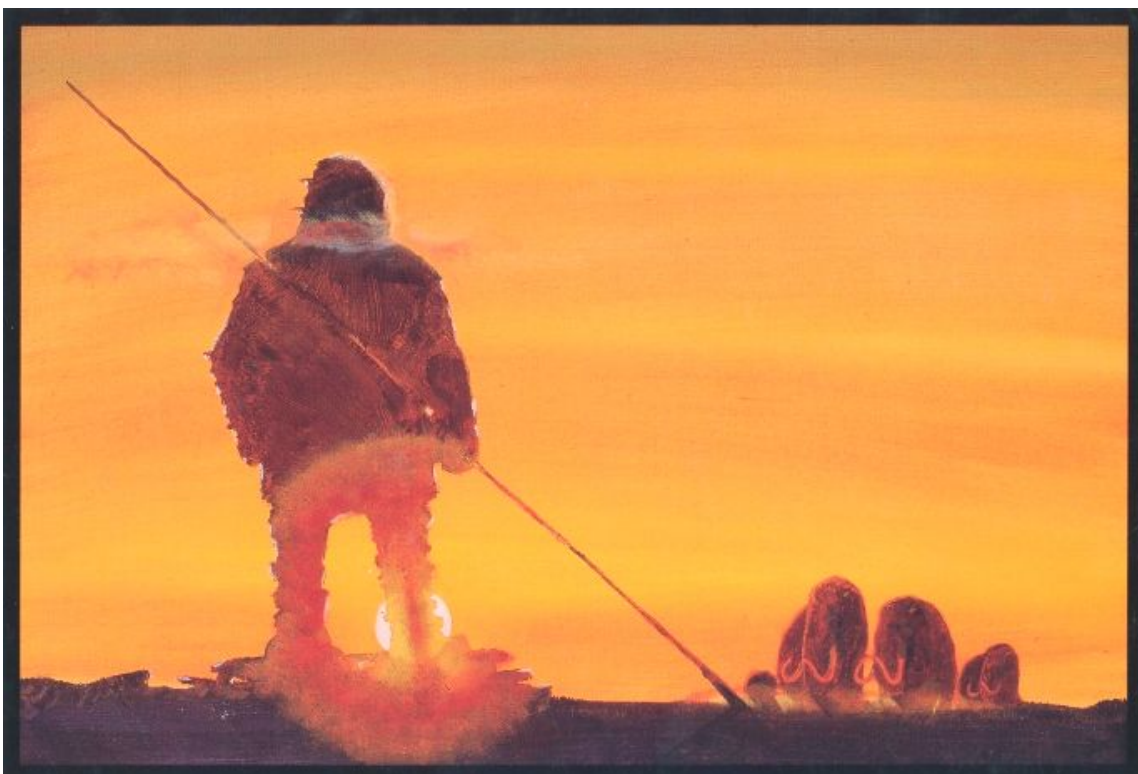
Ogni archetipo può essere adattato e interpretato dal giocatore a seconda delle tradizioni e dei tabù scelti; è possibile inventare nuovi archetipi se desiderato.

Tratti

Un tratto è una caratteristica relativa al personaggio espressa in maniera sintetica. Si tratta di qualcosa che rende speciale il personaggio nella tribù.

Alcuni esempi:

- per un Cacciatore: *la mia lancia sfama la tribù*, indicando che è tanto abile da essere una fonte di cibo affidabile;
- per uno Stregone: *gli Spiriti dell'acqua mi fanno sempre trovare dove bere*; indicando che sa come trovare l'acqua anche dove non ce la si aspetterebbe;
- per una Vecchia: *conosco le piante e le erbe che placano il dolore*; indicando che sa come prendersi cura di chi soffre.



Rif01

Un segreto e una verità nascosta

Un segreto consiste in qualcosa che il personaggio ha fatto e che non vuole sia condiviso con il resto della tribù. Si tratta di un'azione che, se nota, creerebbe problemi di fiducia e rispetto al personaggio da parte del resto della tribù. Un altro personaggio è a conoscenza di questo segreto.

Una verità nascosta consiste in qualcosa che il personaggio non ha mai affrontato o rivelato a nessuno nella sua tribù. Può essere il suo desiderio di andarsene, l'odio verso qualcuno che è stimato e rispettato, una sua paura inconfessabile o una violazione grave di un tabù della tribù. Qualunque cosa sia *deve essere la verità per il personaggio*.

Un pericolo minaccia la mia gente

Una minaccia è calata improvvisa e inesorabile sulla tribù; la sua gravità è tale da metterne in pericolo la sopravvivenza stessa. Gli Stregoni la chiamano l'Ombra e recarsi dove il Sogno e il Popolo sono più a stretto contatto sembra essere l'unica maniera di scongiurare il pericolo.

A tutti i giocatori al tavolo è richiesto di definire insieme quale minaccia stia colpendo la tribù. Su un post-it descrivete in poche righe in cosa consiste la minaccia.

Seguono alcuni esempi:

- I mammut/i bufali sono stati sempre di meno, con il passare delle stagioni. Quest'anno non sono più passati. Rischiamo di morire di fame.
- Da troppe lune nessuna madre riesce più a partorire un bambino sano che sopravviva.
- Uno spirito sta facendo ammalare la tribù: va placato prima che la sua ira ci stermini tutti.

Per chi gioca gli Spiriti

Al giocatore che interpreta gli Spiriti è richiesto di mettere alla prova i Figli della tribù per esplorare quali scelte compiranno, facendo da regista e impostando le scene nelle quali i personaggi giocano i loro conflitti. Per farlo, gli si chiede di rappresentare un mondo pieno di vita, opportunità e pericoli per la tribù. Un mondo fatto di spiritualità, dove ogni espressione della natura e della vita è collegata al mondo del Sogno e in esso agli Spiriti. È importante anche mettere in gioco gli altri membri della tribù a cui i personaggi sono legati, esplorando le relazioni che li legano. La tribù è fatta dalle persone che la compongono, non solo dai protagonisti. Si può chiedere ai giocatori di indicare chi sono le persone più significative per i loro personaggi e metterle in gioco. Man mano che l'ombra della minaccia avanza, chi gioca gli Spiriti rende il mondo un posto più inospitale, più cupo e più pericoloso. Le persone importanti per i personaggi vengono messe progressivamente sempre più in pericolo.

Dove è possibile, nelle descrizioni delle scene può essere utile ed evocativo introdurre particolari che rimandino all'idea del soprannaturale cercandoli in dettagli del quotidiano, anche banali, per sottolineare la visione animista del mondo che ha la tribù, fatta di confini fumosi tra quello che è reale e quello che è spirituale. Il numero di scene da giocare è prestabilito ed è spiegato nel capitolo **Nella Caverna dei Sogni Perduti**.



La natura del Sogno

Tranne pochi punti fermi, quella che è la vera natura del Sogno può essere decisa al tavolo, tra i giocatori. Si può scegliere quanto effettivamente il soprannaturale debba essere esplicito o sottile: l'importante è che tutti siano d'accordo sul tipo di esperienza che vogliono giocare. L'incontro con uno spirito può essere descritto all'interno dell'estasi di un lungo rito in cui il personaggio ha assunto qualche sostanza stupefacente o tramite la trance; oppure come un incontro con uno spirito personificato vero e proprio, visibile a tutta la tribù, mentre la realtà si squarcia in una nube di fumo per farlo uscire dal Sogno.

Punti fermi:

- il confine che separa il Sogno dal mondo reale è fatto di fumo e ombre che tutti possono varcare dormendo, inconsapevolmente, ma che pochi sono in grado di oltrepassare da svegli, a prescindere dal loro archetipo.
- Il Sogno è la casa di tutti gli Spiriti ed è un mondo sopra il mondo in cui ogni cosa, vivente o inanimata; fisica come una roccia o immateriale come un'emozione, è presente in una forma senziente e simbolica.
- Entrare nel Sogno da svegli richiede sempre sforzo e un sacrificio di qualche tipo, altrimenti gli Spiriti negano la risposta o possono adirarsi.
- La Caverna dei Sogni Perduti permette a chiunque abbia qualcosa di valore da sacrificare di entrare nel Sogno.



Nella Caverna dei Sogni Perduti

Disponete la ciotola al centro del tavolo e accendete una candela al suo interno. Per tutta la durata del gioco, quella candela dovrà rimanere accesa. Se dovesse consumarsi, andrà sostituita con un'altra.

A fianco della ciotola, mettete il post-it con indicata la minaccia e quello con il nome della tribù.

Il gioco inizia con la tribù riunita davanti all'ingresso della caverna mentre i personaggi stanno entrando.

Durante la discesa nella caverna gli Spiriti metteranno alla prova i personaggi, perché provino se sono degni di entrare nel Sogno.

Si giocano in tutto cinque scene e un epilogo.



Rif02

Impostare le scene: l'eco dei ricordi

Gli Spiriti costringeranno i personaggi a rivivere le vicende che li hanno portati alla caverna con echi di ricordi sussurrati alle loro orecchie per valutarli.

Ogni scena indica un tono e una situazione da giocare; il giocatore degli Spiriti imposta le scene prendendoli come guida e spunto, insieme ai tratti e agli archetipi dei personaggi. Durante ogni scena tutti i personaggi dovranno affrontare almeno un conflitto prima che si possa andare in chiusura.

Per giocare i conflitti i personaggi hanno un insieme comune di dadi bianchi che varia di scena in scena, come indicato sotto nella tabella.

Per vincere il conflitto basta tirare almeno un 6, altrimenti il tiro fallisce e gli Spiriti narrano una complicazione grave della situazione. Ogni dado che tira un 1 viene passato agli Spiriti per il resto della scena.

Anche gli Spiriti tirano un insieme di dadi bianchi che cambia di scena in scena, ma lo fanno solo per prendere il controllo della narrazione del successo se tirano un numero pari o superiore di 6 rispetto ai personaggi. Se tirano degli 1, quei dadi bianchi sono scartati per il resto della scena.

Se si rimane con un solo dado bianco, non può essere passato o scartato.

Ordine delle scene e insiemi di dadi bianchi:

Scena	Tono	Situazione	Dadi personaggi	Dadi Spiriti
1	Sicuro	La vita nella tribù, quando l'Ombra ancora non è manifesta. La scena va chiusa con la minaccia che si preannuncia all'orizzonte. Ogni giocatore, inclusi gli Spiriti, la descrivono con un particolare.	5	1
2	Allarmato	L'Ombra si è manifestata. Si vedono i segni della degenerazione e come la tribù reagisce.	4	2
3	Speranzoso	Il viaggio verso la Caverna dei Sogni Perduti, mentre la situazione peggiora di giorno in giorno.	3	3
4	Disperato	Il momento più buio, quando durante il viaggio sembra che non ci sia più speranza e come i protagonisti spronano la tribù a non mollare.	2	4
5	Teso	Ogni giocatore, incluso chi gioca gli Spiriti, descrive un dettaglio della Caverna dei Sogni Perduti e del luogo in cui si trova. Descrive inoltre come il suo personaggio si sente, inclusi gli Spiriti. I giocatori descrivono i preparativi prima di entrare e il sacrificio che la tribù offre agli Spiriti per essere accolti e invocare il loro favore.	1	5

Bruciare i tratti

È possibile impedire di passare i dadi che hanno fatto 1 in un tiro agli Spiriti e annullare un fallimento bruciando il post-it di un proprio tratto sulla fiamma della candela. Quel tratto non sarà più vero per il resto della partita. Il cambiamento del personaggio va mostrato nella storia.

Bruciare i segreti e le verità nascoste

Bruciando un segreto conosciuto su qualcun altro sulla candela e rendendolo pubblico nella storia, il giocatore acquisisce un dado nero. Rimane sempre nell'insieme di dadi dei giocatori (anche se tira 1) fino alla fine della partita e conta successi sia con 5, sia con 6.

Gli Spiriti possono bruciare una verità nascosta rendendola palese: acquisiscono così un dado nero non scartabile per il proprio insieme di dadi fino a fine partita.

I personaggi coinvolti affrontano le conseguenze della rivelazione.



Oltre la cortina di fumo

Terminata la quinta scena, contate i tratti che *non* sono stati bruciati e radunate un uguale numero di dadi bianchi. Questo è l'insieme di dadi dei giocatori per il conflitto finale.

Gli Spiriti tirano dadi bianchi pari al numero di personaggi in gioco +1.

Si somma il risultato dei dadi dei due insiemi e **chi ottiene il valore complessivo più basso, vince il conflitto.**

I personaggi che hanno bruciato entrambi i loro tratti resteranno nel Sogno come Spiriti e narrano il loro commiato. Quelli che ne hanno conservato almeno uno potranno uscire e tornare alla tribù.

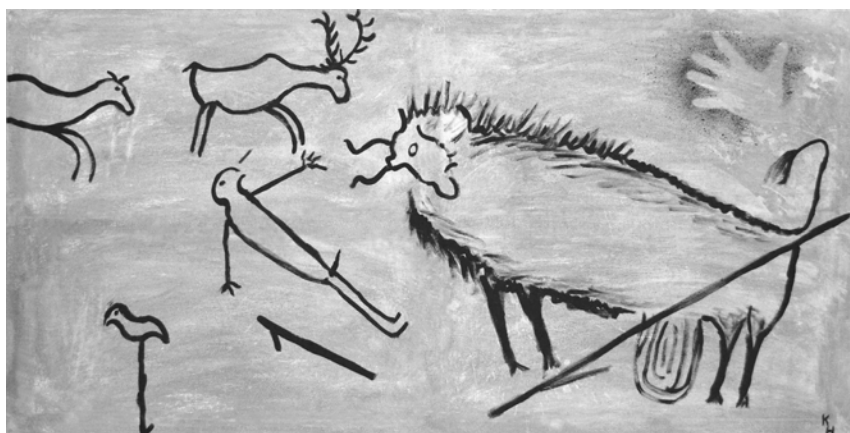
Un personaggio può scegliere di sacrificarsi per ridurre l'insieme di dadi dei giocatori *prima di tirare*. Se lo fa, brucia i suoi tratti narrando come prende la sua decisione.

Se vincono:

- gli Spiriti: i giocatori narrano come e perché gli Spiriti negano il loro aiuto alla tribù. I superstiti usciranno dalla caverna e affronteranno le conseguenze. Bruciate il post-it col nome della tribù.
- i Figli della tribù: i giocatori narrano come mettono le impronte delle loro mani nella caverna e disegnano la loro storia. Gli Spiriti narrano l'epilogo positivo per la tribù. Bruciate il post-it della minaccia.

Se tutti i personaggi hanno bruciato tutti i loro tratti, gli Spiriti non aiuteranno la tribù ed essa sarà condannata. I giocatori narrano l'epilogo e bruciano il post-it della tribù.

Ora si può spegnere la candela.



Appendice 1 – immagini

Copertina: <https://www.flickr.com/photos/ideonexus/4698461560>

Rif01: <https://www.nps.gov/bela/learn/nature/the-ice-age.htm>

Rif02: <https://www.flickr.com/photos/theadventurouseye/5602930382>

Le altre immagini sono di pubblico dominio, ottenute da Wikipedia.

Appendice 2 – fonti d'ispirazione

Giochi di ruolo:

- Ten Candles - <http://cavalrygames.com/ten-candles/>
- Witch: The Road to Lindisfarne - <https://www.ukroleplayers.com/witch/>
- Kagematsu - <http://www.narrativa.it/it/shop/libro/kagematsu/>
- Mage: The Ascension - https://en.wikipedia.org/wiki/Mage:_The_Ascension

Materiale informativo:

- https://it.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Forgotten_Dreams
- https://en.wikipedia.org/wiki/Sex_at_Dawn
- <http://www.focus.it/comportamento/psicologia/la-civilta-delle-donne>
- <http://www.techtimes.com/articles/53411/20150515/gender-equality-prehistoric-societies-case-hunter-gatherers-study-concludes.htm>
- <http://venividivici.us/it/arte/pittura/le-10-pitture-rupestri-preistoriche-pi%C3%B9-antiche-del-mondo>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mosuo>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Two-Spirit>

Appendice 3 – licenza

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

La radura

Giacomo Vicenzi

La Radura

Un gioco da 3 a 7 persone

di

Vicenzi Giacomo

per

Game Chef 2017 – Pummarola Ediscion

Sommario

Cosa serve per giocare?	2
Scegliete cos'è la Radura	2
Scegliete com'è rappresentato il Fumo.....	2
Incontri e scene	4
Cosa succede là fuori?	4
Insegnami qualcosa di nuovo.....	4
Tu e io abbiamo chiuso.....	4
Difendiamo la Radura!	4
Un attimo di intimità.....	4
Rabbia, lacrime e sangue.....	5
Connessioni	5
Eco	5
Fuori dalla Radura.....	5
Risolvere l'effetto di una carta	6
Epilogo	7
Fine delle carte nel mazzo	8
Il numero di segnalini Odio è almeno tanto quanto quelli di Fumo (per difetto).....	8
Ringraziamenti	9

Il mondo è diviso, separato dai pregiudizi e dalla guerra. I confini più esposti sono battuti incessantemente, ma quelli dove la natura già allunga le sue verdi mani sono considerati impenetrabili, diventando così facili nascondigli.

È proprio qui il posto dove molti regni e imperi arrivano coi loro confini ma non si interessano dell'esistenza di un posto così peculiare: la Radura.

Cosa serve per giocare?

- Un gomitolo, meglio se di vari colori brillanti
- Carta e penna
- Dadi, sassi, bottoni, ecc. che fungano da segnalini. Bisogna poterli distinguere in 3 gruppi diversi.
- Una fotocopia di schede e biglietti presenti nel manuale.
- Un mazzo di carte francesi ogni 3 giocatori (1 mazzo fino a 3, 2 mazzi fino a 6, ecc.)

Come primo passo bisogna scegliere una base per l'ambientazione: l'importante è che, qualsiasi sia il tema, la guerra e le divisioni rimangano il punto focale. Alcuni suggerimenti:

- Un mondo dove creature mitologiche e/o fantastiche si battono da secoli per strapparsi competenze territoriali
- Una nazione in espansione e gli stati limitrofi in lotta per non venir divorati dallo stesso, durante le guerre mondiali.
- Una colonia spaziale su un pianeta già colonizzato da altre specie senzienti
- Qualsiasi cosa simile

Scegliete cos'è la Radura

- Una roccaforte abbandonata, simbolo della grande e antica alleanza, ora divorata dai tralci dei rampicanti e presidiata da creature selvagge;
- Proprio una radura, un ritaglio di erba in mezzo ad una foresta fitta e intricata, nato naturalmente dalla presenza di sottobosco troppo fitto e rocce;
- Un'insenatura di un fiume, una palude dalla quale tutti stanno lontani per false superstizioni, dove respirare è difficile e stanziarsi impossibile;
- La cima di un monte, dove ormai persino gli eremiti non si rifugiano più. Troppo freddo e scosceso, con pareti ripide e rocce friabili.
- Un isolotto evitato per via delle sue scogliere a picco e la sua arida terra priva di ogni pianta, circondato da relitti di antiche imbarcazioni. Solo piccole canoe possono avvicinarsi.
- Qualsiasi posto inventato da voi che rassomigli ai precedenti.

Una particolarità della radura è il Fumo. Esso rende l'accesso difficile alla stessa, ma una volta dentro vi rende invisibili all'esterno. Il trucco sta nel tramandare segretamente il modo di entrare.

Scegliete com'è rappresentato il Fumo

- Una fitta nebbia che cresce nella notte e fatica ad andarsene durante il giorno, che sia estate o inverno;
- I miasmi incessanti che trasudano dalla terra e dall'acqua, carichi di sostanze letali eppure insufficienti ad uccidervi se vi passate brevemente attraverso;
- Una tempesta che non smette mai, una singolarità meteorologica che non si arresta con le stagioni. Come un ciclone però, nel suo occhio vige la pace.
- Un triangolo elettromagnetico che interferisce con qualsiasi mezzo lo attraversi, che sia per aria o per mare, e isola chiunque vi sia all'interno.
- Qualsiasi cosa inventata da voi che rassomigli ai precedenti.

Per un motivo o l'altro, avete deciso di raggiungere la Radura. Ognuno di voi viene da un mondo simile ma tenuto diviso da pregiudizi, tradizioni e violenza. Siete giovani, sicuramente adolescenti, prossimi all'età adulta. Non siete bambini. Avete giurato di fronte a chi vi ha raccontato dove si trova la Radura di non dirlo a nessun'adulto e soprattutto, di non riferirlo a nessun malintenzionato.

Prendete carta e penna e una copia della seguente lista ciascuno. Compilate tutti i punti a vostro piacimento:

- Mi chiamo _____ e sono (un) _____.
- Se _____ scopre che vengo nella Radura, mi ammazza.
- La mia famiglia/chi ci comanda mi obbliga a _____, ma prima o poi mi rifiuterò di farlo.
- La guerra mi ha tolto _____. Farei di tutto per riaverlo/a.
- Se c'è qualcuno che mi vuole veramente bene è _____. Mi piacerebbe portarlo/a nella Radura.

In nessun modo deve essere scritto il motivo per il quale siete venuti nella Radura.

Tenete questo foglio solo per voi.

Ricordatevi quindi di recuperare un sacchettino di segnalini di colori diversi, che nel gioco chiameremo segnalini Coraggio, segnalini Fumo e segnalini Odio, ai quali voi potete tranquillamente assegnare qualsiasi combinazione di colori. Spargeteli sul tavolo in modo che tutti possano raggiungerli. Idealmente, i colori sono bianco per Fumo, rosso per Coraggio e nero per Odio.

I segnalini di un colore rappresenteranno la protezione del Fumo, la forza che avete quando siete tra di voi e nella Radura. Finché ne avete una buona quantità la Radura è inattaccabile e così siete voi. Sponderli vi permette di modificare il mondo che vi circonda e così la Radura.

Quelli di un altro colore invece saranno il Coraggio che vi portate dietro. È quella cosa che è cambiata nella vostra testa e che a fatica resterà paziente.

Infine, i segnalini del terzo colore saranno l'Odio, la diffidenza che i vostri popoli hanno nei confronti l'uno dell'altro e che influisce psicologicamente (e spesso fisicamente) anche su di voi. Questi segnalini vanno messi sul tavolo in bella vista e non appartengono a nessuno, anche se sarete voi stessi singolarmente ad alimentarli.

Ognuno di voi parte con 1 segnalino Fumo e un segnalino Coraggio, e non ci saranno segnalini Odio al centro del tavolo.

Tenete i vostri segnalini nascosti dagli occhi degli altri e fateli vedere solo quando le regole lo prevedono. In un sacchettino, sopra le ginocchia, in tasca o in una mano sono tutti modi plausibili.

Prendete un gomitolo. La persona che è stata all'estero per ultima o che ha conosciuto una persona di nazionalità diversa più di recente prende un capo del filo e si fa un nodo al polso della mano che non usa per scrivere (non stringete troppo e fatevi aiutare dagli altri, mi raccomando). L'altra mano deve essere libera.

Incontri e scene

Il gioco è strutturato in incontri. All'inizio di ogni incontro dovete rivelare i segnalini Fumo che avete. Se la loro somma è superiore al doppio dei segnalini Odio allora siete al sicuro. Altrimenti andate all'epilogo. Durante il primo incontro dovrete rivelare i vostri segnalini Fumo, ma non potrete innescare l'Epilogo.

Ogni persona ha diritto ad una scena per incontro, a meno che le regole non dicano diversamente.

All'inizio di ogni scena, la persona col gomito sceglie una qualsiasi altra persona al tavolo e glie lo porge.

Da qui in poi, questa persona dovrà chiedere una delle seguenti cose all'altra, investe del proprio personaggio:

Cosa succede là fuori?

Nel gioco: Mostra cosa sta succedendo al di fuori della Radura, magari appartandoti un attimo o condividendo il momento alla presenza degli altri.

Fuori dal gioco: Mostra i segnalini e racconta cosa è successo al tuo personaggio fuori dalla Radura, seguendo gli esiti delle carte. Ottieni un segnalino Coraggio.

Insegnami qualcosa di nuovo

Nel gioco: fatti mostrare come affrontare delle avversità particolari, fatti svelare un segreto riguardo all'arte della guerra del popolo dell'altra persona o semplicemente fatti aiutare in un modo nuovo e strano.

Fuori dal gioco: ottieni un segnalino Coraggio o due segnalini Fumo

Tu e io abbiamo chiuso

Nel gioco: Quando qualcosa non va con qualcuno o non senti più il legame che c'era prima, recidi i rapporti con quella persona, almeno per ora. Nulla ti impedisce di ricostruirli, ma per il momento non c'è motivo di mantenerli

Fuori dal gioco: taglia il filo con quella persona, aggiungi un segnalino Odio. Ignora totalmente gli effetti di 3 carte la prossima volta che esci dalla Radura.

Difendiamo la Radura!

Nel gioco: per qualche motivo qualcuno di malintenzionato sta cercando di entrare nella Radura. Tu e un qualsiasi altro personaggio potete cercare di difenderla e usare qualche truccetto per allontanarlo. Qualsiasi tecnica atta a spaventarla è accettata.

Fuori dal gioco: ogni partecipante somma Fumo e Coraggio contro Odio. Se i Personaggi vincono, il malintenzionato è respinto senza ricorrere alla violenza. In caso contrario,

Un attimo di intimità

Nel gioco: passa un momento intimo con una persona. Rivela qualcosa di personale del tuo background durante la scena.

Fuori dal gioco: ci si rivela e si scambiano i segnalini di qualsiasi tipo a vicenda (massimo 2 per tipo).

Rabbia, lacrime e sangue

Nel gioco: alle volte, per quanto si cerchi di venirsi incontro, qualcuno merita un pugno in faccia. Fatti valere fisicamente su qualcuno. Non importa chi vince, questa non è la Guerra: alla fine deve solo rompersi qualche dente.

Fuori dal gioco: scarta una carta coperta che hai tenuto da parte. Aggiungi un segnalino Odio e perdi (se ce l'hai) un segnalino Fumo.

Connessioni

Se si pensa che la scena sia stata sufficientemente importante da creare un legame, se prima non c'era una connessione, il giocatore che ora ha il gomito si fa un paio di giri di filo intorno al polso. In ogni caso, passa il gomito a quella persona. Ora quest'ultima persona è di turno.

Non ti è concesso passare il gomito alla stessa persona che te lo ha appena dato.

Cercate di passarvi il gomito in modo da giocare tutti esattamente una scena. Potete decidere in qualsiasi momento di passare subito il gomito a qualcun altro senza penalità e senza giocare la scena se l'avete già fatta.

Se non si decide di instaurare una relazione con qualcuno e il gomito viene passato senza però fare un nodo al polso, la prossima persona che farà una connessione sarà costretta prima a legare il nodo al proprio polso e poi passare il gomito a chi era nella scena con lei, che farà la stessa cosa. E' possibile che esista quindi un legame "involontario" tra la prima persona e l'ultima che si è fatta un laccio al polso. Se così fosse, avete due opzioni:

- Ripercorrere il legame, ovvero giocare subito una scena aggiuntiva tra di voi. Se lo fate, guadagnate tutti i bonus del caso.
- Tagliare il filo che vi collega senza alcuna penalità

Quando tutti avranno giocato un turno, la scena si interrompe e i personaggi sono tenuti a lasciare la Radura.

Eco

È possibile reiterare le connessioni con una persona – è sufficiente che uno dei due giocatori legati passi nuovamente il gomito all'altro. Questa procedura è conosciuta col nome di Eco – state semplicemente rafforzando un legame. Se lo fate, significa che ritenete la vostra relazione più importante di prima. Ricordatevi a vicenda come è andata l'ultima volta che avete creato una connessione, magari esternate anche i vostri sentimenti (senza timidezza, quindi) giustificando quella scelta.

Le regole cambiano: potete scambiarsi un qualsiasi numero di carte messe da parte quando siete nella Radura. Ricordati che in questo caso prendete tutti e due un segnalino Coraggio. È necessario che siate tutti e due d'accordo per creare un Eco.

Non potete creare una connessione di tipo Eco più di una volta a Incontro, e comunque non potete farne più di una con ogni altra persona durante l'intero corso della partita.

Se tagliate una qualsiasi connessione e c'è già anche un Eco, tagliate anche l'Eco.

Fuori dalla Radura

Tra un incontro e l'altro, i personaggi ritornano a casa e vivono la loro vita finché non tornano nella Radura. In questi periodi di lunghezza temporale indefinita, possono succedere più cose importanti per il personaggio stesso. Finito l'incontro, ogni giocatore pesca tre carte dal mazzo senza rivelarle agli altri, quindi risolve gli effetti e scarta le carte risolte, mantenendo a faccia in giù quelle che decide di non risolvere.

Risolvere l'effetto di una carta

Innanzitutto si sceglie quante carte risolvere. Si è obbligati a risolverne almeno una, ma le rimanenti si possono tenere a faccia in giù coperte e si procrastina la loro risoluzione ai turni successivi.

Le carte si interpretano in questo modo:

♦ **Quando risolvi Quadri**, il benessere a casa tua è peggiorato per via della Guerra. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Facciamo la fame, e _____ sta morendo.
- Ho dovuto abbandonare _____, l'unico ricordo prezioso di _____ (nome) per la causa.
- La terra e il mare sono stati sfruttati tanto che _____
- Pur di sopravvivere, la gente è costretta a strisciare nel fango (in senso letterale e/o figurato) facendo _____
- O qualsiasi situazione che metta in una situazione misera il mondo e chi ti circonda.

Se risolvi una figura di Quadri, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Ricchezza**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Generosità** o **Avarizia**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♥ **Quando risolvi Cuori**, le relazioni a casa tua si stanno incrinando. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Una persona a te cara è venuta a mancare.
- Una persona a cui sei o eri affezionato ti volta le spalle.
- La tua gente ti considera un reietto.
- _____ sa delle tue visite alla Radura e ti sta ricattando.
- ... o qualsiasi relazione che riguardi te e chi ti circonda che peggiora.

Puoi risolvere fino a tre carte di Cuori contemporaneamente. Se lo fai, chi ti sta a sinistra e a destra ti aiuta ad approfondire un punto che hai scelto in precedenza, dettagliando la situazione.

Se risolvi una figura di Cuori, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Pietà**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Compassione** o **Freddezza**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♠ **Quando risolvi Picche**, gli effetti della guerra si acuiscono. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Mi hanno chiamato alle armi, e andare nella Radura è sempre più difficile.
- Gli adulti stanno per sferrare segretamente un attacco a _____ (nome di nazione/tribù di qualcuno che incontri nella Radura).
- Stiamo schiavizzando i _____ per velocizzare la produzione di armi. È una cosa terribile.

- _____ è andato al fronte al posto mio per proteggermi.
- O qualsiasi situazione che riguardi chi ti circonda e la Guerra in maniera diretta e che peggiora.

Se risolvi una figura di Picche, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Vendetta**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Passione** o **Lucidità**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

♣ **Quando risolvi Fiori**, la paura e l'irrazionalità sopraffanno chi ti circonda. Se dovesse succedere di raccontare cosa è successo, scegli tra questi:

- Alcuni di noi giovani sono stati puniti più severamente del solito senza alcun motivo apparente.
- Abbiamo distrutto _____, uno dei simboli della nostra cultura e della nostra scienza.
- Chi dice che _____ viene giustiziato in piazza.
- La paura del nemico ha fatto sì che _____
- O qualsiasi situazione che riguardi conseguenze della follia provocata da questi tempi oscuri.

Se risolvi una figura di Fiori, qualcuno di esterno alla Radura è entrato e sta cercando **Buonsenso**. Durante il prossimo incontro, lascia la carta a faccia in su sul tavolo, quindi metti dal sacchetto un segnalino Coraggio e due Fumo sulla stessa. Chiunque può prendere alla fine del proprio turno un segnalino Fumo o Coraggio presente su quella carta, narrando come interagisce con quella entità, dimostrando **Saggezza** o **Follia**. Finiti i segnalini, l'entità sparisce come più vi sembra consono in base a come l'avete trattata.

Ricordati anche che quando risolvi una carta perdi sempre un segnalino Fumo. Stai entrando e uscendo dalla Radura, la rendi debole e permeabile all'esterno e ogni giorno rischi di rivelare la sua posizione e cosa sta succedendo al suo interno. Consideralo come una tassa di passaggio.

Infine, fai questo conteggio:

Resistenza = n° di segnalini Coraggio in tuo possesso + n° relazioni con altre persone (gli Eco contano come ulteriore relazione!)

Se il valore della carta da risolvere è inferiore alla tua Resistenza la scarti senza conseguenze, altrimenti aggiungi un segnalino Odio al mucchio sul tavolo. Tuttavia, puoi decidere di spendere un segnalino Coraggio per impedire l'aggiunta di un segnalino Odio al tavolo per colpa delle tue carte; mantieni lo stesso valore inizialmente calcolato quando risolvi tutte le carte che hai intenzione di risolvere (cioè, se spendi un segnalino Coraggio per risolvere una carta, non devi ricalcolare la Resistenza per risolvere le carte successive).

Le figure aggiungono sempre un segnalino odio, ma (come già spiegato precedentemente),

Epilogo

Il gioco finisce quando:

- Finiscono le carte nel mazzo
- Il numero di segnalini Odio è almeno la metà di quelli Fumo (per difetto).

Ricordatevi che non potete condividere il numero di segnalini che avete con gli altri a meno che le regole non dicano l'opposto.

Per aiutarvi a capire in quanto tempo finisce una partita, riporto la seguente tabella:

giocatori	mazzi	Incontri	Carte ultimo Incontro per giocatore
3	1	6	2,2,3
4	1	5	1,1,1,1
5	2	7	2,3,3,3,3
6	2	6	2,2,2,2,3,3
7	3	8	1,1,1,1,1,2,2
8	3	7	1,1,1,1,1,1,2,2

I numeri nell'ultima colonna stanno ad indicare quante carte si pescheranno l'ultimo giro e come andranno suddivise fra i giocatori (scegliete liberamente chi pescherà più o meno carte; una scelta strategica è accettata!).

Fine delle carte nel mazzo

È arrivato il momento di chiudere il cerchio. La Guerra si è protratta per troppo tempo ormai e dovete prendere in mano la situazione. Avete resistito a tutti i problemi che si sono creati finora e che vi hanno quasi impedito di raggiungere la Radura regolarmente.

Per ogni coppia di segnalini Fumo che avete, scartateli e prendete un segnalino Coraggio. Per ogni carta rimasta da risolvere, perdetevi un segnalino Coraggio. Inoltre ogni Connessione che avete con qualcun altro conta come se fosse un segnalino Coraggio. Sommate il tutto, quindi seguite questo epilogo:

- *0 segnalini Coraggio:* siete stati schiacciati dalla Guerra. Decidete di seguire il branco per sopravvivere o morite in un gesto eroico ma vano per dimostrare al mondo che qualche idea diversa l'avete?
- *1-5 segnalini Coraggio:* cominciate a fare la differenza, e a svegliare le menti di chi vi circonda, anche se sono poche persone. È pur sempre un inizio, no? Vivrai col tuo gruppo di ribelli finché la Guerra è finita o combatterai al fianco di chi propugna un futuro di Pace, perdendo altri amici ma combattendo per una giusta causa?
- *6 o più segnalini Coraggio:* le tue parole e le tue gesta le hai fatte fruttare a casa, e ora c'è l'occasione di stabilire un contatto pacifico tra te e un qualsiasi altro popolo. La gente è stufa di soffrire, è arrivato il momento di fare la pace. Come sarà il futuro condiviso con le altre realtà? Si cancelleranno i confini o si rafforzeranno in un unico popolo, diventando per la prima volta esempio di civiltà tollerante ed evoluta?

Potete decidere di includere i personaggi dei giocatori che vi sono stati più vicini durante la partita se per loro va bene. Unire le forze è proprio lo scopo di questi incontri nella Radura.

Il numero di segnalini Odio è almeno tanto quanto quelli di Fumo (per difetto)

Significa che la Radura è permeata dal pregiudizio e dalla rabbia nei confronti degli altri. La Radura viene invasa, o i personaggi decidono di non continuare. Qualsiasi sia la scelta, l'epilogo è dei peggiori. Raccontate di come la Guerra consuma prima voi e poi i vostri popoli. Se volete, usate i segnalini Coraggio rimasti per scandire i turni di narrazione.

Il gioco è finito.

Ringraziamenti

Ringrazio Stefania per essermi sempre vicina nella realizzazione delle mie idee, anche le più assurde ed intraprendenti.

Ringrazio Olga per avermi ascoltato ed incoraggiato sin dall'inizio, per la curiosità e i suggerimenti.

Ringrazio Patrick per le idee regalate. Spero che possa tornare a trovare il tempo per partecipare anche lui al Game Chef!

Un grazie non meno importante va alla comunità del Game Chef Pummarola Ediscion sia su Google Plus che su Discord, per l'incoraggiamento e la condivisione di idee.

E un sentito ringraziamento finale va agli organizzatori: noi partecipanti siamo la benzina del contest, ma loro sono il motore!

La strada per Bengodi

Roberto Giugno

La strada per Bengodi



INTRODUZIONE

É tempo di mettersi in viaggio. Necessità, curiosità e bisogno di avventura ti tirano oltre il confine, mentre nostalgia, responsabilità e rimorso cercano di tenerti ancorato ad un posto in cui, comunque, sai di non poter restare. Non importa se sia per paura, noia, o per vocazione. Devi concludere il tuo viaggio, non importa il prezzo, o chi sarà a pagarlo. Non hai davvero idea di cosa ti aspetti di lá, le uniche informazioni a tua disposizione sono echi lontani, racconti che nel percorso dal confine alla tua terra sono stati deformati da mille bocche e duemila orecchie, che parlano di un luogo favoloso e terribile, dove potrai realizzare le tue speranze, o soccombere ad un incubo peggiore di quello che stai lasciando, a seconda delle dicerie.

L'unica cosa certa é che la strada é irta di pericoli, e non tutti quelli che partono sono destinati a trovare quello che cercano, o a desiderarlo ancora una volta che l'avranno trovato. Ammesso che arrivino.

PREMESSA DEL GIOCO

La strada per Bengodi é un gioco per 2+ giocatori, che parla di viaggi, speranze e sconforto. Vuole essere un approccio all'esperienza della migrazione, ma i giocatori non sono obbligati ad affrontare il tema direttamente, se non lo desiderano (le meccaniche dovrebbero guidare in ogni caso l'esperienza in questo senso).

Qualche suggerimento per ispirare le vostre giocate:

- Avventurieri ed esploratori alla ricerca di un continente perduto
- Un gruppo di migranti alle prese con un "Viaggio della speranza"
- La Berlino del muro
- Disertori in fuga dal proprio battaglione
- Soldati all'assalto di un importante obiettivo militare
- Coloni spaziali
- Naufraghi di ritorno a casa dopo una lunga assenza
- Prigionieri in fuga (il confine può essere anche inteso solo come l'uscita dalla prigione!)

MATERIALE DI GIOCO

- Fogli di carta su cui segnare i dati del proprio personaggio (nome, aspetto, speranze, ancore, dicerie) ed i dettagli del viaggio (origine, meta, percorso, pericoli, confine)
- Fili, cordicelle, listelli di legno o stecchini, di lunghezze di legno, da utilizzare per estrarre a sorte (di seguito chiamati pagliuzze o fili).

TERMINI DI GIOCO

Prima di iniziare a giocare bisogna prendere familiarità con alcuni termini:

Ancore: sono persone, ricordi e idee, che causano nostalgia o senso di colpa nel pg, tirando la sua mente e il suo cuore verso il luogo di origine: affetti, responsabilità, comfort, etc.

Speranze: sono persone, motivazioni e aspettative che spingono i personaggi oltre il confine: qualcuno o qualcosa che li attende, progetti da realizzare, desiderio di vedere cose nuove etc...

Dicerie: sono i pettegolezzi che girano riguardo alla tua meta. Informazioni frammentarie che ti sono arrivate "per sentito dire". Non hai nessuna certezza sulla loro veridicità. Possono essere positive o negative, ed evolversi in speranze o ancore, a seconda che vengano confermate o confutate.

SETUP DELLA PARTITA

- 1) i giocatori discutono al tavolo a proposito di dove e quando vogliono che si svolga la storia che si andrà a giocare; nel capitolo "premessa del gioco" sono presenti alcuni suggerimenti al riguardo, Tenete presente che se volete raccontare la storia di un ritorno ci saranno alcuni accorgimenti da prendere (sono spiegati nei capitoli successivi).
- 2) Stabilite il luogo di origine e la destinazione dei personaggi. Potete utilizzare nomi di luoghi reali, o sceglierne uno di fantasia. Sarebbe meglio scegliere come nome per il luogo di origine qualcosa con nomi e suoni familiari ai giocatori (per esempio, inventarvi il nome di una città italiana, nel caso tutti i giocatori vivano o abbiano vissuto in quello stato), e qualcosa che suoni esotico o alieno per la meta (nel caso di giocatori che abbiano familiarità con la lingua italiana andrebbero bene nomi dal suono germanico o slavo, ma qualunque affinità con una lingua sconosciuta ai giocatori va bene).
Se si sta giocando una storia in cui i personaggi vogliono tornare a casa, il ragionamento funzionerà in modo inverso
- 3) Si stabilisce a larghe linee che tipo di percorso dovranno fare i personaggi, ad esempio "viaggio via mare", "traversata nel deserto", "viaggio in strada" etc... (una volta stabilito il punto 1, questa parte sarà abbastanza immediata), e pochi dettagli di

base: hanno una guida, o dei trafficanti che si occupano del trasporto? Sono autonomi nei loro spostamenti? Devono acquisire provviste lungo il percorso?

- 4) Si stabilisce cosa i personaggi troveranno una volta giunti al confine:: una frontiera fortificata? Una montagna da scalare? Delle prove da superare?

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

- 1) Dare un nome al proprio personaggio, e abbozzarne aspetto fisico, carattere e altri dettagli personali (parte molto libera e a discrezione del giocatore, ma assolutamente da non saltare)
- 2) Definite la ragione per cui i personaggi si stanno mettendo in viaggio. In generale è la stessa per tutti i personaggi (scappare da una guerra, reclamare per una terra inesplorata, sfuggire alla legge, etc...) ma ogni giocatore è libero di specificare i particolari per quel che riguarda il proprio personaggio (es1: scappo da una guerra perché ne sono vittima, o perché non voglio più uccidere. Es2: fuggo dalla legge perché sono innocente, oppure perché sono colpevole ma la sentenza è inumana etc...). Durante il viaggio, i personaggi probabilmente proveranno nostalgia di casa, e rimpiangeranno di essersi messi in viaggio. Ciò non di meno, la verità è che non sarebbero comunque potuti restare.
- 3) Ogni giocatore scrive due **speranze** e due **ancore** per il proprio personaggio
- 4) Ogni giocatore scrive due dicerie positive e due negative sulla meta
- 5) I personaggi viaggiano in compagnia di un numero non specificato di persone, ma tra esse ci sono dei PNG particolari, pari al numero di giocatori (e dei personaggi stessi). Ogni giocatore ne crea uno, e dice perché è importante per il proprio PG.
- 6) A turno, i giocatori stabiliscono uno dei pericoli che i personaggi potrebbero trovarsi ad affrontare durante il percorso, finché ogni giocatore ne avrà stabiliti 4.

Regola Opzionale (ma caldamente consigliata): usate una mappa! Se usate luoghi reali sarà più facile trovarne una su cui stabilire il percorso e i luoghi dove, secondo voi, si potrebbero realizzare i pericoli. Se usate luoghi di fantasia, disegnate il percorso dei vostri personaggi su un foglio bianco. Scrivete il nome del luogo di origine da un lato del foglio, e il nome della meta dall'altro. A turno i giocatori scriveranno un nome suggestivo in un punto a scelta tra origine e meta, e scriveranno in breve il pericolo che vi si trova. Se ne avete la possibilità, fate anche dei disegni!

COME GIOCARE

Sintesi: prima di ogni scena si tira a sorte. Chi pesca la pagliuzza più corta imposta la scena, e annuncia un pericolo di cui il proprio personaggio, o un png per lui importante, pagherà le conseguenze. Si giocano momenti drammatici del percorso, il valico del confine e l'arrivo a destinazione.

Disponete le pagliuzze orizzontalmente sul tavolo di gioco, in modo che una delle due estremità sia coperta, e l'altra sia disposta in modo tale da dare l'illusione che i fili abbiano tutti la stessa lunghezza.

Prima di ogni scena, ogni giocatore pesca una pagliuzza, e si vede chi ha quella più corta. Il giocatore, o qualcuno a loro caro, saranno tra le vittime del pericolo che sta per abbattersi sul gruppo in viaggio. Tutti gli altri possono buttare via la propria pagliuzza.

Il giocatore con la pagliuzza più corta avrà l'onere di scegliere liberamente tra uno dei pericoli nella lista, ed impostare una scena che vada verso la realizzazione di quel pericolo. I giocatori possono interpretare liberamente il proprio personaggio e il loro png, fino a quando il giocatore con la pagliuzza più corta non disporrà il filo davanti a sé.

A quel punto il pericolo si abatterà sui giocatori.

Non c'è un narratore esterno. Tutto viene narrato dal punto di vista del personaggio. Il giocatore, usando la prima o la terza persona, inizia dicendo "il mio personaggio vede/sente/prova", e descrive il verificarsi del pericolo.

Gli altri giocatori dicono come il proprio pg reagisca, con successo, al pericolo, e come traggano forza e speranza da una delle proprie speranze. Ogni speranza può essere usata una volta sola!

Il giocatore narrante dice come il proprio personaggio o uno dei png subiscano le conseguenze del pericolo, e conclude dicendo di nuovo cosa il proprio personaggio vede, sente e prova.

La prima volta che un giocatore pesca la pagliuzza più corta, sarà il png da lui creato a farne le spese. A partire dalla seconda volta toccherà al proprio PG.

Includete dettagli olfattivi, sonori e visivi per aiutarvi.

A fine scena il giocatore con la pagliuzza più corta tiene il filo disposto davanti a sé.

Non serve narrare il viaggio in ordine cronologico (a meno che la cosa non generi controsensi). Se avete stabilito che i pericoli sono legati a punti specifici del percorso, non preoccupatevi di sceglierne uno da una tappa che avete già superato.

ESEMPIO DI GIOCO:

Il giocatore con la pagliuzza più corta non dice "una tempesta si abbatte sul gruppo", ma "sento l'odore dell'asfalto che si raffredda, mentre le prime gocce cadono sulla mia testa. In un attimo tutto attorno a me è freddo e bagnato. Sento solo i tuoni e lo scroscio incessante della pioggia, mentre cerco riparo tentando di non restare separato dal gruppo."

Uno degli altri giocatori dice: “ continuo a camminare lentamente sotto la pioggia incessante, tenendo per mano I miei cari. Penso ai compaesani che mi aspettano dall'altra parte, e alla vita che mi aspetta in loro compagnia. Sento un po' meno freddo.

Gli altri giocatori con una pagliuzza più lunga narrano cosa fa e prova il proprio pg.

Il giocatore con la pagliuzza più corta conclude: “ finito il temporale, sento Francoise (uno dei PNG creato precedentemente) tossire e respirare a fatica: a causa del freddo e della stanchezza si é ammalata”.

Cosa fare quando non si hanno più speranze: Quando un giocatore non ha pescato la pagliuzza più corta, ma il suo personaggio non ha speranze a cui aggrapparsi per sopravvivere, si narrerà una scena in cui il personaggio sopravvive per un soffio, e per un attimo rimpiange di essersi messo in viaggio. Questo conta come se avesse utilizzato un'ancora per ripescare: il giocatore aggiunge uno all'elenco delle ancore utilizzate (vedi cap. “Come usare le speranze e le ancore”)

COME USARE LE SPERANZE E LE ANCORE

Le speranze vengono usate quando, durante una scena, non si ha pescato la pagliuzza più corta, e si narra una scena in cui il proprio personaggio resiste al pericolo. Segnate il numero di speranze utilizzate

Le ancore si usano quando un giocatore pesca la pagliuzza più corta, ma vuole ripescare. In quel caso narra una scena in cui il proprio personaggio si pentirà di essere partito. I giocatori rimescolano le proprie pagliuzze nel mucchio, e si ripescano. Segnatevi sempre quante ancore avete utilizzato.

INTERMEZZO

Quando tutti i giocatori avranno pescato due pagliuzze, si narra una scena in cui i personaggi trovano un rifugio temporaneo, a metà del loro percorso.

Il giocatori che avranno davanti a sè una pagliuzza scelgono un'opzione:

- Narrare delle brevi scene in cui le dicerie sulla meta vengono confermate (diedendo speranze o ancore, a seconda se fossero dicerie positive o negative), o se si rivelano false, e in che modo (diventeranno speranze o ancore, a seconda dei casi). con tante dicerie quante sono le pagliuzze “corte” in gioco (il doppio del numero di giocatori)
- Narrare una scena in cui un PNG si riprende dalle conseguenze di una scena pericolosa (può essere utilizzato di nuovo)

Seguono altre due scene di viaggio, come nella prima parte del gioco.

L'ULTIMA SCENA

Quando in gioco resteranno tante pagliuzze quanti sono I giocatori, si narra l'arrivo al confine. In questa scena il pericolo é costituito dal confine stesso, e chi pesca la pagliuzza più corta deve includerlo nella sua descrizione.

L'EPILOGO

Quando tutte le pagliuzze saranno state utilizzate, I personaggi sono arrivati a destinazione. Il loro destino oltre il confine resta incerto, e non verrà narrato. Invece si stabilirà quali dicerie sulla meta fossero veritiere e motivi per cui I PG potrebbero essersi pentiti di avere intrapreso il viaggio.

Partendo dal giocatore che unendo le proprie pagliuzze otterrà la lunghezza maggiore, si sceglieranno un numero di dicerie positive pari al numero delle speranze utilizzate in gioco, e un numero di dicerie negative pari alle ancore, e sceglierà se confermarle o confutarle. Dopodiché affermerà le ragioni per cui il proprio pg é pentito o comunque non del tutto soddisfatto di essere partito, in numero pari alla somma delle ancore da lui utilizzate e dei png da loro creati che hanno subito le conseguenze di un pericolo. Infine il giocatore dirà se, alla luce di quanto narrato, ritiene che il proprio pg realizzerà le proprie speranze.

Se un giocatore dovesse trovarsi senza dicerie da confermare o confutare durante il proprio turno, si adeguerà a quanto stabilito dai giocatori prima di lui (in fondo è quello che ha avuto il viaggio più tranquillo).



La vita di là

Giudice Coccodrillo

La vita di là

proposta di gioco di ruolo per
Game Chef 2017
del concorrente
Giudice Coccodrillo

Prologo: la cerimonia

La tenda è calda, quasi al limite della sopportazione, e piena degli odori dolci di incenso e canapa. Il suono ipnotico del tamburo, dapprima lento, ha accelerato in maniera costante. I battiti hanno ormai raggiunto una velocità vertiginosa, e il fumo si è fatto così denso che gli occhi della persona inginocchiata lacrimano copiosamente, quando, infine, l* sciamedium Moon Iseul dà inizio all'invocazione:

«Possa il padre Legba, custode della soglia, benedire questa cerimonia!»

La voce chiara del sonaglio ordina al tamburo il silenzio, che cala improvviso. Con entrambe le mani, il sonaglio ancora di traverso nella destra che tintinna lieve, Moon Iseul avvicina la coppa di ottone alle labbra, lasciate libere dalla maschera piumata che nasconde il suo viso dalla fronte alla punta del naso, e ne beve una sola, lunga sorsata.

Poi scatta in piedi e in un movimento fluido, spezzato solo dal tintinnio, rovescia l'altra metà della coppa sul cerchio sacro e sul capo chino della figura supplice. Il liquido denso le cola sul volto già bagnato di lacrime e sudore, ed ecco che altri odori si mescolano a quello dei bracieri accesi: una fragranza amara, vegetale, ed un olezzo metallico, sanguigno, animale.

«Namu Ieso Butsu! Namu Kali Durga! In nome del Buddha Osiride, morto e risorto, coronato di spine, e di sua madre vergine la Santa Muerte, io ti chiamo a me, o spirito, da oltre il velo del buio, in questo crocevia! Mostrati e racconta la tua storia!»

La prima risposta è nel battito frenetico del tamburo, che ha ripreso a suonare a velocità raddoppiata, triplicata. Poi nel fumo inizia a delinearsi una sagoma umana indistinta, come un'ombra che nessuno dei presenti sta proiettando. Il tamburo si ferma e l* sciamedium cade in ginocchio, fulminato.

Le sue labbra si schiudono e comincia a parlare, con una voce che però non è la sua:

«Finalmente ti incontro.»

Parlando, cerca le mani dell'altra figura inginocchiata, che solleva il capo e risponde:

«Finalmente ci incontriamo.»

Nella tenda, nel fumo sacro, una persona morta e una persona viva raccontano l'una all'altra le proprie storie...

Preparazione

Equipaggiamento

Occorrono:

- da 3 a 4 giocatori;
- pietre o biglie tutte uguali al tatto in due colori, convenzionalmente “bianco” e “rosso”;
- due contenitori opachi e coperti, o chiusi, identici fra loro, che chiamiamo “le tazze”: in una vengono messe le pietre bianche e nell’altra le rosse;
- un terzo contenitore opaco, che convenzionalmente chiamiamo “la sacca”;
- una copia di queste regole;
- una copia di ciascuno dei due fogli del personaggio (“Giocatore Bianco” e “Giocatore Rosso”);
- tante copie quanti sono i giocatori del foglio dell’ambientazione, stampato su un lato con “La città dentro” e sull’altro con “La città fuori”;
- foglietti su cui scrivere;
- penne o matite, ecc.

Tempi

Il gioco si articola in due sessioni di circa tre ore ciascuna – comprendendo in questo, per la prima sessione, anche la fase preparatoria, e per la seconda sessione l’epilogo. Tra una sessione e l’altra, occorre conservare tutti i materiali scritti e lasciare intatto il contenuto della sacca (non occorre che la sacca resti chiusa o che il contenuto sia segreto, basta non togliere né aggiungere pietre).

Ruoli dei giocatori

Prima di assegnare i ruoli, occorre leggere l’Introduzione all’ambientazione (qui di seguito, p. 5). Distribuite poi i fogli di ambientazione (pp. 16-17), che possono essere consultati in qualsiasi momento.

Poiché il gioco riguarda le storie parallele di due personaggi protagonisti, due giocatori dovranno offrirsì volontari per interpretarli. Questi ruoli sono così chiamati:

- **Giocatore Bianco:** assume il ruolo di un personaggio protagonista che vive nella città dentro il Muro, ma che per qualche motivo si troverà a voler uscire, o ad esservi costretto.
- **Giocatore Rosso:** assume il ruolo di un personaggio protagonista che vive nella città fuori dal Muro, ma che per qualche motivo si troverà ad un certo punto a cercare di entrare.

Il terzo giocatore e, se presente, il quarto assumono simbolicamente il ruolo di Moon Iseul. Questo o questi giocatori, chiamati collettivamente Giocatori Sciamedium, non hanno un personaggio

protagonista da muovere all'interno della storia, ma hanno compiti molto importanti nell'inquadramento delle scene e nella risoluzione dei Bivi.

In un gioco a quattro giocatori, occorre che il Giocatore Bianco e il Giocatore Rosso si siedano uno di fronte all'altro e i due Giocatori Sciamedium uno di fronte all'altro, formando una croce.

Il gioco procede in un'alternanza di "turni del Giocatore Bianco" e "turni del Giocatore Rosso", in cui il personaggio protagonista è considerato il fulcro della scena. Quando è il tuo turno, e quindi il tuo personaggio è il fulcro, i giocatori seduti alla tua destra e alla tua sinistra sono chiamati le tue Guide.

Si noti, quindi, come in un gioco a quattro gli Sciamedium corrispondano sempre alle Guide. In un gioco a tre, invece, il Bianco e il Rosso assumeranno ciascuno il compito di Guida dell'altro al di fuori del proprio turno.

Se non lo avete già fatto, un Giocatore Sciamedium dà lettura ad alta voce del prologo (p. 2), determinando così l'inizio del gioco.

Creazione dei personaggi protagonisti

Il Giocatore Bianco e il Giocatore Rosso prendono ciascuno il rispettivo questionario. A cominciare dal Bianco, e seguendo le istruzioni sul foglio, scelgono delle domande da rivolgere alle proprie Guide. Ciascuna delle due Guide propone una diversa risposta. Il giocatore di turno, sentite le due risposte, ne sceglie una e la mette per iscritto.

Il Giocatore Bianco pone in questo modo tre domande a propria scelta dal primo gruppo, seguite da due domande a scelta dal secondo gruppo e infine sceglie una singola domanda dal terzo gruppo. Quando il Bianco ha terminato, il Giocatore Rosso fa lo stesso. Quando anche il Rosso ha terminato, ciascuno dei due risponde da solo, per se stesso, alla domanda "Perché vuoi oltrepassare il Muro?" (su questo, le Guide non hanno voce in capitolo). Quando entrambi hanno scritto la propria risposta, ne danno lettura agli altri giocatori.

La domanda "Che cosa vuoi cambiare del mondo?" per il momento deve essere ignorata. Troverà risposta nella seconda sessione.

Come è evidente dal prologo, uno dei due personaggi protagonisti è già morto. Chi dei due sia vivo e chi morto non deve, e non può, essere stabilito adesso: lo verremo a sapere con certezza soltanto quando il gioco giungerà al suo epilogo.

La minaccia del Muro

Prendete cinque pietre rosse da una delle tazze e cinque pietre bianche dall'altra. Disponetele tutte al centro del tavolo in due file parallele. Esse rappresentano l'ombra del Muro che incombe minacciosa su chi è così folle da pensare di attraversarlo: maggiore il numero di pietre presenti, maggiore il pericolo di morte per il protagonista del colore corrispondente.

Con questo, la preparazione è conclusa. Si procede con il primo turno del Giocatore Bianco.

Introduzione all'ambientazione

Un tempo, la Città era così ricca ed efficiente da attirare dai dintorni, e anche da molto più lontano, grandi masse di persone in cerca di opportunità o in fuga da realtà più disagiate. La popolazione cresceva, l'abitato si espandeva incontrollato, nuove culture e tradizioni si mescolavano alle vecchie. Ciò spaventava la gente del posto, disperatamente attaccata ai propri privilegi, che vedeva il lavoro cominciare a scarseggiare e il proprio stile di vita messo in pericolo.

Così, un giorno, venne eretto il Muro.

Nessuno ricorda quando, di preciso, sia stato edificato. Qualcuno racconta che tutto avvenne in una sola notte, che le persone si alzarono un mattino e lo trovarono là, spuntato come un fungo. Altri tramandano storie di grandi manovre edili e di scontri armati tra nativi ed immigrati, molti altri preferiscono evitare di parlarne, ma per i più è come se ci fosse sempre stato.

Nessuno percepisce più la Città come un'unità divisa in due... Vi sono, semplicemente, due città: la città "dentro" e la città "fuori".

"Dentro", un'asettica e funzionale realtà urbana accoglie coloro che per etnia, per merito o per denaro sono stati ritenuti degni di essere considerati "cittadini". Qui si vive in pace e sicurezza, dediti alle leggi della produttività e dell'efficienza, rispettosi delle regole condivise:

l'organizzazione è capillare, la pulizia impeccabile, la vita rigidamente scandita dai ritmi lavorativi e il benessere economico diffuso. Gli unici tipi di conflitti a cui gli abitanti del "dentro" possono immaginare di andare incontro riguardano l'ambito sociale e lavorativo: la meritocrazia e lo spirito di imprenditorialità sono i motori del vivere civile; tutti devono, a proprio modo, riuscire vincenti. Chi resta indietro è perduto. Ma è raro che qualcuno resti indietro: i bambini sono infatti educati fin da piccoli a dare il massimo di sé, e le loro attitudini sono indirizzate in modo che ciascuno possa trovare la propria collocazione. Le università, di fatto obbligatorie, prevedono corsi di laurea volti a specializzare in qualsiasi professione di cui la collettività abbia bisogno. Solo chi, paradossalmente, non riesce a superare gli esami di ammissione a nessuno di essi si ritrova un cittadino senza un ruolo, e cade di solito in gravi forme depressive, culminando prima o poi nel suicidio. E se qualcuno non volesse conformarsi alle regole? Di casi del genere, poco si sa... Forse perché una polizia segreta molto efficiente lavora giorno e notte per salvaguardare la tranquillità dei buoni cittadini.

"Fuori", una massa caotica, multiethnica e multiculturale, lotta per una sopravvivenza sempre più difficile, in uno stato di continua violenza, di disagio sociale, malattia ed inefficienza. Tra palazzi pericolanti, tunnel della metropolitana, baraccopoli, una società sovrappopolata ha ritagliato le proprie abitazioni, gestendo la convivenza senza il supporto delle leggi e senza uno stato in grado di provvedere alle necessità dei più deboli. La gente si sostiene scambiandosi favori, mettendo a disposizione degli altri le proprie capacità per ricevere altrettanto; molti sopravvivono facendo ricorso alla forza, organizzandosi in bande armate che riscuotono tributi e si prendono ciò che gli serve. Il domani è incerto e il presente precario, dunque si vive giorno per giorno, o si affidano le proprie speranze a culti religiosi di ogni provenienza, che fondono tradizioni antichissime con paure moderne. E tuttavia spesso, per le strade, tra i mercati smontati, i rifiuti ed i bossoli, si può vedere la gente far festa, danzando balli inventati su parole e melodie metà ricordate e metà improvvisate. Benché non vi siano scuole e gli strumenti di comunicazione scarseggino, mestieri e saperi vengono

tramandati oralmente da persona a persona e un diffuso rispetto misticheggiante ammantava i detentori di arti in via d'estinzione, specie se di qualche utilità pratica.

Queste due città, separate solo dal Muro, non si conoscono. “Dentro”, nonostante l'alto livello d'istruzione, vige un'assoluta ignoranza sul mondo reale; si preferisce quello virtuale, illudendosi soltanto di essere connessi col mondo intero mentre in effetti si ha una paura superstiziosa della benché minima diversità. “Fuori”, la città dentro il Muro è oggetto di dicerie e leggende, ma in ogni persona con un minimo di buon senso le necessità immediate della sopravvivenza hanno la meglio sulla curiosità per l'ignoto. Di certo, nessuno può attraversare il Muro... o nessuno che l'abbia fatto è mai tornato indietro per raccontarlo.

Le scene

Ogni turno di gioco, del Giocatore Bianco o del Giocatore Rosso, corrisponde ad una scena. Le scene hanno unità di tempo, di luogo e (tendenzialmente) di azione.

Concatenazione delle scene

Trattandosi di fatto delle storie parallele che due personaggi rievocano, l'uno essendo già morto e l'altro essendo sopravvissuto, la relazione temporale tra le scene del Bianco e quelle del Rosso è dubbia. Potrebbero svolgersi contemporaneamente, o quasi, oppure a distanza di anni, in un ordine o nell'altro, sovrapponendosi o meno: sebbene si possano gettare, nel corso del gioco, suggerimenti ed allusioni, non è possibile esserne del tutto certi finché non si saprà, con l'epilogo, chi è ancora vivo e chi è morto.

D'altra parte, ciascuna delle due storie si svolge in ordine cronologico.

Per evitare contraddizioni, i due protagonisti non possono mai incontrarsi direttamente. Inoltre, ovviamente, non possono morire (prima dell'epilogo).

Lo scambio delle tazze

All'inizio di ogni turno di gioco, prima di inquadrare la scena, le due tazze contenenti le pietre bianche e rosse vengono rimesse al centro del tavolo, coperte, e rimescolate finché non sia più possibile capire quale sia quale. Poi una delle Guide prende a caso una delle tazze e l'altra Guida l'altra tazza. Solo la Guida può sbirciare all'interno della tazza.

La Guida che riceve le pietre del colore corrispondente al giocatore di turno (pietre bianche nel turno del Giocatore Bianco o rosse nel turno del Giocatore Rosso) incarna, soltanto per questa scena, la possibilità che il personaggio protagonista della scena sia morto e stia raccontando la propria storia dall'aldilà. La Guida che riceve le pietre del colore opposto rappresenta invece la possibilità che il protagonista sia ancora vivo e si sia recato dall* sciamedium Moon Iseul come supplicante per riceverne l'aiuto.

Se lo vuole, una Guida può farsi ispirare dal colore che ha ricevuto per, appunto, colorare i propri contributi alla scena. La Guida con il colore opposto al giocatore di turno potrebbe, per esempio, inserire nella scena un personaggio che potrebbe assomigliare a qualcuno apparso nelle scene dell'altro giocatore, ma invecchiato; la Guida con il colore corrispondente dovrebbe se mai scegliere di rappresentare un personaggio che potrebbe essere lo stesso, ma più giovane. Dovrebbe comunque far questo in modo molto sottile, per non violare la regola secondo cui solo l'epilogo porterà certezza. Poiché l'incertezza sul colore toccato alle due Guide è fondamentale per un giocatore a un Bivio (vedi p. 10), una Guida potrebbe anche bluffare per rendere il gioco più emozionante.

Inquadrare una scena

Per inquadrare una scena occorre dare risposta alle tre domande “chi?”, “dove?” e “cosa?”

Chi: quali altri personaggi sono presenti in scena, oltre al protagonista? Il protagonista di turno è sempre presente.

Dove: in che luogo si svolge la scena? Se è un luogo che viene utilizzato per la prima volta, occorre descriverlo; se, viceversa, è già stato impiegato in precedenza, può essere interessante descrivere come il luogo è cambiato.

Cosa: che cosa sta accadendo, che cosa è appena accaduto o che cosa sta per accadere, nel momento in cui la scena si apre?

Ad ogni scena, il giocatore di turno sceglie una (e solo una) di queste tre domande e dà la risposta che più gli aggrada.

Rispondere alla altre due domande spetta agli altri giocatori, in questo modo:

- La Guida alla sinistra del giocatore di turno contribuisce a rispondere alla domanda “chi?” introducendo individui specifici, di solito per nome, inclusi amici ed affetti del protagonista, ma anche suoi nemici e rivali.
- La Guida alla destra del giocatore di turno contribuisce a rispondere alla domanda “chi?” introducendo gruppi di persone, come una folla, degli agenti di una specifica organizzazione o delle generiche figure di autorità; **non** introduce singoli personaggi per nome proprio.
- In una partita a 3 giocatori, è il Giocatore Sciamedium a rispondere alle domande “Dove?” e “Cosa?” (se non l’ha fatto il giocatore di turno).
- In una partita a 4 giocatori:
 - se il giocatore di turno ha stabilito il “chi”, uno dei Giocatori Sciamedium stabilisce il “dove” e all’altro resta da stabilire il “cosa”, o viceversa;
 - se il giocatore di turno ha stabilito il “dove” o il “cosa” e uno dei Giocatori Sciamedium si è astenuto dall’intervenire sul “chi”, questo giocatore stabilisce (rispettivamente) il “cosa” o il “dove”;
 - se il giocatore di turno ha stabilito il “dove” o il “cosa” ed entrambi i Giocatori Sciamedium hanno contribuito a stabilire “chi”, il giocatore rimasto (cioè il Giocatore Rosso nel turno del Bianco o viceversa) risponde all’ultima domanda.

Partecipazione alle scene

Una volta inquadrata la scena, il giocatore di turno interpreta il ruolo del proprio personaggio protagonista: ne descrive l’aspetto, ne narra le azioni, ne riporta le parole e, volendo, anche i pensieri (noi chiamiamo questa tecnica “pensare ad alta voce” ed assomiglia al monologo nel teatro).

La Guida alla sua sinistra gioca il ruolo di tutti i personaggi individualizzati, qualsiasi sia la loro relazione con il protagonista. La Guida seduta a destra del giocatore di turno descrive invece le azioni, reazioni e comportamenti della popolazione nel suo insieme e di personaggi (ancora) senza nome che siano importanti nella scena solo per il ruolo sociale che rivestono (“un poliziotto”, “una prostituta”, ecc.).

In una partita a quattro, l'altro giocatore, non essendo una Guida, ha un ruolo limitato al di fuori del proprio turno.

Concludere una scena

La scena si conclude quando il personaggio protagonista lascia il luogo descritto inizialmente, per recarsi altrove, o quando trascorre un periodo di tempo del quale non ci interessa parlare (per esempio, il protagonista va a dormire).

In caso di dubbio, il giocatore di turno ha l'ultima parola su quando la scena termina.

Nella prima sessione

Al termine di ogni scena, nella prima sessione, domandati se in questa scena hai fatto qualcosa che ti aiuterà in qualche modo a oltrepassare il Muro. Se sì, togli una delle pietre del tuo colore dalla minaccia del Muro al centro del tavolo e rimettila nella tazza con le altre dello stesso colore.

Nella seconda sessione

Dopo ogni scena, nella seconda sessione, considera la domanda "Che cosa vuoi cambiare del mondo?". Se sei pronto a rispondere a questa domanda, scrivi la tua risposta e leggila agli altri giocatori.

Lasciare un'eco

Anche se non si incontreranno mai da vivi, i destini dei due personaggi protagonisti sono intersecati. Le azioni di ciascuno di loro lasciano echi che in qualche modo sono percepiti dall'altro.

Al termine della tua scena, prendi un foglietto e scrivici un messaggio che potrebbe essere d'aiuto a qualcuno che si trovasse a vivere la tua stessa esperienza; oppure (il che spesso è la stessa cosa) scrivi una tua emozione, la cosa di questa scena che ti è rimasta incollata addosso e difficilmente riusciresti a dimenticare.

Questo foglietto è un'Eco. I Giocatori Sciamedium vi posano sopra due pietre, una per ciascun colore. Infine, consegna la tua Eco all'altro giocatore, che sta per iniziare il suo turno. La conserva davanti a sé nell'attesa di utilizzarla, eventualmente, quando si troverà a un Bivio.

Il Bivio

Durante una scena, anche più volte per scena, un protagonista può trovarsi a un Bivio: un momento in cui le sue azioni hanno particolare risonanza e gravità, ma le conseguenze che produrranno non sono interamente sotto il suo controllo.

Trovarsi a un bivio

Quando il personaggio protagonista della scena...

- ...fa ricorso alla violenza...
- ...infrange una legge o commette un crimine...
- ...si mette in contrasto con l'autorità o l'ordine costituito...
- ...manipola altre persone per raggiungere i propri scopi...
- ...fugge o si nasconde...
- ...mette a rischio l'incolumità propria o di altri...

...significa che si trova a un Bivio. Deve allora rivolgersi alle sue Guide, domandando:

“Trovandomi a questo bivio, che strada ho preso?”

In caso di dubbio sul trovarsi o meno ad un Bivio, l'ultima parola spetta al giocatore non di turno.

Le Strade

Ciascuna delle due Guide narra un possibile sviluppo della situazione che costituisce il Bivio. Ciò comprende le azioni del protagonista, il loro successo o insuccesso, le reazioni di altri personaggi coinvolti e le altre conseguenze immediate, e così via.

Nel narrare una Strada la Guida può anche (e forse dovrebbe) immaginarne delle conseguenze ulteriori, ripercussioni su individui o sulla società nel suo insieme, che però, per il momento, tace.

In ogni caso, una Strada dovrebbe essere qualcosa che fa evolvere la situazione portandola avanti, mai qualcosa che blocca il protagonista riportandolo al punto di partenza. Nella terminologia dell'improvvisazione, sarà generalmente un “sì e...” o un “sì ma...”, qualche volta un “no ma...” o un “no e...”, ma mai semplicemente un “no”. Bisogna ricordare che, in ogni caso, la vicenda del protagonista non si conclude a questo Bivio.

Sentite le due alternative, il giocatore di turno ne sceglie una, o decide se invece far ricorso alla Terza Via (vedi p. 11).

Le conseguenze

Quando il giocatore di turno sceglie una delle due Strade che gli sono state offerte dalle Guide, quella Guida prende una pietra dalla tazza che ha davanti e, senza mostrarne il colore, la mette nella sacca. Poi la guida completa il racconto narrando le conseguenze a cui la scelta di quella strada ha portato.

Una Guida che ha messo nella sacca una pietra del colore corrispondente a quello del giocatore di turno dovrebbe narrare una conseguenza relativa all'incolumità personale del personaggio protagonista: per esempio, una ferita, o un nemico che si mette sulle sue tracce.

Una Guida che ha messo nella sacca una pietra del colore opposto a quello del giocatore di turno dovrebbe invece narrare come il protagonista si trovi a compiere un sacrificio nell'ambito dei suoi affetti o relazioni.

La terza via

Invece delle due Strade che gli sono state indicate, il giocatore di turno può scegliere un'eco fra quelle che ha davanti a sé, ricevute dall'altro giocatore. Può allora raccontare qualsiasi esito voglia per la situazione in cui si trova, a condizione di includere in qualche modo l'eco.

Infine strappa il foglietto (ogni eco può essere richiamata una sola volta) e mette nella sacca una a scelta tra le due pietre, la bianca o la rossa.

Conflitti speciali

Ci sono due situazioni nel corso del gioco che potrebbero sembrare dei Bivi, ma vanno gestite diversamente.

Oltrepassare il Muro

La prima volta che ciascuno dei due protagonisti tenta di oltrepassare il Muro, vi riesce automaticamente. Poi mette nella sacca tutte le pietre del proprio colore ancora presenti al centro del tavolo.

Quando il primo personaggio fa questo, l'altro deve fare altrettanto entro il turno successivo. Ha quindi una scena di tempo per finire di prepararsi, poi (se non è già accaduto in scena) narra di come oltrepassa il Muro.

Quando entrambi hanno superato il Muro, la prima sessione finisce.

Cambiare il mondo

Nella seconda sessione, dopo aver risposto all'ultima domanda sul foglio del personaggio, un protagonista potrà trovarsi a un Bivio in cui tenta di cambiare il mondo seguendo la propria risposta. La prima volta che questo accade, la storia di quel protagonista viene interrotta: da qui in poi ci saranno solo turni dell'altro giocatore.

Quando anche l'altro protagonista si trova nella stessa situazione, procedete all'epilogo.

Epilogo

L* sciamedium estrae una pietra dalla sacca e la mostra.

Il protagonista di quel colore non è riuscito a cambiare il mondo, ed è morto nel tentativo: quel giocatore narra come. Può però scrivere un'ultima Eco da tramandare.

L'altro protagonista non è ancora riuscito nel proprio tentativo, perciò ha cercato l'intercessione di Iseul. L* sciamedium gli consegna la pietra per simboleggiare l'aiuto di chi ha lottato ed è caduto.

Il giocatore del defunto consegna al sopravvissuto l'Ultima Eco. Questi, reincorporandola, narra un cambiamento che avviene nel mondo.

Materiali aggiuntivi (non conteggiati nelle 4000 parole)

Giocatore Bianco: questionario di creazione del personaggio

Scegli tre fra queste domande:

- Qual è il mio lavoro e quanto sono bravo a farlo?
- Cosa mi aspettavo di diventare da bambino e su cosa ho dovuto cambiare idea?
- Che cosa rimpiango di non aver fatto?
- Che cosa sono pentito di aver fatto?
- Come occupo il mio poco tempo libero?
- Che cosa faccio per combattere lo stress?
- Qual è stato il mio più grande fallimento?
- Che lutto ho avuto e come mi ha cambiato?
- Su cosa non sono disposto a compromessi?
- Che difetto vedo nelle persone che mi circondano?

Scegli due fra queste domande:

- Di chi sento la mancanza e che cosa ci ha separati?
- Chi ho deluso e come?
- A chi voglio bene e quanto sono ricambiato?
- Chi ho scavalcato per raggiungere la mia posizione?
- Chi ha mentito per me e in che situazione?
- Chi è il mio rivale e che vantaggio ha su di me?
- Chi mi invidia?

Scegli una fra queste domande:

- Che cosa nascondo e a chi l'ho confessato?
- Che cosa ho fatto di illegale?
- Perché ho paura della polizia segreta?
- Perché sto vedendo uno psicoterapeuta?
- Chi si è messo in contatto con me e perché la cosa mi preoccupa?

Rispondi: Perché vuoi oltrepassare il Muro?

(Rispondi nella seconda sessione:) Che cosa vuoi cambiare del mondo?

Giocatore Rosso: questionario di creazione del personaggio

Scegli tre fra queste domande:

- Come ho imparato a sparare?
- Chi ho perso e come?
- Che cicatrice ho e come me la sono fatta?
- Dove sono nato e la mia famiglia da dove viene?
- Chi conoscevo che ha provato a passare il Muro e cosa gli è successo?
- Come mi procuro di che vivere?
- Che cosa mi sono rassegnato a non avere mai?
- Qual è il limite che sono disposto a superare?
- Qual è la cosa peggiore che ho mai fatto?
- Che cosa so fare di speciale e come l'ho imparato?
- Qual è il posto che chiamo casa e cosa gli manca?

Scegli due tra queste domande:

- Di chi mi fido e come si è guadagnato la mia fiducia?
- Chi mi deve un favore?
- Chi voglio proteggere?
- Chi ho tradito e perché l'ho fatto?
- Chi mi ha tradito e come?
- Con chi sono venuto qui e quanti anni avevo?

Scegli una tra queste domande:

- Chi mi vuole morto e perché?
- Di che male soffro e come lo tengo sotto controllo?
- Chi ho ucciso e perché?
- Che vizio ho e che guai mi procura?
- Che cosa ho visto o sentito che ho paura di raccontare?

Rispondi: Perché vuoi oltrepassare il Muro?

(Rispondi nella seconda sessione:) Che cosa vuoi cambiare del mondo?

Ambientazione: la città dentro il Muro

Controllo delle nascite	Sicurezza	Consumismo	Polizia segreta
Istruzione	Pulizia	Sempre connessi	Paura dell'ignoto
Burocrazia & meritocrazia	Stress	Automazione	Ignoranza del fuori
	Sanità efficiente	Rigide gerarchie	Carte di credito virtuali
Pace	Ricchezza	Certezze	

L'avioporto. Dopo severi controlli di sicurezza, i pochi costretti per necessità di servizio a viaggiare fisicamente da una città murata all'altra vengono imbarcati su aerei a decollo verticale dai finestrini oscurati. A bordo possono guardare film e connettersi a Internet, ma molti preferiscono una leggera sedazione.

Clinica "Cammino Sereno". Si occupa di eutanasia e dei suicidi assistiti di coloro che sviluppano stress o depressione a uno stadio terminale per l'impossibilità di collocarsi correttamente nella società. Disponibile un'attenta consulenza psicologica per accompagnare i pazienti in questo difficile percorso, fino alla scelta migliore per loro.

Centro per l'infanzia "Stella Polare". Accoglie i bambini in età prescolare durante l'orario di lavoro dei genitori, con possibilità di attività supplementari per il tempo libero. L'elevata proporzione di educatori per bambino e la disponibilità di strutture avanzate (laboratori, acquario, realtà virtuale) permettono di imparare divertendosi in assoluta sicurezza, sviluppando al massimo le potenzialità di ogni individuo – come misurato dai test attitudinali standardizzati. Oltre il 99% degli iscritti riesce a conseguire l'ammissione al corso universitario desiderato.

Centro benessere olistico. Ha ampi spazi coperti per le attività sportive e la meditazione compresi in biosfere controllate a diverse temperature ed umidità, con piante selezionate per le qualità aromatiche ed animali (naturali ed artificiali) di grande bellezza. Le biosfere acquatiche e il solarium sono predilette per il relax. Vi sono inoltre un'area termale, un centro estetico, un salone tatuaggi e varie opzioni per la ristorazione, con alimenti biologici, infusi, prodotti a base di frutta fresca, tè e caffè pregiati. Personal trainer e consulenti d'immagine sono a disposizione dei visitatori.

"The L33T", il locale da ballo di maggior successo della città. I musicisti del momento vi si esibiscono in diretta in videoconferenza. La pista principale è circondata da uno schermo a 270° che proietta immagini delle piste da ballo di altri locali affiliati nel mondo. Nel pre-serata è in funzione un VJ-set che riproduce i brani più votati dal pubblico. Questo è il posto dove guardare e farsi guardare, purché si tenga il passo con i continui cambiamenti della moda: questa settimana sono in voga le orecchie feline luminiscenti, combinate con le tute in latex scure (ormai il classico di questo mese).

Il Muro è una barriera incolore su cui vengono proiettati paesaggi rilassanti, ma verso cui nessuno si gira mai. Quindici metri di aiuole fiorite (ma senza alberi) lo separano dalle strutture più vicine, gli edifici residenziali meno prestigiosi della città. Telecamere ovunque. La posizione e il numero delle porte, mimetizzate, sono ignoti ai comuni cittadini.

Ambientazione: la città fuori dal Muro

Violenza e criminalità	Scarsa igiene	Baracche improvvisate
Multietnicità	Povertà	Varietà
Disservizi	Malattia e infezioni	Ogni angolo di strada è mercato
Baratto	Traffico di veicoli non regolamentato	Venditori ambulanti di cibo e bevande
Scambio di favori	Case “da demolire” occupate da anni	Ignoranza del dentro
Musicisti e artisti di strada		Sincretismo religioso
Feste spontanee con canti e balli		

Da Sunyarik, barista e protettore. L'insegna è una campana a vento dipinta di rosso, appesa fuori dalla tenda di cotone colorato che funge da porta. Distillati da bottiglie senza etichetta e Coca-cola di marca in lattina. Un tavolo da biliardo col panno rammendato. Le risse sono rare, ma più spesso che no letali. Per appartarsi al piano di sopra si paga un extra. È buona creanza chiamarle “ragazze”, qualsiasi età dimostrino. Qui c'è anche l'unica TV funzionante dell'isolato, che Sunyarik chiama “Grag”; la ripara da solo quando si guasta, con una cassetta degli attrezzi consacrata al bodhisattva Maitreya (“il Buddha del futuro”).

La linea C dal Centro Congressi al Parco: unico tratto della metropolitana ancora in funzione. Un singolo treno coperto da un mosaico di graffiti fa avanti e indietro, gestito dalla banda armata di Sorella Nayan che garantisce la sicurezza dei passeggeri e riscuote arbitrariamente i pedaggi: dà loro quel che ti chiedono, o scendi. Ciascuna delle quattro fermate intermedie è un mercato sotterraneo permanente.

La “clinica” del dottor Dakono si trova in una villa neogotica di cui l'ala est è crollata, allestita con letti per i malati in tutte le stanze e i corridoi. È considerata una zona franca da tutte le bande armate, perché tutti hanno ugualmente bisogno di far curare i propri feriti. Thiemo Dakono ha studiato medicina nel proprio paese natale; per far fronte al troppo lavoro deve addestrare continuamente infermieri ed aiutanti.

L'Hotel California: un mercato coperto su quattro piani, nelle cui stanze vivono e lavorano farmacisti, armaioli, birrai, calzolai, tecnici informatici, esorcisti, dentisti, ottici, tecnici radioelettrici, idraulici, programmatori, tipografi, imbalsamatori, salumieri, liutai, vetrai e altri mestieri rari e ricercati. Si sono riuniti qui per difesa reciproca e ciascuno addestra un singolo apprendista, con l'intenzione di lasciargli in eredità la bottega.

Il Muro è di cemento disadorno, alto quasi quindici metri, circondato per trenta metri da reticolati di filo spinato e mitragliatrici collegate a fotocellule che sparano a qualunque cosa più grossa di un piccione si muova. Dove alcuni di questi dispositivi si sono rotti, la gente ha recuperato il filo spinato per altri usi, scritto insulti o dipinto icone sul Muro o addirittura vi ha appoggiato baracche. In quattro punti, torrioni massicci e inviolabili sporgono dal muro: li chiamano “porte”, ma nessuno ne entra o ne esce.

Lethe

Angela Caputo



Lethe

Un gioco di narrazione (e un po' ANCHE da tavolo)

di Angela Caputo

creato per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

....tutti si dirigevano verso la pianura del Lete in una tremenda calura e afa. Era una pianura priva d'alberi e di qualunque prodotto della terra. Al calare della sera, essi si accampavano sulla sponda del fiume, la cui acqua non può essere contenuta da vaso alcuno. E tutti erano obbligati a berne una certa misura...

PLatone, La repubblica - libro X

LETHE

Lethe è un gioco di narrazione, in cui i personaggi sono anime che, dopo innumerevoli reincarnazioni, hanno perduto del tutto i connotati materiali. Tutto ciò cui anelano è immergersi nel flusso della Grande Corrente e divenire puro spirito, materia per anime completamente nuove.

Ma Ananke, l'Ineluttabile, non consente che alcuna anima varchi il Confine verso l'Oltre finché conserva nel suo profondo anche la più piccola vestigia di ciò che è stata nella ruota della vita. Dunque dovranno spogliarsi di tutte le memorie, e risolvere ogni conflitto delle loro esistenze terrene prima di raggiungere il Lethe e la Pace.

Lethe è essenzialmente un gioco di esplorazione. Esplorazione di situazioni, di sentimenti, esplorazione di conflitti irrisolti, di confini delle zone di conforto.

L'idea è quella di poter scomporre un ricordo - ossia una vicenda umana che in varia forma e misura ha segnato i suoi protagonisti - nelle sue componenti primarie, tracciandone un **CONFINE** (anche fisico, sulla plancia di gioco), per poi sondarlo, dando una veste concreta a una serie di astrazioni, calandole nella realtà di un tempo, un luogo, un contesto sociale, dando un volto, un ruolo e un significato a ciascuna.

All'interno della plancia di gioco compare l'**ECO** come sfera di risonanza delle azioni e reazioni umane, da strettamente privata a completamente pubblica.

Il **FILATO** è la fibra di lana che delimita la memoria in ogni turno di gioco, il filo del ricordo che Ananke l'ineluttabile decide se può essere **TAGLIATO** (anche fisicamente, con le forbici) a simboleggiare la liberazione da quel vincolo.

Infine la cortina di **FUMO** è un meccanismo di gioco con cui l'esito della narrazione può essere manipolato dagli altri giocatori.

MATERIALI DI GIOCO

- plancia
- fili di lana/cotone/elastici di colori diversi per ogni giocatore/squadra
- un paio forbici
- penne
- fogli di carta
- timer/cronometro
- un dado a 6 facce

GIOCATORI

Lethe è un gioco per minimo 3 giocatori.

Si gioca a turni e in ciascun turno sono in gioco tutti i personaggi tranne uno (o tutte le squadre tranne una) che ha il ruolo di Ananke l'Ineluttabile, che giudicherà se l'anima (del giocatore che "governa" il turno) si è spogliata o meno del ricordo e ha trasceso il proprio confine e se il filo della memoria può essere tagliato.

Non c'è un massimo predefinito di giocatori, ma poiché si tratta di un gioco a turni, rischia di diventare molto lungo se i giocatori sono troppi. Per questo motivo, se si è in più di otto, è possibile giocare a squadre.

Non è necessario, né produce alcun vantaggio che il numero di giocatori sia uguale in ciascuna squadra, sostanzialmente ci si può suddividere come si preferisce, con il solo vincolo che quando si gioca il proprio turno di Ananke la squadra debba prendere una decisione unica.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Prima di iniziare a giocare, ciascun giocatore (anche se si gioca a squadre a ciascun giocatore di ogni squadra è assegnato un personaggio) compila tre diversi foglietti, indicando in ciascuno un tratto caratteriale neutro detto *Sema*. Per ciascun sema saranno indicate le declinazioni positiva (pregio) e negativa (difetto) che il sema può assumere.

	SEMA	
Difetto		Pregio
Caparbietà, Ottusità	Convinzione	volontà, Determinazione
Vanità, Superbia	Autostima	Capacità critica, Resilienza

Una volta compilati i foglietti, il giocatore ne sceglie uno per sé e dà gli altri due ai giocatori alla sua destra e alla sua sinistra, in modo che ciascuno abbia tre foglietti (in alternativa, per avere maggiore varietà, i foglietti possono essere messi tutti insieme e pescati a caso).

L'insieme dei tre foglietti assegnati rappresenta il nucleo del personaggio.

E' vietato attribuire al personaggio qualsiasi caratteristica anagrafica che richiami il mondo fisico (sesso, età, aspetto fisico) ed è anzi opportuno

LA PLANCIA

utopia				contingenza				presente				passato			
PRINCIPI								TEMPO							
	6	5	4	4	5	6			6	5	4	4	5	6	
6	5	4	3	3	4	5	6	6	5	4	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	3	4	5	5	4	3	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	2	3	4	4	3	2	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	2	3	4	4	3	2	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	3	4	5	5	4	3	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	4	5	6	6	5	4	3	3	4	5	6
	6	5	4	4	5	6			6	5	4	4	5	6	
ECO								DIREZIONE							
pubblico				privato				esteriore				interiore			

Ad esempio nella figura qui sotto, l'ampiezza della memoria è 23
Maggiore è l'ampiezza della memoria più la memoria stessa è profonda e
radicata e più di conseguenza sarà difficile e penoso superarla e lasciarla andare.

utopia contingenza				presente passato			
PRINCIPI				TEMPO			
	6	5	4	4	5	6	
6	5	4	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	4	5	6
	6	5	4	4	5	6	
ECO				DIREZIONE			
pubblico		privato		esteriore		interiore	

Prima della creazione dei personaggi, o subito dopo, i giocatori dovranno accordarsi sulla modalità di definizione, all'interno dei turni, del confine delle memorie.

Sceglieranno cioè una delle possibili modalità per individuare quali sono i quattro chiodini intorno ai quali passare il filo:

- Tiro di un d6 per 4 volte, una per quadrante (*stiamo dando grande valore alla sorte!*)
- Scelta volontaria di 4 caselle, una per quadrante (*stiamo dando grande valore al libero arbitrio!*)

La modalità, una volta scelta, non può essere variata per tutta la partita.

LE CARTE

In ogni turno, le carte servono a ritrovare dentro di sé e definire la memoria da cui l'anima che governa il turno cerca di spogliarsi.

CARTE EVENTO - E' la carta che viene pescata all'inizio di ogni turno dal giocatore che lo governa, non ha una numerazione sul retro e definisce in modo assolutamente neutro e privo di connotazioni, l'evento generale che presiede la memoria.

Esempi di carte evento:

Fine di un legame → potrebbe essere tanto un divorzio quanto il tradimento di un'amicizia, quanto la brusca fine di un'alleanza politica tra nazioni.

Perdita di un bene → potrebbe essere tanto la morte di un congiunto, quanto lo sfuggire di un'occasione o lo smarrimento di un oggetto fisico.

Conseguenze di una menzogna → potrebbe essere tanto un'autoillusione, quanto la condanna di un innocente in un processo.

CARTE PRINCIPI - Ne vengono pescate 3 all'inizio della partita da ciascun giocatore/squadra, che le guarda e le lascia coperte davanti a sé (in modo che sia visibile la numerazione sul retro). Le carte Principi nanno sul retro una numerazione da 1 a 6 e riportano possibili principi ispiratori della memoria in linea con la numerazione delle caselle.

La carta principi può essere usata dal giocatore che la possiede verso un altro giocatore al momento del turno di quest'ultimo. In ciascun turno si può giocare una sola carta principi. Per giocare una carta principi, il numero di questa deve essere uguale al vertice del confine della memoria nel quadrante dei principi per quel turno.

E' Ananke che, dopo la definizione del confine della memoria e prima di avviare il timer, chiede se qualcuno ricorda *perché* l'anima che chiede di accedere al Lethe sia così legata al mondo materiale.

Il giocatore che vuole usare la carta in quel momento la scopre e risponde ad Ananke "io so perché" e subito dopo dichiara la carta ("io so perché: perché quell'anima era preda dell'amore carnale" e scopre la carta "passione sessuale").

CARTE ECO - Ne vengono pescate 3 all'inizio della partita da ciascun giocatore/squadra, che le guarda e le lascia coperte davanti a sé (in modo che sia visibile la numerazione sul retro). Le carte Eco nanno sul retro una numerazione da 1 a 6 e riportano possibili principi ispiratori della memoria in linea con la numerazione delle caselle.

La carta principi può essere usata dal giocatore che la possiede verso un altro giocatore al momento del turno di quest'ultimo. In ciascun turno si può giocare una sola carta eco e non può essere giocata dal medesimo giocatore che ha già giocato una carta Principi nello stesso turno. Per giocare una carta Eco, il numero di questa deve essere uguale al vertice del confine della memoria nel quadrante dell'Eco per quel turno.

E' Ananke che, dopo l'eventuale giocata di una carta Principi, chiede se qualcuno ricorda *da chi/cosa* l'anima che chiede di accedere al Lethe sia così avvinta al mondo materiale.

Il giocatore che vuole usare la carta in quel momento la scopre e risponde ad Ananke "io so da cosa" e subito dopo dichiara la carta ("io so da cosa: quell'anima era schiava della sua ambizione" e scopre la carta "ambito professionale - guaritore").

Le carte Eco, poiché il tempo della memoria ha un asse di variabilità pari all'intero arco della storia umana, sono necessariamente di contenuto generico. In riferimento all'esempio sopra, la carta riporta "ambito professionale - guaritore" perché deve abbracciare tutte le possibilità fra la guaritrice primitiva e il tecnico manutentore di un'unità AI chirurgica. Significa in ogni caso che ci si riferisce a un ambito sociale preciso che è quello che ruota intorno a qualcuno che esercita la guarigione: potrebbero essere lobby legate al ministero della sanità; inquisitori che indagano su una presunta strega taumaturga; oppure un gruppo di raccoglitrice che fanno capo a uno sciamano.

CARTE FUMO - Sono carte tutte uguali fra loro ed ogni giocatore/squadra ne ha due da usare durante il gioco quando preferisce purché non sia il proprio turno. Possono essere usate durante la fase narrativa, preferibilmente prima di iniziare a rispondere al giocatore di turno. **L'uso della carta rende fumose e poco convincenti le parole del giocatore di turno e consente a chi gioca la carta di contraddire le affermazioni del giocatore che governa il turno.**

CARTE SPECCHIO - Sono carte tutte uguali fra loro ed ogni giocatore/squadra ne ha una sola da usare durante il gioco purché non sia il proprio turno. Possono essere usate solo dopo la creazione del confine della memoria e dopo che ananke ha chiesto di giocare le carte Principi ed Eco. A questo punto chi vuole giocare la carta dichiara ad Anake "Non farti ingannare dai riflessi del fiume Lethe, qui è l'anima che vuole accadere". **L'uso della carta altera il turno di gioco e consente a chi la gioca di diventare il giocatore di turno.**

Questo implica che il nuovo giocatore di turno eredita l'ampiezza di memoria e le eventuali carte Principi ed Eco già giocate.

Dopo l'alterazione, il turno tornerà al giocatore che non ha potuto giocarlo per via della carta specchio e da lì avanzerà regolarmente.

TURNO

Il singolo turno rappresenta il tentativo da parte del personaggio (o dei personaggi) che lo governa di richiamare una delle memorie che gli impediscono di accedere al Lethe e riuscire a spogliarsene.

Il turno inizia dal giocatore più anziano (o dalla squadra con la somma di età più alta) **e procede in senso antiorario.**

Il ruolo di Ananke è ricoperto dal giocatore a destra di quello che presiede il turno.

All'inizio del gioco il giocatore che governa il turno tira un d6, pesca una carta evento, quindi stabilisce il confine e l'area della sua memoria e passa il filo colorato intorno ai chiodini, segnando su un foglio:

- numero (progressivo) del turno
- combinazione di caselle
- ampiezza della memoria
- tempo di risonanza = tiro del dado + valore della casella più alta + (numero componenti della squadra -1)
- carte Principi o Eco giocate da altri giocatori su quel turno

GIOCATORE: Fracchia								
TURNO	QI	Q II	QI II	QI V	AMPIEZZA	RISONANZA	PRINCIP I	ECO
1	5	3	1	2	23	3+5+0=8	famiglia	\
2	1	2	1	1	6	4+2+0=6	\	\

Sia che il confine della memoria sia affidato alla sorte (dadi) che alla volontà (scelta) **non è ammesso per lo stesso giocatore/squadra giocare più volte la stessa combinazione.** Nel caso si stabilisca il confine della memoria con i dadi, se la combinazione si ripropone identica, bisogna rilanciare.

RECUPERO DELLA MEMORIA

A questo punto il giocatore di turno dispone di un numero di minuti pari al tempo di risonanza, per riflettere su come interpretare, nel vissuto della sua anima, l'evento sulla carta, alla luce della posizione dei vertici del confine della memoria e delle eventuali carte principi ed eco giocate.

Nel caso della squadra questo tempo dovrà essere utilizzato per discutere insieme dell'interpretazione da dare all'evento e dei ruoli da assegnare a ciascuno. La discussione non è appartata ma aperta e ad alta voce. Se il giocatore di turno vuole (soprattutto nel caso si giochi singolarmente e non a squadre) può dialogare con gli altri giocatori e

Alla fine del tempo stabilito dovrà iniziare la fase narrativa.

COME INTERPRETARE L'EVENTO E LA MEMORIA

E' la parte più complessa del gioco, perché imposta l'interazione narrativa successiva.

L'evento può essere interpretato in modo completamente libero, ma, per far sì che l'azione di spogliarsi dalla memoria abbia successo dovrà essere quanto più possibile in linea con i vertici del confine delle memorie nei vari quadranti, con le carte principi ed eco se giocate e con i sema del personaggio.

Nel caso di una squadra, sarà deciso di comune accordo fra i componenti della squadra quale dei personaggi sarà al centro della memoria e a tutti gli altri, sempre in accordo con i sema, saranno assegnati ruoli di contorno. Solo se l'evento, le carte in gioco e il confine lo consentono, al centro della memoria possono esserci più personaggi.

Le domande da farsi sono:

- Chi sono io?
- Chi altro c'era?
- Quando, dove e come è successo l'evento?
- Cosa ho provato? Cosa hanno provato gli altri?
- Come ho agito? Come hanno agito gli altri?
- Perché ho agito così?
- Ho sbagliato o ho agito bene?
- Ho rimorsi o rimpianti?
- Penso che ci siano delle colpe? A chi le attribuisco?
- Penso che avrei potuto agire diversamente? Come?
- Se potessi rivivere il momento che farei di diverso?
- Perché è stato/ è diventato importante per me?
- **Perché non riesco a dimenticare?**

QUADRANTE I - TEMPO

Più è alto il valore di questo parametro, più la memoria è antica e radicata, il che significa che avverrà in un tempo fisico il più possibile lontano dal presente e che toccherà in modo molto esasperato (nel bene o nel male) i semi del personaggio.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante I e tempi:

1. fino al presente o anche al futuro
2. fino alle guerre mondiali
3. fino alla rivoluzione francese
4. fino alla scoperta dell'America
5. mondo antico
6. preistoria, età epiche/mitiche

QUADRANTE II - PRINCIPI

Più è alto il valore di questo parametro, più è forte l'influenza dei principi e delle astrazioni sull'evento e sul modo di viverlo dei personaggi.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante II e principi che ispirano l'evento:

1. mondo materiale primitivo (sesso/sopravvivenza/istinti base)
2. mondo materiale evoluto (apparenze/ambizioni/possesso)
3. mondo materiale nobilitato (amore sentimentale/devozione familiare)
4. mondo spirituale primitivo (famiglia/potere/convinzioni personali)
5. mondo spirituale relativo (pacifismo/patriottismo/filosofie)
6. mondo spirituale assoluto (fanatismo/misticismo/utopie politiche)

Nel caso in cui venga usata in quel turno una carta principi, la memoria dovrà necessariamente ispirarsi al principio messo in gioco.

QUADRANTE III - ECO

Più è alto il valore di questo parametro, più è pubblica e nota al mondo la risonanza dell'evento.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante III e eco dell'evento:

1. evento completamente privato (ambito personale/familiare)
2. evento principalmente privato (ambito locale/lavorativo/gruppi ristretti)

3. / 4. evento parzialmente privato (evento privato ad alta risonanza, coinvolge persone note, è esposto al giudizio popolare)
5. evento principalmente pubblico (notizie di cronaca/gradì eventi sportivi/spettacolo)
6. evento completamente pubblico (guerre/questioni di stato/disastri naturali)

Nel caso in cui venga usata in quel turno una carta Eco, la memoria dovrà necessariamente ispirarsi all'Eco messo in gioco.

QUADRANTE IV - DIREZIONE

Più è alto il valore di questo parametro, più è intimo e personale il riflesso della memoria sul personaggio di turno.

Come guida e in modo molto flessibile si può adottare il seguente specchietto di relazione fra caselle del quadrante IV e principi che ispirano l'evento:

1. / 2. esteriore (la memoria non tocca profondamente il personaggio, ma riguarda solo la maschera esteriore che mostra)
3. / 4. bilanciato (la memoria ha un riflesso interiore, che è visibile anche dall'esterno)
5. / 6. interiore (la memoria ha un riflesso principalmente intimo difficile da mostrare all'esterno)

LA FASE NARRATIVA

La fase narrativa si articola in tre parti : la narrazione, l'interazione e il taglio. La narrazione è appannaggio del giocatore/squadra di turno, l'interazione coinvolge tutti tranne Ananke, il taglio è di Ananke.

NARRAZIONE

Il personaggio di turno (nel caso della squadra possono scegliere se parlare più personaggi, oppure delegare un portavoce) narra in prima persona e con tutto il coinvolgimento del caso, la sua memoria, **mantenendo la massima aderenza con l'evento, il confine di memoria, le eventuali carte giocate e soprattutto i suoi Sema**, che potrà declinare liberamente.

Durante la narrazione attribuirà a sé stesso il ruolo e i connotati fisici che preferisce e assegnerà agli altri personaggi in gioco (tutti tranne Ananke) ruoli e

connotati fisici senza restrizioni. Inoltre potrà attribuire loro qualsiasi azione, reazione, pensiero e posizione.

La narrazione è un'interpretazione soggettiva, personale, del tutto parziale della memoria, e così deve essere.

Nel narrare la memoria dovrebbero essere messe in risalto:

- dinamiche dell'evento alla base della memoria
- ruoli e identità di tutti i partecipanti, emozioni legate a ciascuno
- motivi per cui quella specifica memoria si è radicata in profondità
- conseguenze sul personaggio che la memoria ha portato

Tutto quello che viene affermato durante la narrazione è assunto come verità assoluta e non può in nessun caso (a meno di non usare una carta fumo) essere smentito dagli altri personaggi durante l'interazione.

Ovviamente le verità assunte possono essere distorte, chiosate, messe in ridicolo, interpretate, ma mai negate o messe in contrasto da altri fatti.

La durata della narrazione è pari al tempo di risonanza.

INTERAZIONE

L'interazione è un tempo di gioco di ruolo libero, in cui tutti i personaggi chiamati in causa interagiscono liberamente, col proposito di far emergere ogni sfaccettatura della vicenda e ogni declinazione dei propri sema nelle varie situazioni, ampliando il più possibile l'orizzonte soggettivo e privato espresso dal protagonista nella Narrazione.

La regola è che tutto ciò che è stato detto nella narrazione venga considerato verità condivisa e non possa essere smentito (a meno di non usare una carta fumo). Ciascun personaggio, interpretando sulla base dei suoi sema i ruoli assegnati nella narrazione, e aggiungendo qualsiasi particolare coerente con la memoria e con i fatti noti, contribuirà al processo di scandagliamento di quello specifico ricordo e alla sua risoluzione, ossia alla possibilità di essere compreso, metabolizzato, superato e quindi lasciato andare dall'anima ancora legata a esso.

TAGLIO

Ananke l'Ineluttabile incarna il fato. Durante la narrazione e l'interazione è suo compito prendere atto di tutto. Alla narrazione assiste in silenzio, ma durante l'interazione, può intervenire facendo delle domande a qualsiasi personaggio.

Rispondere ad Ananke è obbligatorio. Mentire ad Ananke

è impossibile (mentre è possibilissimo mentire agli altri personaggi e a sé stessi, se ciò è coerente con il contesto e con i propri sema).

Lo scopo di Ananke è giudicare, a sua assoluta discrezione, se l'anima ha saputo esprimere la memoria (coerenza della narrazione con i sema, il confine, le carte giocate...) e se è in grado di risolverla. **Risolvere la memoria significa che l'anima è in grado di superare il confine della propria visione soggettiva**, ha individuato cosa, come e perché quella specifica memoria tocca le corde del suo essere, come stimola e declina i suoi sema.

Ananke dovrebbe guidare l'anima in questo percorso, ponendo una serie di domande, non necessariamente dirette, tese ad indirizzare l'interazione nella direzione della risoluzione della memoria, evitando che il tutto ristagni nella sola rievocazione e intensificazione dei sentimenti.

Parafrasando un certo oracolo: *"Non siamo qui per fare una scelta, la scelta è già fatta, siamo qui per conoscere le ragioni per cui è stata fatta"*.

Quando Ananke ritiene di poter esprimere il suo giudizio e non ha più domande, si alza e prende in mano le forbici. Ciò mette fine all'interazione.

Con le forbici in mano Ananke dichiara se l'anima è pronta per deporre quella memoria. Ananke spiegherà, più o meno approfonditamente o cripticamente, perché ha preso quella decisione e, in caso la memoria possa essere deposta, taglierà il filo di lana dalla plancia.

Se il filo non viene tagliato, resterà sulla plancia e il giocatore che era di turno dovrà cancellare dal foglio l'ampiezza di quella memoria, che non contribuirà al conteggio totale.

RUOLO DI ANANKE

Ananke è completamente neutrale, incommensurabilmente superiore alla sfera umana, con la piena assoluta certezza che, a dispetto di qualsiasi intenzione delle creature viventi, ogni cosa andrà esattamente come deve, nel momento giusto. Trova superflui gli sforzi e dannoso e pesante l'attaccamento delle anime alle memorie.

Ananke ha il compito di regolare l'andamento del turno, chiamare le giocate delle carte principi ed eco, sorvegliare la regolarità delle azioni, fare da moderatore nell'interazione e gestire il timer.

Ananke ha soprattutto il compito di dichiarare il taglio ed effettuarlo.

Infine Ananke dichiara il raggiungimento degli obiettivi concordati e la fine della partita.

LA FINE DELLA PARTITA

Ci si deve accordare da subito sul criterio per determinare la fine della partita.

Il minimo di turni giocati da ciascun giocatore prima di poter chiudere è 3.

Passato questo limite si può decidere che la partita è conclusa quando si verifica almeno una di queste condizioni:

- uno dei giocatori supera il valore Y di ampiezza totale ($Y \geq 100$)
- tutti hanno giocato almeno X turni ($X \geq 3$)
- ci sono almeno X fili dello stesso colore fissati sulla plancia ($X \geq 3$)
- tutti i chiodini di un quadrante sono stati messi in gioco

Quando la condizione si verifica Ananke aspetta la fine di quel turno e dichiara il raggiungimento dell'obiettivo e la fine della partita.

Non è necessario stabilire un vincitore, ma è possibile confrontare il punteggio totale delle ampiezze delle memorie tagliate, per valutare quale anima è stata messa più alla prova.

Il senso di questo gioco non è totalizzare un punteggio enorme, ma esplorare i confini delle memorie, cioè tutte le combinazioni e le potenzialità della plancia.

SPUNTI SPECULATIVI SPARSI (materiale aggiuntivo)

- L'interpretazione è tutto. Sia nel senso del buon gioco di ruolo e di narrazione rispetto ai vincoli, sia soprattutto nel senso di dare un volto e un contesto a una serie di indicazioni volutamente vaghe. Non bisogna sforzarsi di essere originali o fantasiosi a ogni costo, ma pensare a questo come a un gioco di esplorazione di situazioni e contesti.
- Il personaggio in sé non ha connotati fisici o anagrafici, ma li assume durante la fase narrativa. Per cui saranno molto diversi per ogni turno.
- Il gioco si presta anche a rivivere grandi decisioni che hanno cambiato la storia e vestire i panni di grandi uomini e grandi donne.
- Non sempre le memorie sono negative e tragiche. Una memoria positiva potrebbe essere altrettanto difficile da risolvere e superare di una negativa.
- Può essere utile avere uno specchietto di riferimento delle date importanti nella storia dell'umanità, come ancora temporali.
- Cosa significa "avere l'anima in pace"? Il modo in cui ci si mette l'anima in pace dipende dalle circostanze o solo dai sensi?
- *"[...] poiché nulla è perduto che non si possa ritrovare, cercando."*
Edmund Spenser
- *"I ricordi ci uccidono, senza memoria saremmo Immortali"* Gesualdo Bufalino
- *"La realtà non si forma che nella memoria"* Marcel Proust
- *"E' una ben povera memoria quella che funziona solo all'indietro"*
Lewis Carroll
- *"Dove vien meno l'interesse, vien meno anche la memoria"* Goethe
- *"La scarsa memoria delle generazioni consolida le leggende"* Stanislaw Jerzy Lec
- *"Nel paese della memoria il tempo è sempre ora"* Stephen King

Monsieur Tableau dans la Ville des Miroirs

***Davide Falzani
Manuela Zanotti***



**Menzione Henri de Toulouse-Lautrec
per il gioco più poetico**



**MONSIEUR TABLEAU
DANS
LA VILLE
DES MIROIRS**

GAMECHEF – Pummarola Ediscion 2017

Tema: CONFINI

Ingredienti usati: FUMO, ECO, TAGLIO.

Chef autori del gioco: Davide Falzani, Manuela Zanotti

MONSIEUR TABLEAU

DANS

LA VILLE DES MIROIRS

INTRODUZIONE

Il concetto del **Confine** è molto intrigante per l'essere umano, poiché suscita la percezione di trovarsi all'interno di uno "spazio" e, contemporaneamente, solletica il desiderio e la curiosità di scoprire qualcosa di diverso, incoraggiandoci a oltrepassare "la linea immaginaria".

Esiste però un **Confine** oggettivamente invalicabile, che segna per sempre - nel bene o nel male - la vita di ogni essere vivente: **il Corpo**. Più delle condizioni di vita e più ancora del luogo in cui si ha la fortuna-sfortuna di nascere, crescere e vivere, **il Corpo** determina innanzitutto la percezione immediata che gli altri hanno di noi. Il nostro **Corpo** è, dunque, qualcosa con il quale dobbiamo scendere a patti, poiché definisce ciò che siamo e spesso diventa, o viene considerato, il riflesso del nostro Essere.

In questo gioco vogliamo provare a smontare questo assunto e vedere cosa siete veramente, indipendentemente dal vostro Corpo che, tutt'a un tratto, si trova avvolto nel **Fumo** e non è più percepibile.

Un Pittore giungerà in vostro aiuto: egli proverà a tracciare e a definire il vostro vero ritratto, racchiudendolo all'interno di una **Cornice**. **Ecco un altro Confine, la Cornice** che, alla fine, conterrà e custodirà l'essenza più vera del vostro Io.

LA STORIA

Da parecchi giorni vivo attaccato allo specchio, sperando che possa restituirmi un riflesso della mia immagine. Eppure non vedo nulla. Tutto è offuscato e indistinto. Il mio **Corpo** è circondato da una cortina di **Fumo** che mi impedisce di percepire i lineamenti del mio volto e la mia corporatura. Non so più se sono alto o basso, magro o robusto, giovane o vecchio. Di che colore è la mia pelle? Ho qualche segno particolare? Cicatrici, tatuaggi, qualche neo forse? Agito la mano, mi sbraccio disperatamente, ma il **Fumo** non si dirada. Insisto: stacco lo specchio dalla parete e lo scuoto, ma niente. Non ne esce alcuna immagine. Non capisco nemmeno se io sia uomo o donna.

Che io avessi un **Corpo** è fuori di dubbio, poiché esso ha condizionato la mia vita da quando sono nato. Una vita che si è plasmata attorno alle mie fattezze, conducendomi al punto in cui mi ritrovo oggi: insoddisfatto, smarrito in me stesso, incapace di comprendere ch'io sia veramente.

Mi affaccio alla finestra, esco di casa, cammino per le strade. Tutto è specchio nella nostra città, La Ville des Miroirs, affinché nessuno perda mai di vista la propria immagine. Specchi concavi, convessi, semiriflettenti, deformanti: ogni superficie dei palazzi e dei monumenti restituisce immagini di corpi e di vite che scorrono. Per tutti tranne che per me, ridotto come sono a una nuvola fumosa.

Mi calmo e faccio un respiro profondo. Sei stanco, mi dico. Sei stressato. Ogni giorno si ripete uguale all'altro, qui nella Ville des Miroirs. **E non sei felice**. Ecco la causa! I **Confini del mio Corpo** si sono dissolti uniformandosi a una vita che non mi appartiene. Una vita che non mi calza più, perché non era quella che volevo. Una vita che, a ben pensarci, non mi ha mai rappresentato poiché è stata plasmata intorno al mio **Corpo**, **confinata** in esso dalle sue caratteristiche, dalle circostanze e dai giudizi degli altri. Una vita che non è costruita attorno al mio Essere. Dunque è per questo che non riesco a percepirmi?

Ne parlo con amici e parenti, ma pare che nessuno in questa città si sia mai posto le domande che mi ossessionano. "Ci sono gli specchi!", mi dicono. "Bastano quelli a dirci ciò che siamo". Agito le braccia mostrando

loro la cortina di **Fumo** che mi avvolge, ma nessuno la vede tranne me. Scuoto la testa sconsolato mentre tutti sentenziano: "Boh! Sei sempre uguale al solito!".

Mi ero quasi rassegnato a continuare la mia vita di sempre, quando un volantino lungo la strada mi apre un barlume di speranza:



In breve raggiungo la via indicata, ma non riesco a trovare il numero civico. Affranto, ricontrollo l'indirizzo: "Eppure il posto è questo. Deve essere questo. Io **voglio** scoprire qual è **il mio vero corpo, la mia vera vita!**". Un attimo dopo, tra le vetrate dei palazzi, appare una porta di legno che si spalanca. Dopo un istante di sconcerto, imbocco fiducioso la scala.

Sulla porta dello studio mi accoglie **Monsieur Tableau**, vestito con un camice da pittore. Agitando un pennello ancora gocciolante di colore fresco, mi fa accomodare: "Prego, **Monsieur Fumée**. Vedo che ha difficoltà a comprendersi! Brutto affare quel **Fumo**, ma noi possiamo provvedere", aggiunge il **Pittore** indicando i suoi **Aiutanti**. "Il nostro compito sarà quello d'inquadrarla, anzi, d'incorniciarla nel **Corpo** più adatto a identificare il suo **Essere**, e nella vita che più le si addice. Spero che sia pronto a scoprire la **Verità** su di sé, qualunque essa sia. Si ricordi che potrebbe andarle anche peggio di come è stato finora. Prego, si sieda".

IL GIOCO

PACKAGING E CONTENUTO

La scatola del gioco ha il coperchio in materiale specchiante, semiriflettente o deformante. Al suo interno:

SCHEDE CORNICE-PERSONAGGIO;

4 mazzi di CARTE VIRTÙ/EMOZIONI, ciascuno composto da varie carte bicolore: il lato con fondo chiaro e scritte scure reca una maschera teatrale "ridente" e le accezioni positive di quella Virtù/Emozione; il lato con fondo scuro e scritte bianche reca una maschera teatrale "piangente" e le accezioni negative della Virtù/Emozione. (NOTA: in modalità virtuale, sostituire l'uso di queste carte con un D10; lanciare il dado e leggere LA VIRTÙ/EMOZIONE corrispondente al risultato, seguendo la numerazione della sezione "VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo").

6 mazzi di CARTE "L'ECO DELLA STORIA", ciascuno composto da 20 carte numerate (NOTA: in modalità virtuale, sostituire l'uso di queste carte con un D20; lanciare il dado e leggere L'ECO corrispondente al risultato secondo la numerazione delle liste che trovate in Appendice).

1 MONETA con due facce, una ridente, l'altra piangente (NOTA: *in modalità virtuale, sostituire l'uso della moneta con un tiro di dado: risultato DISPARI, usare un'accezione negativa della Virtù/Emozione corrispondente alla scritta bianca su fondo scuro; risultato PARI, usare un'accezione positiva*)



Per i “veri artisti” che desiderino cimentarsi concretamente nel ruolo del PITTORE, è prevista l'edizione speciale “SKETCH&DRAW” con schede CORNICE-PERSONAGGIO in carta da disegno ruvida o semi ruvida, accompagnate da matite per bozzetti e/o acquerelli.

I PROTAGONISTI

Questo gioco è pensato per un gruppo di 4 Giocatori. **Ognuno a turno interpreterà un ruolo differente in ciascuna delle 4 scene principali, con la regola che a ogni PERSONAGGIO corrisponderà sempre LO STESSO PITTORE:**

IL PITTORE. Monsieur Tableau è colui che costruirà l'aspetto del PERSONAGGIO, basandosi e analizzando ciò che emergerà dalle SCENE. Il PITTORE dovrà prendere quanti più spunti possibile, scena per scena, per determinare **il vero ritratto** del misterioso Monsieur Fumée.

IL PERSONAGGIO. Monsieur Fumée è il protagonista avvolto nel **fumo** che cercherà, attraverso le SCENE, di rendersi manifesto agli occhi del PITTORE. Con onestà e spontaneità, il PERSONAGGIO si calerà in ogni SCENA reagendo ai vari spunti (CARTE ECO DELLA STORIA, CARTE VIRTÙ/EMOZIONI) che gli verranno proposti nel corso del gioco.

GLI AIUTANTI di Monsieur Tableau. Creeranno ognuna delle 4 SCENE, dandone l'avvio e interpretando i PNG necessari.

LE FASI DI GIOCO

1 – A ogni PERSONAGGIO corrisponderà sempre lo stesso PITTORE, quindi ogni giocatore deve scegliere subito chi sarà **IL SUO GIOCATORE-PITTORE che non potrà cambiare fino alla fine del gioco**. Poiché ogni giocatore interpreta a turno il PITTORE, tutti ricevono una scheda CORNICE-PERSONAGGIO.

2 – La CARTA ECO: si decide chi sarà il PRIMO GIOCATORE-PERSONAGGIO a iniziare il turno di gioco (con qualsiasi metodo: tiro di dado; il più coraggioso a partire; ordine di età, ecc.). Egli sceglie il suo Mazzo tematico “L'ECO DELLA STORIA” tra i 6 proposti, che verrà usato fino alla fine del gioco. Gli altri giocatori scelgono tra quelli rimasti. Il PERSONAGGIO pesca una Carta ECO dal proprio Mazzo e la consegna a un AIUTANTE. **L'ECO è la risonanza di una vicenda in cui il PERSONAGGIO viene coinvolto, scena dopo scena.** Ogni Mazzo ha un tema e un titolo che suggeriscono una storia, una vicenda. Ogni Carta dà uno spunto che servirà agli AIUTANTI del PITTORE per avviare le SCENE, e soprattutto al PERSONAGGIO per calarsi in esse.

3 – La PRIMA SCENA: basandosi sulla Carta ECO che hanno ricevuto, gli AIUTANTI creano una SCENA decidendo chi saranno i PNG necessari e, insieme al PERSONAGGIO, iniziano a narrare le vicende di quella storia. La Carta ECO rimane a disposizione del PERSONAGGIO e degli AIUTANTI per prendere spunto. Il PITTORE inizia a prendere appunti nella scheda CORNICE-PERSONAGGIO.

4 – Il TAGLIO: non appena lo riterrà opportuno, il PITTORE interromperà la SCENA e inserirà un Concetto che vuole vedere in gioco, pescando una CARTA dal MAZZO delle CARTE “VIRTÙ ed EMOZIONI” corrispondente alla SCENA (vedi sezione “VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo”), e la

consegna al PERSONAGGIO. Il PERSONAGGIO lancia la MONETA: se esce la faccia ridente, dovrà interpretare il Concetto nella sua accezione positiva (come suggerito dalla CARTA); viceversa, se esce la faccia piangente dovrà farlo nell'accezione negativa. Il PERSONAGGIO avrà la facoltà di proseguire la SCENA precedente, oppure di crearne una nuova con un breve salto temporale, tenendo sempre conto della CARTA ECO in gioco e del contesto che essa definisce.

5 – La CORNICE: quando il PITTORE sarà soddisfatto del modo in cui il Concetto è stato messo in gioco, interromperà la SCENA una seconda volta **per chiuderla definitivamente raccontando egli stesso l'EPILOGO della SCENA**. Prenderà gli ultimi appunti su quella SCENA e metterà un pezzo (di quattro) della Cornice, tracciando una linea in alto, in basso o ai lati della SCHEDA CORNICE-PERSONAGGIO.

Il turno passerà a un altro GIOCATORE-PERSONAGGIO, al quale corrisponderà il GIOCATORE-PITTORE designato all'inizio del gioco. Gli altri giocatori interpreteranno gli AIUTANTI. Si proseguirà così per 4 turni di gioco a testa, corrispondenti alle 4 SCENE PRINCIPALI (vedi sezione "VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo"), fino alla chiusura della Cornice.

6 – Il RITRATTO: quando ogni giocatore avrà fatto le sue QUATTRO SCENE come PERSONAGGIO, si calerà di nuovo nei panni del PITTORE per descrivere il ritratto del GIOCATORE-PERSONAGGIO di cui si è occupato. Dovrà indicarne le fattezze e tutto quello che desidera inserire a contorno (ambienti, dettagli).

7 – Il CAMMEO, la nuova vita: terminato il turno dei PITTORI, ogni PERSONAGGIO, che ora è cosciente del proprio VERO aspetto **ed è stato liberato dalla cortina di Fumo**, narrerà a turno un evento o una situazione emblematici della sua nuova vita futura.

VIRTÙ ed EMOZIONI – Significato e uso

Come fa il PITTORE a definire il PERSONAGGIO se costui è avvolto dal fumo? Come si fa a definire l'essenza di un individuo e il suo vero io? Osservandolo nelle reazioni emotive e nelle sue scelte di vita, condizionate dalla sua ricchezza (o povertà) interiore.

Dopo aver visto il PERSONAGGIO muoversi nella scena, creata e avviata insieme agli AIUTANTI, il PITTORE la interrompe assegnando al PERSONAGGIO il compito di interpretare una Virtù o un'Emozione, pescandola dal mazzo assegnato alla scena. I Concetti proposti nelle CARTE, siano esse Virtù o Emozioni, hanno un "gradiente di tono" che rievoca le tecniche pittoriche in cui si stratificano i colori partendo dalle tonalità più chiare per ottenere via via quelle più intense. Si avrà così un crescendo di intensità emotiva nel passaggio dal Mazzo delle Virtù della PRIMA SCENA a quello delle Virtù della SECONDA SCENA, proseguendo con le Emozioni della TERZA SCENA fino a quelle più connotanti e risolutive della QUARTA SCENA.

Il PERSONAGGIO lancia la MONETA per determinare se dovrà interpretare la Virtù, o l'Emozione, nella sua accezione positiva o negativa, nel senso più ampio che quel Concetto può esprimere. Gli AIUTANTI dovranno supportare il PERSONAGGIO nella resa di quella Virtù o Emozione, spronandolo a manifestare il suo vero IO.

Quando il PITTORE si ritiene soddisfatto, dichiara il TAGLIO e chiude la SCENA dandone l'EPILOGO. Qualora il Concetto della Virtù o dell'Emozione non sia stato bene inquadrato, il PITTORE può chiedere agli AIUTANTI e al PERSONAGGIO di approfondirlo meglio nella SCENA in corso.

VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo

PRIMA SCENA: serve a definire l'AMBIENTE INTERIORE in cui si muove il PERSONAGGIO, osservandolo nell'interpretazione della CARTA Virtù pescata.

LE CARTE VIRTÙ della PRIMA SCENA:

1. **Giustizia:** riconoscimento e rispetto consapevole dei diritti altrui; applicazione pedissequa dei protocolli di Legge; **vivere secondo un proprio senso di giustizia.**
2. **Coraggio:** forza d'animo nel sopportare le prove della vita; il saper infondere coraggio negli altri; **buttarsi temerariamente nel pericolo.**
3. **Temperanza:** vivere in modo equilibrato il piacere, conformandosi alla ragione; moderazione nell'assegnare giudizi o punizioni; saper attenuare una situazione; **indifferenza.**

4. **Liberalità:** larghezza di idee e di vedute; generosità; **liberalità nello spendere; permissivismo estremo.**
5. **Magnificenza:** grandezza nell'operare; suscitare ammirazione; generosità attraverso atti munifici; sontuosità; **ostentazione.**
6. **Magnanimità:** grandezza e nobiltà d'animo; **magnanimità nel comprendere e perdonare chiunque, qualsiasi cosa abbia fatto.**
7. **Mansuetudine:** quietezza d'animo e di comportamento; moderazione della collera; pazienza; **incapacità di reagire e ribellarsi; arrendevolezza.**

SECONDA SCENA: serve a definire l'abito, inteso anche come **VESTE COMPORTAMENTALE**, ciò di cui il **PERSONAGGIO SI AMMANTA** attraverso la Virtù.

LE CARTE VIRTÙ della SECONDA SCENA:

1. **Arte:** il saper fare o eseguire con competenza un mestiere o una delle arti figurative/visive; un'abilità (ad es: l'eloquenza) nella quale si primeggia per la padronanza; arte come artificio e maneggio scaltro; arte come abilità e destrezza; **l'arte vissuta al di sopra e a scapito di ogni cosa; consumarsi per l'arte.**
2. **Prudenza:** agire in modo cauto ed equilibrato intuendo la presenza di un rischio; mettere al sicuro sé stessi prima degli altri; **defilarsi, evitando di mettersi in gioco in una situazione rischiosa.**
3. **Sapienza:** profonda conoscenza intellettuale e/o spirituale; **saccenteria.**
4. **Scienza:** il sapere in un determinato settore/branca scientifica; la scienza al servizio degli altri; **la scienza al di sopra di tutto, anche a scapito dell'etica e del rispetto della vita.**
5. **Intelligenza/Intelletto:** capacità di cogliere, valutare e comprendere persone, situazioni e sentimenti; **essere calcolatori e manipolatori.**

TERZA SCENA: serve a definire la **CORPORATURA**, intesa anche come **"SPESSORE"** del **PERSONAGGIO**. Esistono Emozioni capaci di scuotere nel profondo, ma anche di paralizzare, scatenando reazioni che possono lasciare un'impronta visibile persino nell'aspetto (corporeità, andatura, ecc.).

LE CARTE EMOZIONE della TERZA SCENA:

1. **Sorpresa:** la meraviglia di fronte a qualcosa di straordinario; lo stupore per un fatto o un comportamento inatteso; **l'ingenuità che impedisce di vedere ciò che dovrebbe essere colto al volo.**
2. **Ansia:** preoccupazione, a volte accompagnata da malessere fisico, legata alla percezione di qualche problema o pericolo fondato; **apprensione immotivata che sfocia in un comportamento irragionevole.**
3. **Attesa:** essere pazienti, aspettando l'evolversi degli eventi; **l'essere inerti e privi di spirito d'iniziativa.**
4. **Speranza:** fiducia nell'avvenire o nella buona riuscita di qualcosa, con propensione a essere positivi e proattivi; **fede cieca in qualcosa o qualcuno.**
5. **Disgusto:** sentimento di rifiuto e indignazione, non solo verso ciò che è ripugnante ma anche verso un sopruso; **rifiuto di ciò che non si capisce o si teme (razzismo, omofobia, ecc.).**
6. **Delusione:** aprire gli occhi sulla realtà dei fatti, provando amarezza; **rammarico per una speranza, forse vana, che è stata disattesa.**
7. **Vergogna:** l'imbarazzo che deriva dalla consapevolezza di aver fatto qualcosa di sbagliato o di riprovevole; **sentirsi profondamente inadeguati (per il proprio aspetto, la propria condizione, ecc.).**

8. **Accettazione:** prendere atto di ciò che accade o che è accaduto, e imparare ad andare oltre; accogliere a testa bassa ciò che accade o si riceve (da una persona, dalla vita) senza metterlo in discussione.
9. **Rassegnazione:** rimettersi alla volontà altrui; subire, senza reagire, fatti che paiono inevitabili; aspettare la morte.

QUARTA SCENA: serve a definire un DETTAGLIO CONNOTANTE nel VOLTO del PERSONAGGIO.

Alcune emozioni, più di altre, si imprime sul viso di una persona lasciando un segno profondo nell'espressività. Un segno dell'Anima, dunque, che può trasparire sul volto ed essere colto dall'abile Pittore nell'attimo in cui quell'Emozione si manifesta.

Poiché **questa è l'ultima scena per il completamento del quadro e la chiusura della cornice**, vengono proposte emozioni forti e intense, capaci di pervadere l'animo, a volte persino risoltrici.

LE CARTE EMOZIONE della QUARTA SCENA:

1. **Rabbia:** manifesto disappunto verso un'ingiustizia che smuove l'ira; reazione stizzosa per essere costretti a fare ciò che non si vorrebbe; **reagire in modo incontrollato e violento agli avvenimenti.**
2. **Offesa:** sentirsi danneggiati nella propria dignità o nel valore di qualcosa in cui si crede (il credo religioso, un'istituzione, ecc.) a causa di un evidente sopruso o ingiustizia; **sentirsi danneggiati nella propria integrità dal comportamento di altri, specie se contrario alla morale costituita o alle proprie convinzioni.**
3. **Paura:** prudenza istintiva, votata al proteggersi e a proteggere gli altri; **vigliaccheria che porta alla fuga, anche a scapito degli altri.**
4. **Tristezza:** il giusto rammarico causato da una difficile presa di coscienza o dall'accettazione di un fatto doloroso; **afflizione inconsolabile e conseguente depressione emotiva.**
5. **Nostalgia:** dolce malinconia, crogiolarsi saltuariamente nei ricordi; **vivere con la mente rivolta al passato, a un luogo, a una persona o a una situazione a cui non si può fare ritorno.**
6. **Rimorso:** rimpianto per ciò che non si è potuto o voluto fare, basato sull'autocritica ma votato al miglioramento di sé; **senso di colpa che dilania.**
7. **Gioia:** piena soddisfazione per il conseguimento di qualcosa o per un avvenimento; gaudio, crogiolarsi nel piacere; **la felicità per una vendetta portata a termine.**
8. **Allegria:** spensieratezza, leggerezza d'animo; esternazione vivace del buon umore, **al limite dell'insensibilità verso ciò che ci circonda.**
9. **Perdono:** indulgenza verso le debolezze, gli errori o le responsabilità altrui, offrendo sincera comprensione; **condono della pena da infliggere a un colpevole.**

REGOLA FONDAMENTALE: In nessuna scena si possono dare dettagli o informazioni sull'ASPETTO del PERSONAGGIO, poiché egli resta avvolto nel FUMO fino alla fine della QUARTA SCENA. Se dovesse succedere, il PITTORE può interrompere la scena e incoraggiare i giocatori a interpretarla nuovamente, omettendo il dettaglio.

APPENDICE MAZZI CARTE “L’ECO DELLA STORIA”

MAZZO “L’ECO DELLA STORIA: LA GRANDE GUERRA” Historic Series

1. Un bombardamento di gas venefico.
2. Una notte in trincea.
3. Il popolo insorge.
4. La fame.
5. Esplode una mina.
6. Una lettera dal fronte.
7. C'è una spia fra noi.
8. Il sottomarino esce dalle acque territoriali.
9. Il treno carico di prigionieri si ferma nella campagna.
10. Un battaglione aereo sorvola la città.
11. Le truppe invadono le strade.
12. Dilaga la febbre tifoide.
13. Scoppia un incendio vicino all'artiglieria.
14. Un carico di armi oltrepassa il confine.
15. La fucilazione dietro il granaio.
16. La radio da campo non funziona.
17. Scatta il coprifuoco.
18. Una processione silenziosa si incammina lungo il sentiero.
19. Una vedetta chiama a gran voce.
20. I piani di guerra sono stati trafugati.

MAZZO “L’ECO DELLA STORIA: LA SCOGLIERA” Thriller Series

1. Si ode il rumore di una finestra in frantumi.
2. All'improvviso manca la corrente elettrica.
3. Un cadavere sconosciuto si trova nella stanza.
4. La pistola non è più al suo posto.
5. Il guaito strozzato del cane da guardia.
6. Neon intermittenti illuminano i corridoi.
7. Tutte le uscite sono bloccate.
8. La cella frigorifera non si apre.
9. La valigetta dei soldi è stata svuotata.
10. I freni dell'automobile sono stati sabotati.
11. L'albergo sembra essere deserto.
12. Tracce di sangue conducono a una porta.
13. Un'ombra appare dietro la vetrata.
14. Risuona il clangore delle inferriate.
15. Lo scantinato è colmo di strumenti insanguinati.
16. Appare un improvviso riflesso nello specchio.
17. I fanali di un'auto si accendono.
18. Il faro sulla costa è spento.
19. La saracinesca è stata divelta.
20. Odore di benzina sul pavimento.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: L’ORA PIÙ BUIA”
Horror Series

1. La maniglia scompare dalla porta.
2. I volti si stanno sciogliendo.
3. Lo specchio non riflette la realtà circostante.
4. Dalle pareti si odono grida sommesse.
5. Un vortice si spalanca sul soffitto.
6. I corridoi si allungano all’infinito.
7. L’ascensore precipita senza mai fermarsi.
8. Uno stridio di denti assorda le orecchie.
9. Una camicia di forza è posata sulla sedia.
10. Il dipinto prende vita.
11. Il pavimento di marmo si trasforma in melma.
12. La cassaforte sanguina.
13. Le bambole riappaiono in un altro posto.
14. La giostra del Luna Park gira incessantemente.
15. Appare di nuovo lo stesso cartello stradale.
16. Uno strano liquame ricopre il pavimento.
17. Un’alta marea invade la stanza.
18. Le scale scompaiono sotto ai piedi.
19. Dal pozzo esce una bambina.
20. Una voce nella mente continua a chiamare.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: IL RACCONTO DELL’ULTIMO GIGANTE”
Fantasy Series

1. Il castello va a fuoco.
2. La lunga marcia verso il bosco.
3. Un cadavere dilaniato.
4. La brezza di un mattino radioso.
5. Un pianto soffocato.
6. La divinazione.
7. Un corpo che nasconde un segreto.
8. Come muore un gigante.
9. Come nasce un gigante.
10. L’essere selvaggio che colpisce la notte.
11. Il ghiaccio nel cuore.
12. Un fiore pericoloso.
13. Il sentiero nascosto nel bosco.
14. Un sentimento sincero.
15. Il pericolo viene dall’alto.
16. La lunga agonia.
17. L’ultima cena prima dell’inverno.
18. Gli orrori della Torre d’Avorio.
19. Il confine che nessuno doveva superare.
20. Il combattimento dell’ultimo gigante.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: LA STRADA SENZA RITORNO”
Drama Series

1. Una corsa disperata.
2. Un sorriso inatteso.
3. Il bacio che sancì la guerra.
4. Una disperata boccata di ossigeno.

5. Smarrire il lume della ragione.
6. Un treno che non si deve perdere.
7. Guardare il mondo attraverso un acquario.
8. Il ponte tra passato e futuro.
9. Uno sguardo complice.
10. Il penitenziario sull'isola deserta.
11. Il poliziotto in caccia.
12. Vicolo cieco.
13. Un libro molto importante.
14. Conflitto a fuoco.
15. Il funerale di chi non doveva morire.
16. Il ballo in maschera.
17. Il completo sporco di sangue.
18. Un giusto castigo.
19. Una fotografia sulla scrivania.
20. Soli a guardare le onde del mare.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: PRIMO VIAGGIO SU MARTE”
Sci-fi Series

1. Un atterraggio complicato.
2. Una passeggiata sul Pianeta Rosso.
3. La tempesta di sabbia.
4. Il ricordo di chi non c'è più.
5. Notizie sconvolgenti dalla Terra.
6. Il vero obiettivo del viaggio.
7. L'ospite inatteso.
8. Problemi di comunicazione.
9. Morire su Marte.
10. Giocare con la vita degli altri.
11. Un vero eroe.
12. Una scoperta sensazionale.
13. Il nemico non è tra noi.
14. Le ultime razioni di cibo.
15. Mancanza di ossigeno.
16. La malattia sconosciuta.
17. Nascere su Marte.
18. Mani nella sabbia.
19. Forme di vita aliena.
20. Il terremoto.

BUON GIOCO!

CREDITI ICONOGRAFICI

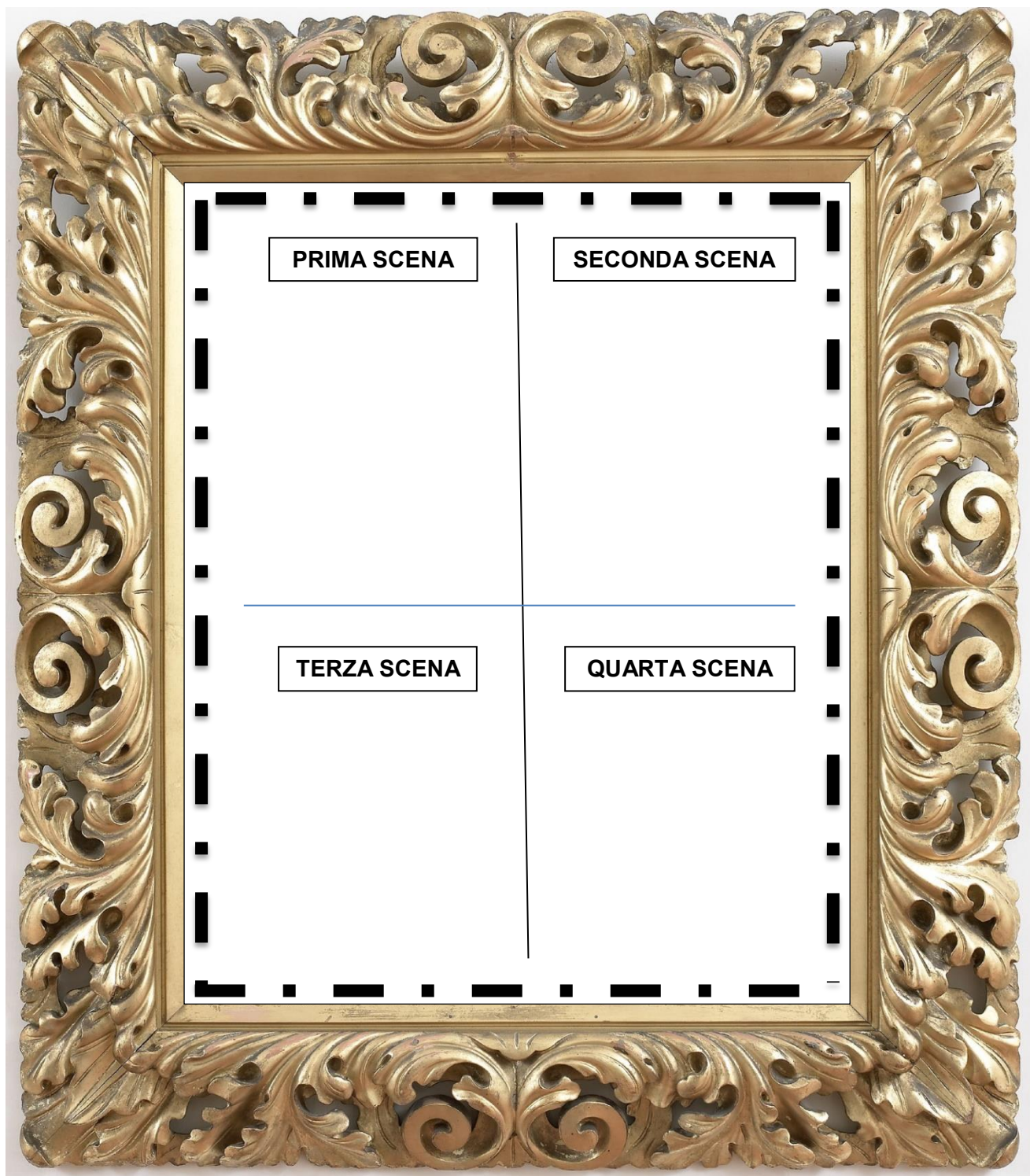
In copertina: elaborazione cromatica di un autoritratto caricaturale di Henri-Marie-Raymond de Toulouse-Lautrec; originale realizzato in inchiostro a pennello (80x60, Francia, Proprietà Thevenaz) verosimilmente eseguito nel 1898 sul verso di un esemplare del manifesto per il “Divan Japonais”.

Icone moneta: Freepik.com.

Scheda Cornice-Personaggio: selezione “rudimentale” dall’Autoritratto di Laurence Alma-Tadema del 1896; originale eseguito a olio su tela (66,5x53,5, Firenze, Galleria degli Uffizi, Corridoio Vasariano).

SCHEDA

CORNICE-PERSONAGGIO



Oggi, domani, mai

Oscar Biffi
Maria Guarneri



Vincitore del Game Chef Pummarola





OGGI, DOMANI, MAI

di Maria e Oscar Biffi

La linea orizzontale delle mura intorno a noi. Un confine.

La linea verticale delle sbarre tra di noi. Un confine.

La linea dritta della schiena che non piego. Un confine.

La linea spezzata dello sguardo che distogli. Un confine.

Confini da contare, da superare, da evadere.

Oggi, domani, mai.

Ruoli

Da 3 a 6 senza specifiche di genere.

Tempo

2 ore.

Rigiocabilità

Alta.

I ruoli sono definiti da combinazioni casuali di elementi narrativi. Lo scenario è ritualizzato in fasi, ma ogni esito resta possibile.

Leitmotiv

Carcere, pena, colpa, scorrere del tempo, complicità, legami, amicizia, desiderio di libertà.

Oggi, domani, mai è uno scenario di gioco di ruolo dal vivo, composto da fasi e rituali, proprio come la vita in carcere che aspira a rievocare.

A dividere i personaggi non ci sono solo barriere evidenti, materiali, ma anche confini sottili, impalpabili, eppure non meno difficili da scavalcare. L'unica cosa che non manca è il tempo per provarci.



Orchestrazioni

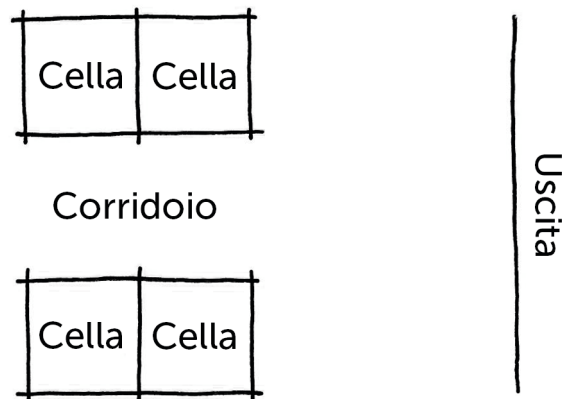
Preparazione

Prima di cominciare a giocare, dobbiamo costruire il carcere e i detenuti. Quindi stampiamo e pieghiamo i *Cartelli segnaletici*, l'*Isolamento*, gli *Effetti personali*, e i *Verbali*, tenendo presente che hanno un fronte pubblico e un retro riservato (incorniciato dal filo spinato) che dovrà essere letto solamente da chi ne entrerà in possesso. Gli *Effetti personali* citano sul fronte un oggetto al quale sarebbe utile associarli, mettendolo fisicamente in gioco: uno spazzolino da denti, un pacchetto di sigarette e un libro o giornale. Allo stesso modo l'*Isolamento* è associato ai tappi per le orecchie e a una mascherina per coprire gli occhi. Oltre a questi elementi, ci serviranno un rotolo di scotch di carta, un dado a sei facce, una penna, un gomitolino, un paio di forbici e un timer.

Ora che abbiamo il necessario, diamoci da fare con le mansioni preparatorie

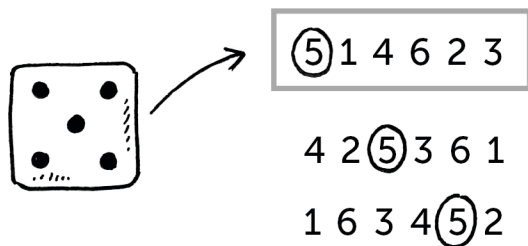
■ *Tracciare il perimetro, distribuire Isolamento ed Effetti personali:* Prendiamo lo scotch, la stampa dell'*Isolamento* e quelle degli *Effetti personali*. Il nastro adesivo serve per delineare sul pavimento lo spazio di gioco, composto da quattro *Celle*, il *Corridoio* e l'*Uscita*. Si inizia tracciando le prime due *Celle*, ovvero due quadrati adiacenti della misura di due passi per due, quindi si riparte da uno dei vertici e si fanno tre passi, definendo senza tracciarlo lo spazio vuoto del *Corridoio*, per poi delimitare le altre due *Celle*, identiche alle prime. Dopo averla tracciata, in ogni *Cella* va lasciato uno dei tre *Effetti personali* scelto a caso, mentre nel-

la quarta i tappi e la mascherina per l'*Isolamento*. Per ultima cosa si deve ripartire da uno dei vertici che affacciano sul *Corridoio* e non sono in comune tra due *Celle*, allontanandosi di cinque passi prima di tracciare la linea dell'*Uscita*. Chi mai la dovesse superare tornerà a essere un uomo libero.



■ *Assegnare i Cartelli segnaletici:* Restando fuori dal carcere, oltre la linea dell'*Uscita*, uno qualunque tra noi prende il dado, mentre gli altri si spartiscono i *Cartelli segnaletici* stampati. Il dado va tirato e il risultato dichiarato, mentre gli altri giocatori controllano il numero di matricola sul fronte di ogni *Cartello segnaletico* in loro possesso, confrontandosi per stabilire in quale matricola la cifra fornita dal tiro compare prima, leggendo da sinistra verso destra: quello è il *Cartello segnaletico* da assegnare a chi ha tirato il dado. Dopo averlo ricevuto, il giocatore si dispone sulla linea dell'*Uscita* e resta in attesa, reggendo il *Cartello segnaletico* con due mani davanti al petto, in modo da mettere in mostra il soprannome e il reato sul fronte, accanto al numero di matricola.

La procedura va ripetuta a turno, finché non saremo tutti disposti sulla linea con il nostro *Cartello segnaletico* tra le mani. Non sarebbe bastato distribuirli e tenerceli per averne uno a testa? Certo, ma questo è un carcere, benvenuti nella burocrazia da ufficio complicazioni affari semplici.



► *Distribuire uniformi, Verbalì e Celle:* Superiamo la linea dell'*Uscita* e, se vogliamo impiegare un elemento di costume come uniforme, indossiamolo, che sia una tuta da lavoro o una canottiera bianca. Prendiamo anche il dado, la penna e i *Verbalì* stampati, distribuendoli tra noi casualmente (il fronte è uguale per tutti). Ciascuno firmi il suo con le iniziali del nome reale, quello che non useremo più. Adesso numeriamo le *Celle* dalla prima alla terza, escludendo quella dell'*Isolamento*, quindi a turno tiriamo il dado: 1 o 4 significa stabilirsi nella prima *Cella*, 2 o 5 nella seconda, 3 o 6 nella terza. C'è un limite di due detenuti per *Cella*, perciò, se il dado ne indica una piena, chi l'ha tirato può scegliere tra quelle libere.

Lo scopo di queste ritualizzazioni è essere suggestive del carcere, quindi prendiamole sul serio: anche se non stiamo ancora interpretando, iniziamo a calarci nell'atmosfera, evitando discorsi che non hanno niente a che spartire con il gioco.

Quando infine ciascuno di noi sarà dietro alle sbarre, potremo leggere il retro del *Cartello segnaletico* e del *Verbale* che abbiamo ricevuto, oltre a quello dell'*Effetto personale* nella *Cella*. Se in una *Cella* ci sono due detenuti, entrambi hanno diritto a leggere il retro dell'*Effetto personale*. Se siamo in meno di sei, alcuni materiali stampati non saranno stati assegnati: rimuoviamoli dal gioco.

Meccanica di gioco

Per rievocare la ripetitività dei giorni in carcere, anche il tempo di gioco è suddiviso in fasi ricorrenti. Gli unici materiali di cui avremo bisogno, oltre a quelli già nelle *Celle*, sono il dado, il gomitolino e le forbici, da posizionare vicino all'*Uscita*.

► *Detenzione:* I personaggi sono chiusi in una *Cella* e devono rispettarne in tutto e per tutto i confini, come fossero mura. La comunicazione segue regole precise: per farsi sentire da qualcuno in una *Cella* non adiacente alla nostra, bisogna urlare; con chi si trova in una *Cella* adiacente si può parlare normalmente; con il nostro compagno di *Cella* possiamo anche sussurrare, ma è vietato ogni contatto fisico.

Chi finisce nella *Cella* dell'*Isolamento* deve leggerne il retro, quindi indossare tappi e maschera: può parlare o urlare da solo, ignorando gli altri. Se due detenuti condividono una *Cella*, devono decidere chi è in possesso dell'*Effetto personale* al suo interno, quindi chi detiene fisicamente l'oggetto e può impiegarlo. Nel caso non trovino un accordo, nessuno potrà usare l'*Effetto personale*. *La fase dura 10 minuti, scanditi dal timer.*

■ *Ora d'aria:* I personaggi escono dalle *Celle*, liberi di muoversi nel *Corridoio* e nello spiazzo a ridosso dell'*Uscita*. Anche chi è in *Isolamento* può uscire, quindi, se non si accorge del cambio di fase, qualcuno deve togliergli la mascherina. La comunicazione non è più regolamentata, ma il contatto fisico resta vietato, come un confine insuperabile. *La fase dura 10 minuti, scanditi dal timer.*

■ *Filato:* Questa fase rappresenta, in modo più astratto delle precedenti, il lavoro carcerario. Nella finzione narrativa i personaggi stanno lavorando in un filatoio, ripensando alla propria giornata per distrarsi da un compito ripetitivo. Di fatto ci sediamo tutti in cerchio a ridosso dell'*Uscita*, mettendo al centro forbici e gomito. Chiunque tra noi può prendere il gomito e passarlo a un altro detenuto, tenendo per sé il capo del filo, a patto di raccontare un gesto, un frammento di conversazione o un pensiero che l'abbia fatto sentire vicino a quel personaggio, superando almeno per un momento i confini che li separano. Chi ha ricevuto il gomito può quindi decidere se avvolgersi il filo intorno a un polso e poi passare il gomito a un altro detenuto, raccontando

a propria volta un aneddoto, oppure interrompere l'intreccio sciogliendolo e rimettendo il gomito al centro. Ogni volta che il gomito viene rimesso al centro, chiunque l'abbia ricevuto (non dato) deve tagliare uno *Scampolo* di filo e tenerlo stretto nel pugno, per poi metterlo in tasca una volta tornato in *Cella*. Ogni detenuto ha una sola occasione per scegliere se passare il filo oppure no e nessuno può raccontare più di un aneddoto. Alla fine ci ritroveremo in una situazione tra due estremi: un intreccio che ha coinvolto tutti o un gomito rimasto immobile al centro del cerchio. *La fase dura al massimo 5 minuti, scanditi dal timer.* Se allo scadere un intreccio è in corso e il gomito non è stato rimesso al centro, nessuno riceve uno *Scampolo* per quel giro di aneddoti.

Ripeteremo queste fasi per quattro volte, ma per l'ultima il *Filato* verrà sostituito da un *Epilogo*. Prima di rientrare nelle *Celle* dopo il *Filato* uno di noi dovrà sempre tirare il dado: il risultato stabilirà quanti anni sono passati tra una ripetizione e l'altra. Il tempo di gioco coprirà quindi dai tre ai diciotto anni di reclusione. Diamo un peso a questo dato nell'interpretazione.

Prima di definire ulteriormente il regolamento, va chiarito come gli *Scampoli* rappresentino la complicità, la fiducia e la confidenza tra i personaggi, la capacità di ciascuno di convincere un altro ad abbassare le proprie barriere, qui, dove i confini tracciati da colpa e pena sono tutto. Come vedremo nell'*Epilogo*, può venire naturale pensare che il vincitore sia chi conclude il gioco con più *Scampoli*, ma la competizione è utile per mettere zizzania, rendendo più difficile fidarsi.

Anche gli *Effetti personali* contribuiscono a creare una dimensione strategica.

► Possedere il giornale o il libro significa essere addetti alla distribuzione dell'*Eco delle mura*, il gazzettino carcerario. Permette di passare la *Detenzione*, intera o parziale, in una *Cella* diversa dalla nostra. Non può essere usato da un detenuto in *Isolamento*. Una volta finito, questo *Effetto personale* va lasciato nella *Cella* visitata.

► Possedere lo spazzolino da denti significa averlo affilato fino a farne un'*Arma da taglio*. Dopo il *Filato* si può accoltellare un detenuto, arrivandogli alle spalle mentre torna alla *Cella* e appoggiandogli lo spazzolino (o il taglio della mano) sulla schiena. L'aggressione non è solo l'unico contatto fisico possibile e un momento d'interpretazione drammatico, ma costringe la vittima a scartare gli *Scampoli* ottenuti nel *Filato* appena concluso (quelli stretti nel pugno, non quelli in tasca). Chi ha accoltellato trascorrerà la prossima *Detenzione* in *Isolamento*, chi è stato accoltellato riceve lo spazzolino. La violenza chiama altra violenza.

► Possedere il pacchetto di sigarette significa essere il signore del *Fumo*, la moneta corrente, fonte di ogni corruzione. Durante l'*Ora d'aria* è possibile scambiare il *Fumo* con uno degli altri due *Effetti personali* (non sono possibili altri scambi e nessuno può rifiutare il *Fumo*), oppure

lo si può conservare fino all'inizio della *Detenzione* successiva per scambiarsi permanentemente di *Cella* con qualcuno, cedendogli il pacchetto di sigarette (ogni scambio può essere ribaltato in seguito).

La combinazione *Cartello segnaletico* e *Verbale*, invece, ci fornirà un profilo di partenza e una serie di domande che ci accompagneranno nel corso del gioco, per dare spessore al nostro personaggio e sfuggire agli stereotipi. Confrontandoci con gli altri, potremo scoprire l'autentica condizione del nostro detenuto, la sua verità, il suo modo di accogliere o rifiutare la pena che gli è stata inflitta.

Si dice che in carcere non si parla mai dei reati commessi e che sono sempre tutti innocenti. Si dice anche che in carcere e in malattia si conosce la vera amicizia. Dovremo andare oltre le frasi fatte, se vogliamo mettere in gioco i nostri personaggi e ottenere *Scampoli* di fiducia altrui.

Epilogo

Una volta terminata l'*Ora d'aria* della quarta ripetizione, la fase del *Filato* viene sostituita dall'*Epilogo* del gioco. Ci sediamo comunque tutti in cerchio, ma, anziché intrecciare il gomito, ciascuno di noi si limita a prendere gli *Scampoli* che ha in tasca. Stringiamoli nel pugno e tendiamo le mani verso il centro, quindi apriamo tutti insieme le dita e conteggiamo chi ha più *Scampoli*.

In caso di parità, procediamo a una votazione istantanea, poggiando ciascuno una mano sulla spalla del contendente che preferisce: tutto avviene in silenzio, votano anche i detenuti in parità, nessuno può votare per se stesso o astenersi e il più rapido può cambiare il proprio voto dopo che tutti si sono espressi, solo ed esclusivamente se serve allo scopo di rompere un ulteriore pareggio. Il vincitore ha il diritto di esultare e gli altri di congratularsi: sta per andarsene da uomo libero.

Forse la complicità degli altri gli è servita a evadere, forse è una questione di buona condotta, o forse il karma esiste e il suo caso è stato riesaminato. Forse ha solo scontato la pena e la fiducia degli altri gli ha permesso di non impazzire. Possiamo creare la narrazione che preferiamo, fatto sta che il detenuto pronto a uscire deve salutare gli altri, uno per uno, finalmente con la possibilità di un contatto fisico, prima di andarsene varcando la linea dell'*Uscita*.

Se abbiamo deciso di prepararli oltre l'*Uscita* prima dell'inizio della partita, possiamo usare uno stereo o uno smartphone per riprodurre *Sull'aria* dalle Nozze di Figaro e la stampa di questa citazione adattata da *Rita Hayworth e la redenzione di Shawshank* di Stephen King.

Mi accorgo di essere agitato, così agitato che riesco a stento a tenere questo foglio nelle mie mani tremanti. Credo sia l'eccitazione che solo un uomo libero può provare, un uomo libero che inizia un lungo viaggio dalla conclusione incerta. Spero di farcela a passare il confine. Spero di rivedervi e stringervi la mano. Spero che il mondo là fuori sia colorato come nei miei sogni. Spero. Oggi, domani, sempre.

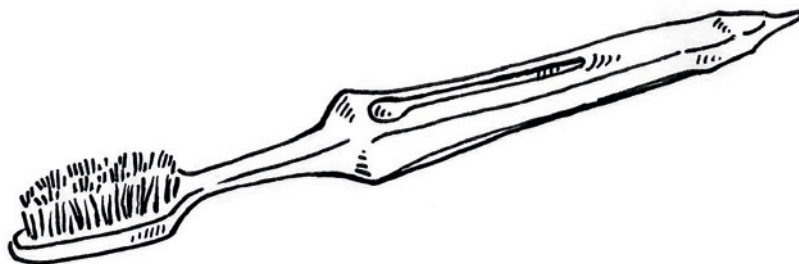
Il detenuto ora libero può leggere la citazione e dare il via alla colonna sonora, per poi superare l'*Uscita*, mentre gli altri tornano alle proprie *Celle* in silenzio, interpretando solo sul piano fisico. Assaporiamo la musica per qualche minuto, poi chiunque può interromperla insieme al gioco.

Non ci resta altro che strappare i confini del nostro carcere immaginario da terra, lasciando che nella memoria rimangano soltanto i ricordi delle storie che vi abbiamo intrecciato.

FM	88	90	92	94	96	98	100	102	104	106	108
AM	540	600	700	800	1200	1400	1700				
OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER											



SPAZZOLINO DA DENTI



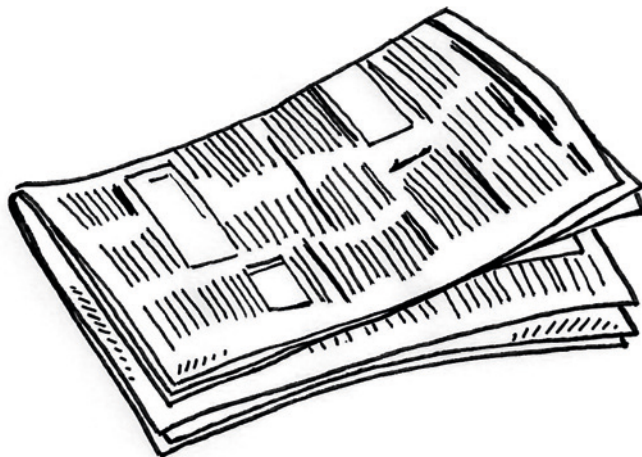
Arma da taglio

La pressione del tempo trasforma le cose, oltre che le persone. Sottoterra il carbone diventa diamante, dietro alle sbarre la frutta marcia di oggi è il liquore di domani. Basta avere pazienza. E tu l'hai avuta, affilando questo pezzo di plastica, giorno dopo giorno. Mentre ne facevi un coltello, forse sussurravi un nome da aggredire o forse pensavi solo a difenderti. Ora è pronto a lacerare.

Filato: Durante il ritorno alle *Celle*, chi possiede lo spazzolino da denti può appoggiarlo alla schiena di un altro detenuto per fargli perdere gli *Scampoli* appena ottenuti. La scena va interpretata, dopodiché lo spazzolino viene ceduto alla vittima e l'aggressore va in *Isolamento* per la prossima *Detenzione*.

Epilogo: Il detenuto che sta per uscire deve salutare tutti gli altri, uno a uno. Chi possiede lo spazzolino può approfittarne per accoltellarlo, uccidendolo. La scena va interpretata, quindi l'aggressore fa partire la traccia audio (niente citazione) e si ritira in *Isolamento*. Dove passerà il resto della propria condanna

ECO DELLE MURA



Gazzettino carcerario

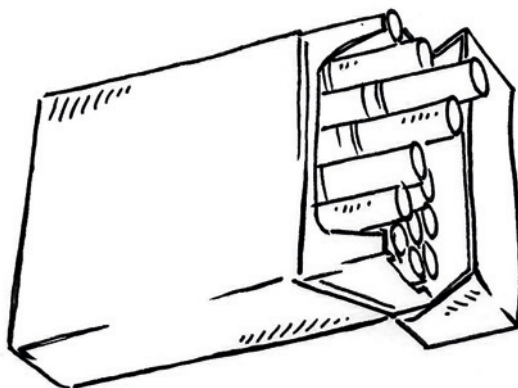
Forse puoi farne qualcosa di buono del tempo passato qui. Altri fanno decine di piegamenti al giorno, tu invece hai deciso di esercitare la testa. Sei un affezionato della biblioteca carceraria, tre libri a settimana sono il minimo che pretendi da te stesso. Hai anche iniziato a scrivere per L'Eco delle mura, brevi articoli, ma ti fanno girare con il carrello per distribuirlo insieme ai libri. Un'ottima scusa per fare due chiacchiere in privato con chi t'interessa davvero.

Detenzione: Chi possiede il giornale carcerario può trascorrere l'intera fase o parte di essa in una *Cella* diversa dalla propria. Ha quindi la possibilità di avere un colloquio privato, anche sussurrando, con chi preferisce. Questo *Effetto personale* non può essere utilizzato da un detenuto nella *Cella* dell'*Isolamento*. Dopo l'uso va lasciato nella *Cella* visitata.

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

PACCHETTO DI SIGARETTE



Il Fumo

Dentro o fuori non è poi molto diverso, chi ha quello che vogliono tutti conduce il gioco. Il fumo è anche più onesto dei soldi, ti fa sentire il suo bisogno nella carne e nella testa. Nessuno può farne a meno e tu sei stato così bravo o fortunato da metterne da parte un bel po'. Ti è costato fatica e favori, ma adesso sei pronto a incassare quello che ti spetta. Pendono tutti dalle tue labbra.

Detenzione: Chi possiede il pacchetto di sigarette può cederlo a un altro denu-
to per scambiarsi permanentemente di *Cella*. Lo scambio può essere ripetuto
e invertito, ma non è possibile usare questo *Effetto personale* nella stessa fase
di *Detenzione* durante la quale lo si è ricevuto. Bisogna aspettare la prossima.

Ora d'aria: Chi possiede il pacchetto di sigarette può scambiarlo con qualun-
que altro *Effetto personale*, compresi quelli eventualmente lasciati in una *Cella*.
È l'unico scambio possibile e nessuno può rifiutare il fumo.

ISOLAMENTO

Una stanza spaventosamente vuota, un buco nel cuore del carcere. Ti sei meritato la pena più dura: restare da solo con te stesso. Non illuderti, non finirà tanto presto. Qui dentro un giorno dura un mese, una settimana un anno, un mese una vita intera. Chi l'ha detto che l'inferno sono gli altri? Chi? Di sicuro uno che non è qui. Ci sei solo tu.

Detenzione: Indossa i tappi per le orecchie e la mascherina sugli occhi (oppure tappale con le mani e tienili chiusi). Ignora del tutto gli altri. Puoi parlare o urlare se vuoi. Cerca di capire quando la fase è finita o aspetta che qualcuno venga a liberarti.

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

RAVATTO

163 425

OMICIDIO

Hai ucciso. Forse non volevi o forse l'hai premeditato, forse non se lo meritava o forse ti ha dato gusto. Forse ce n'è stato più di uno. Non ha importanza qui, dopo il processo. Anzi, peggiore è la tua fama e più ti rispetteranno. Il cane che ha morso aspetta sempre di rifarlo. Ma tu non sei un cane e vorresti solo dimenticare. Non te lo lasceranno fare. Non te lo lascerai mai fare.

Ti capita di perdere il controllo e questo ti spaventa?
C'è qualcuno là fuori a cui non avresti mai fatto del male?
Qui dentro hai imparato a usare le mani per fare qualcosa di buono?

CASCA

316 542

FURTO AGGRAVATO

Hai rubato. C'era sempre qualcosa che volevi e non potevi avere. Ma qualcuno sì. Qualcuno che non aveva fatto niente per meritarselo, né aveva l'immaginazione per goderselo. Così gliel'hai portato via. Ti hanno beccato e ancora ti rode, ma il tuo bottino non lo troveranno. Devi solo tenere duro e ci rimetterai le mani sopra.

Cosa farai una volta tornato in possesso del bottino?
Cosa ti aiuta a non pensarci in ogni dannato momento?
Qui dentro c'è qualcuno che si sente migliore di te?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

ZANZA

251 634

TRUFFA REITERATA

Hai mentito. Nessuno ti ha mai battuto a chiacchiere e non ci è voluto molto perché mettesti a frutto il tuo talento. Il difficile è sempre smettere al momento giusto. Come potevi immaginare che quell'idiota si sarebbe suicidato? Sono solo soldi! In realtà lo sai come funziona: fregare qualcuno significa umiliarlo. E senza dignità un uomo resta nudo.

Quale umiliazione non potresti mai sopportare?
C'è qualcosa su cui sei sempre stato sincero là fuori?
Ce l'hai almeno uno che ti sta a sentire qui dentro?

NETTURBA

542 163

SPACCIO DI DROGA

Hai spacciato. Per come la vedi tu ognuno deve imparare a cavarsela da solo. Loro volevano qualcosa che tu potevi dargli e, se non sono stati capaci di moderarsi, è inutile dare a te la colpa. Tu ce l'avevi per le mani ogni santo giorno e non ti sei lasciato dominare dalla scimmia. Ti avranno anche sbattuto dentro, ma nessuno può farti la morale.

A cosa pensavi per sfuggire ai morsi dell'astinenza?
C'era qualcosa che sapevi fare bene, prima di mollare per lo spaccio?
Qualcuno qui dentro ti ha aiutato a non svenderti per una dose?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

FIBBIA

425 316

INCENDIO DOLOSO

Hai distrutto. Volevi mandare un messaggio, perché le cose non vanno affatto bene e serve metterlo in chiaro con lettere di fuoco. Non importa se ti credono un fanatico o un approfittatore, l'importante è che una volta tanto non abbiano potuto chiudere gli occhi. Tu sarai pure rinchiuso qui dentro, ma gli incendi hanno il vizio di divampare.

Pensi mai alle vittime del tuo gesto?
Cosa ti faceva infuriare della vita là fuori?
Cosa riesce a calmarti della vita qui dentro?

PACCO

634 251

SEQUESTRO DI PERSONA

Hai imprigionato. L'hai fatto per vendetta e adesso sei tu a ricevere dente per dente dallo Stato. Un circolo vizioso destinato a non spezzarsi mai. In tribunale hai sentito tanto parlare di privazione della libertà personale, ma quando ti guardi alle spalle hai sempre la sensazione di non aver avuto altra scelta. Non ti sei sentito libero un solo giorno.

Riesci a credere che i familiari della vittima ti abbiano perdonato?
Qual è l'unico posto dove ti sentivi al sicuro là fuori?
Hai ancora la speranza di uscire da qui prima che sia troppo tardi?

OGGI DOMANI MAI TODAY TOMORROW NEVER

FM 88 90 92 94 96 98 100 102 104 106 108
AM 540 600 700 800 1200 1400 1700

[illegible]

INNOCENTE

Non l'hai fatto. Sei stato condannato ingiustamente e ora questo posto si sta mangiando la tua vita, giorno dopo giorno. Non ce n'è uno qui dentro che non dia la colpa agli sbirri violenti, agli avvocati corrotti o al destino cinico e baro. A parole sono tutti innocenti, ma tu lo sei nei fatti. E nessuno sembra volerti credere, la tua verità archiviata insieme alle scartoffie.

Non sei un criminale, in quale mestiere o passione ti riconoscevi?
C'è qualcuno là fuori che ti crede e porta avanti la tua battaglia?
Ti consideri migliore degli altri qui dentro?

Ti sei abituato. Nessuno sopporta queste mura, all'inizio. Poi cominci a rispettarle e alla fine, con il tempo, ti scopri ad amarle. Tu qui hai un ruolo, una routine, un mondo con un inizio e una fine. Tutti sognano di tornare là fuori, ma anche se lo tengono nascosto hanno paura, perché non saranno altro che ex carcerati, vecchi, incapaci e indesiderati.

Qual è il momento della giornata che preferisci?
C'era qualcuno là fuori che ha smesso di venire a farti visita?
Dopo tanto tempo pensi di esserti riabilitato? Cosa significa per te?

[illegible]

PENTITO

Hai collaborato. E continuerai a farlo, qualsiasi cosa pur di accorciare questo soggiorno all'inferno. Hai bisogno di uscire per rimettere insieme i pezzi della tua vita, prima che vadano irrimediabilmente persi. Al diavolo l'onore e tutte le altre cazzate che la gente si racconta per sentirsi migliore di quello che è. Non devi niente a nessuno, questa è la tua vita.

Hai sempre paura che qualcuno te la faccia pagare?

Cosa rischi di perdere là fuori se resti in carcere troppo a lungo?

C'è qualcuno qui dentro che non sei disposto a vendere?

CONVERTITO

C'è qualcuno qui dentro che ha bisogno di quello che hai trovato?

[illegible]

ALIENATO

Sei impazzito. Qualcosa dentro di te si è rotto sotto la pressione del tempo e della solitudine. Fai di tutto per tenerlo nascosto, a te stesso prima ancora che agli altri, ma non puoi farci niente. La tua mente sta evadendo, incapace di accettare un orizzonte troppo ristretto, fatto di sbarre e di mura. Vuole essere libera, a costo di lasciarsi alle spalle questo corpo idiota.

C'è qualcosa nella tua cella che vedi solo tu?

Vivi nel terrore di tornare in isolamento?

A quale pensiero felice riesci ancora ad aggrapparti?

Oneiroi

Giacomo Bellucci



Giacomo Bellucci

ONEIROI

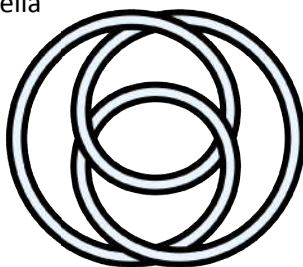
Gioco di narrazione su sogni e follia

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

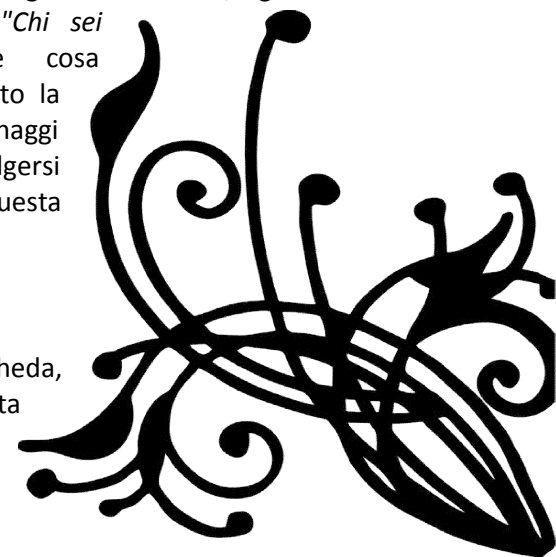
affatto. Al risveglio, la sanità mentale o l'assoluta pazzia è quello che attende il dormiente, protagonista involontario delle storie di *Oneiroi*.

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.

Errori

○ ○ ○

○ ○ ○

Oneiroí

Scheda dell'Incubo

Spunte

Io amo

☐

....

Io odio

☐

....

Io possiedo

☐

....

Io desidero

☐

....

Io domino

☐

....

Io subisco

☐

....

Io conosco

☐

....

Io dimentico

☐

....

**Parche.
Sei pronto a
morire?**

Filippo Zolesi

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 PARCHÉ

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
Libera (scrivila!)	-2	+2
Libera (scrivila!)	-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.

Requiescat in pace

Shini

Requiescat in pace

Gioco creato per il Game Chef Pummarola Ediscion 2017

Tema: Confini. Ingredienti: filato; eco; fumo; taglio.

Introduzione

Voi giocatori siate sciamani africani, medium, esorcisti, o spicopompi.

Siete stati chiamati in causa da chi si fida di voi per placare l'animo di uno spettro, la cui vita è stata un susseguirsi di accadimenti che lo hanno portato a una morte violenta e prematura. A causa di ciò non può o non vuole oltrepassare il confine tra la vita e l'oblio.

Rivivrete i ricordi dell'anima in pena, sentirete le eco dei suoi pensieri ed emozioni, forti nel vostro essere. Il vostro scopo è quello di carpire i ricordi di momenti particolarmente belli e significativi dal filato della sua vita prima della morte. Solo così si riuscirà a portare pace all'anima in pena.

Materiale occorrente: Qualche foglio e penne/matite per ogni giocatore, un mazzo di carte (da poker, tarocchi o briscola) di cui si useranno solo alcune carte.

Preparazione

1 – Mettetevi in cerchio, seduti comodi ad un tavolo e decidete a grandi linee dove ambientare la vostra storia e se ci sono eventuali argomenti tabù per chi gioca. Decidete il sesso e le origini del protagonista della narrazione.

2 – Ogni partecipante scrive su un foglietto di carta quattro frasi che rappresentano un punto di partenza, uno spunto per la narrazione della storia. Sono le **Eco dei Ricordi** dell'anima in pena. Sceglie dal seguente elenco e completa come preferisce:

“Ero Violento o Menefreghista quando..”

“Ero Approfittatore o Troppo prodigo verso chi..”

“Ero Ossessionato da o Scialacquatore di..”

“Ero Fermamente convinto o Facilmente Influenzabile da..”

“Ero Invidioso o Geloso di..”

“Ero Scorbutico o Ruffiano con..”

“Sottovalutavo, Disprezzavo o Avevo paura di..”

“Sovrastimavo o Svalutavo il/la mio/a..”

“Fingevo o Si vergognavo di essere..”

“Ero ostracizzato o Braccato perché..”

3 – Il bigliettino è poi passato al giocatore alla propria destra.

4 – Preparate il mazzo di carte da usare.

Scegliete un seme per le **Carte Benigne** (ad esempio cuori/ denari/..), e uno per le **Carte Maligne** (es: picche, bastoni/..). Prendete solo le figure di entrambi i semi, per un totale di 6 carte. Aggiungete poi un'ulteriore carta, ad esempio un jolly, la **Carta Privazione**.

Le carte vengono poi disposte coperte e sparse sul tavolo.

Inizio del gioco

1 – Finiti i preparativi della fase precedente, ogni giocatore legge un rigo:

“Il rituale è stato fatto, il fumo nero ci avvolge e riempie la stanza.
Perdiamo di vista tutto ciò che ci è attorno.
I suoni sembrano farsi sempre più lontani fino a sparire del tutto.
Ci appare una figura la cui forma sfuma e si perde.
La sfioriamo e siamo nei suoi ricordi.”

2 – A partire da adesso parlerà solo un giocatore alla volta. Ognuno racconterà un frammento della storia, il filato che unisce la nascita di un individuo alla sua morte, seguendo le seguenti regole.

► **Le carte dettano la storia:** Prima di iniziare a narrare, ogni giocatore scopre (gira a faccia in su) una carta. Quello che narra sarà deciso in parte da essa:

Carta Maligna: Racconta un avvenimento andato male, sfruttando un suggerimento scritto nelle **Eco dei Ricordi** che ha ricevuto e lo spunta (non può essere riutilizzato).

Carta Benigna: Un evento positivo per l'anima. Probabilmente una persona è entrata nella sua vita, le è stata vicina e l'ha aiutata. I suggerimenti vengono sfruttati nel senso contrario a quello che c'è scritto nel bigliettino delle **Eco dei Ricordi**: la violenza può diventare dolcezza; l'invidia, fratellanza; l'odio, amore. Si spunta anche in questo caso. Il giocatore successivo non scoprirà alcuna carta e racconterà un evento come se avesse girato una carta Maligna.

Carta Privazione: L'evento narrato è negativo, anche per una figura che aiutava l'anima, tanto da spingerla ad andarsene.

Finito di narrare, ricoprire tutte le carte malevoli e una carta benevola prima scoperta (La figura inerente alla persona che ha abbandonato l'anima), e rimescolarle con le altre carte coperte. Rimettere le carte coperte sul tavolo.

► **Narra la storia in prima persona:** Tu non sei più solo tu, ma anche Lui.

► **Usa le Eco dei Ricordi:** Come già detto, i foglietti scambiati nella fase di preparazione devo essere usati per la narrazione. Le carte possono essere un ulteriore spunto, una donna potrebbe essere una ragazza amata dall'anima in pena, un re il padre.. Inizia la narrazione con un riferimento a ciò che ha detto il giocatore prima di te.

► **Oltrepassa i confini:** Gli eventi negativi devono susseguirsi sempre più violenti, sempre più insopportabili. La vita di quest'anima è stata così. Ogni evento ha spinto l'anima a oltrepassare il limite, il confine di ciò che pensava non potesse fare, a farlo cadere sempre più in basso, fino alla morte.

► **Raccolta collettiva:** Dopo il frammento di racconto cedete la parola al giocatore alla vostra sinistra. Se quel giocatore ha finito gli spunti si passa al finale del gioco.

Fine del gioco

Condizioni di Vittoria: Se sul tavolo, in qualsiasi momento, ci sono contemporaneamente tutte e tre le Carte Benevoli scoperte, il gioco è concluso con la vittoria dei giocatori. Potete raccontare come lo spettro è stato liberato e riesce a passare il confine.

Condizioni di Sconfitta: Nel momento in cui si finiscono gli spunti il gioco termina con la sconfitta dei giocatori. I ricordi sono finiti, ne manca solo uno. Descrivete il ricordo di come la vita dell'anima è stata tagliata prematuramente.

Riprenditi la città!

Ivan Lania

Riprenditi la città!

di Ivan Lania

Dedicato a Marta Capuzzi, Greta Carrara, Mattia Dal Zilio, Roberto Grassi e Walter Labanchi.

Presentazione:

Riprenditi la città è un gioco da 1 a 4 persone, da fare passeggiando in una città che si conosce decentemente; a seconda delle dimensioni della città, dei suoi trasporti pubblici e della modalità di gioco prescelta, una partita si può risolvere in un paio di ore, in una mattinata o in una serata. Nel corso del gioco voi partecipanti dovrete immaginare di essere altre persone, leggermente diverse da voi, recarvi in determinati luoghi e svolgere determinate azioni in determinati modi, comportandovi come se quelle dinamiche, per voi, fossero consuete; così facendo sperimenterete delle routine insolite per voi ma normali per altre persone, oppure vivrete con più consapevolezza le dinamiche cui siete abituati - inoltre, se io autore ho lavorato bene, constaterete che in ogni città coesistono tante realtà diverse, magari a distanza di pochi metri, e che i confini fra di loro sono invisibili ma ben presenti... e, a volte, molto facili da superare.

Questo ebook contiene quattro Itinerari, ciascuno consiste in:

- Una Premessa in corsivo: vi spiegherà che tipo di persona dovete immaginare di essere, e di cosa parlerà il vostro viaggio.
- Le tappe dell'Itinerario, cioè le istruzioni da seguire per giocarlo.

Per giocare, dovete avere con voi l'Itinerario e seguirlo passo passo.

Gli Itinerari:

1. In cerca dell'Eco Urbano (1 Partecipante)

Studi qui in Città, ma sei pendolare. Devi portare a scuola il nuovo numero dell'Eco Urbano, un maledetto giornale che da te non si trova: oggi sei in Città per comprarlo.

1. Parti da casa verso le 10 del mattino, porta con te 20 euro (né più né meno) e uno spuntino veloce, tipo crackers. Vai a una stazione dei treni o degli autobus, mangia lo spuntino sulla banchina, mentre mangi guardati attorno: studia le persone ferme alla banchina con te, se ci sono graffiti fotografa quello che ti piace di più.
2. Vai alla prima edicola che trovi; scorri le riviste e cercane una che ti interessi e sia costosa. Comprala: è quella che cercavi. Compra anche qualcos'altro: una rivista di cruciverba, un fumetto, un quotidiano.
3. Mettiti a passeggiare a vuoto, non guardare mai la rivista. Se vuoi ascolta musica e lasciati trasportare dalle note, se no ammira la Città che scorre attorno a te.
4. Appena ti viene fame, cerca un posto dove pranzare; prendi la cosa più economica che trovi.
5. Torna verso la stazione per tornare a casa. Se incontri un mendicante, dagli almeno 1 euro.
6. Quando arrivi alla stazione, mettiti a leggere l'altro giornale che hai comprato.
7. Una volta a casa, fa' quel che ti pare, basta che ignori la rivista che cercavi e te la dimentichi da qualche parte. Quando la riprenderai in mano, conta per quanto tempo l'hai lasciata in giro.

2. La Fabbrica del Filato (1 Partecipante)

In Città è appena aperta la Fabbrica del Filato, un nuovo centro culturale: l'ha creato il comune per riqualificare una vecchia fabbrica fallita. Oggi sei in Città per l'inaugurazione.

1. Parti da casa in mattinata con una macchina fotografica (se non ce l'hai, andrà bene il cellulare), qualcosa da leggere e dai 50 agli 80 euro.
2. Vai alla mostra d'arte contemporanea aperta più di recente; se a pelle non ti interessa è anche meglio. Scattati un selfie prima di entrare e condividilo sui social con gli hashtag #FabbricadelFilato #newopening #cultura #arte. Compra il biglietto e fatti tutta la mostra, senza guida né audioguida.
3. Ogni volta che riesci, origlia le conversazioni di altri visitatori, specialmente quelli che sembrano esperti delle opere esposte.
4. Finita la mostra, vai a mangiare in un locale il più vicino possibile al museo; se questi ha un lounge bar ufficiale, vai lì. Chiedi al personale quale pietanza va per la maggiore e prendi quella. Appena ti viene servita, fotografala e condividi la foto sui social con gli hashtag #Lunchtime #Yummy #Instafood.
5. Finito il pranzo, passeggia attorno al museo, esplora le strade secondarie e fermati nel bar più "all'antica" che trovi: li riconosci perché sono quelli pieni di anziani. Una volta lì siediti, prenditi il caffè e stai un po' a leggere.
6. Quando vuoi, torna a casa.

3. I fumi dell'alcol (3-5 Partecipanti)

È sabato sera, le vie della Città brulicano di vita: hai radunato la solita compagnia e ora cercate un posto dove fare festa; ma che tipo di festaioli siete? Siete discotecari che bevono cocktail raffinati, o cazzari che girano sbronzi per strada?

Questo Itinerario va giocato in due serate diverse: un sabato sera e quello subito successivo. Spiega a chiare lettere la logica del gioco alle persone con cui vuoi provarlo, e accertati che loro partecipino volentieri: **non portarle se non sono davvero convinte.**

Prima Serata - Movidà ricca

1. Partite da casa a fine pomeriggio o inizio serata; vestitevi in abiti eleganti e portate almeno 50 euro a testa; qualcuno porti un pacchetto di sigarette (tranquilli, se non siete fumatori non dovrete fumarle davvero).
2. Andate in città e consumate un'apericena al primo bar che trovate. A turno, ciascuno di voi prenda le sigarette e attacchi bottone con un'altra persona nel locale; quando non regge più le chiacchiere, si metta in bocca una sigaretta: è il segnale per farsi portar via dal resto del gruppo con una scusa. Uscite dal bar dopo che tutti hanno attaccato bottone.
3. Spostatevi in una discoteca, separatevi, prendetevi ciascuno (meno chi guida!) una bevanda alcolica che normalmente non provereste, bevete quel che vi va. Fate una foto alla bevanda, caricatela sui social con gli hashtag #crazynight #[nome della bevanda] #balstingdastage; non guardate più il post per tutta la serata. Ogni volta che uno di voi si stufa sia di bere sia di ballare, vada nel foyer e messaggi gli altri per avvertirli. Quando vi siete radunati tutti, andatevene a casa.
4. Il mattino successivo, date un occhio ai commenti sotto la foto della bevanda.

Seconda Serata - Uscita alla buona

1. Partite da casa a fine pomeriggio o inizio serata; vestitevi in abiti casual e portate al massimo 40 euro a testa.
2. Andate in città e cenate in qualche paninoteca, piadineria o altro fast-food molto economico; prendete solo menù scontati del tipo "panino+patatine+bevanda"; se a qualcuno va qualcosa di particolare (tipo il vassoio di alette di pollo piccanti) può prenderlo solo se si divide la spesa fra tutti e si condivide il cibo.

3. Andate a cercare un locale in cui si suoni musica dal vivo e ci sia spazio per ballare, come un pub o uno spazio autogestito; prendetevi ciascuno (meno chi guida!) una bevanda alcolica tranquilla come birra o sidro; chi fra voi regge di meno potrà bere fino a diventare brillo (*brillo*, non ubriaco fradicio!), gli altri dovranno fermarsi finché sono lucidi. Fra un sorso e l'altro, buttatevi a ballare in pista, se volete attaccate bottone con altre persone.
4. Finite le consumazioni, fate due passi fuori e vagabondate per la Città: contemplate le piazze, le strade principali, le zone verdi, i monumenti, e date corda alle divagazioni della persona brilla; chi è rimasto sobrio stia attento a non disturbare altri passanti. Quando volete, tornatevene a casa.

4. Un taglio nuovo al pranzo (2 Giocatori)

È un bel po' che lavori qui in Città, ma non hai mai visto la zona fuori dal tuo ufficio: tanto ci arrivi comodamente con i mezzi e c'è la mensa. Oggi però è un giorno speciale: quella persona speciale viene a trovarti per pranzo e dovete trovare un posto dove mangiare assieme. Cosa vi riserva il quartiere?

Questo Itinerario si divide in due sezioni, una per ciascun partecipante: li chiameremo l'**Impiegato** e il **Visitatore**. Leggetele entrambe e assegnatevi i ruoli a seconda delle rispettive esigenze.

L'Impiegato

1. Prima di giocare, scegli una zona della città accessibile con i mezzi pubblici e trova al suo interno un Internet caffè, una biblioteca o uno spazio simile: un posto in cui si possa lavorare in pace per un tempo indeterminato. Comunica al **Visitatore** l'indirizzo di quel luogo, il percorso per arrivarci con i mezzi (meglio se richiede uno o due cambi) e l'ora in cui pranzerai (una finestra di 45-60 minuti).
2. Parti da casa la mattina presto e recati nel luogo prescelto, senza fare attenzione alla zona circostante; porta con te del materiale e mettiti a lavorare: puoi svolgere da casa la tua professione oppure studiare e fare i compiti.
3. Aspetta che arrivi il **Visitatore** e assecondalo.
4. Dopo pranzo, torna nel luogo di lavoro e continua almeno fino al pieno pomeriggio.
5. Da quel momento in poi, puoi tornare a casa quando ti pare.

Il Visitatore

1. Parti per il luogo indicato dall'**Impiegato**. Goditi il viaggio sui mezzi: contempla i luoghi per cui passi, osserva gli altri passeggeri, se ti va scatta foto agli scorci interessanti. Assicurati di arrivare con un buon anticipo, un'ora o un'ora e mezza.
2. Quando scendi dai mezzi, mettiti in marcia verso l'Internet caffè o la biblioteca: strada facendo osserva in che tipo di zona ti trovi, se ci sono differenze architettoniche nette fra un isolato e l'altro, se ci sono zone verdi.
3. Una volta trovato l'Internet caffè, prendilo a riferimento per esplorare il quartiere: vagabonda in cerca di ristoranti, pizzerie e tavole calde, e valuta in quale mangiare. Entra pure nei locali per chiedere prezzi e menù d'asporto.
4. Una volta finita l'esplorazione, chiama l'**Impiegato** ed esponigli le opzioni; accordatevi su dove mangiare, poi provvedi a prenotare un tavolo od ordinare d'asporto.
5. All'ora convenuta, torna alla biblioteca o Internet caffè, prendi l'**Impiegato** e conducilo al ristorante, oppure ritira tu il cibo d'asporto e consumatelo su una panchina, in una zona verde, seduti sul marciapiede o simili.
6. Nel corso del pasto, racconta all'**Impiegato** del tuo viaggio e della tua esplorazione, e chiedigli com'è il suo lavoro.
7. Quando l'**Impiegato** deve tornare al lavoro, rimettiti in viaggio per casa.

Note di design

L'impianto di *Riprenditi la città* deriva da quello di *A walk down memory lane*, il mio elaborato per la 200 Word RPG Challenge 2017, che a sua volta deriva da *Retail Therapy* di Daniele Di Rubbo, Francesco Rugerfred Sedda e Francesco Zani. Ho scelto questa struttura per realizzare un gioco il più accessibile possibile, su consiglio della mia amica Marta Capuzzi.

Il soggetto del gioco viene dalla mia autobiografia. Avrei voluto scrivere anche degli Itinerari sugli spazi della droga, sulla ghettizzazione degli immigrati e sul mercato immobiliare, ma ci ho rinunciato perché non ne ho esperienza di prima mano; se qualcuno vuole lavorarci, mi scriva a ilania95@gmail.com e li aggiungerò a un'edizione espansa del gioco.

Se questo gioco fosse una canzone, sarebbe *La mia città* di Luca Carboni e *Skankin' in the ghetto* dei Los Fastidios; se fosse un romanzo grafico, sarebbe *Al sole come i gatti* di Marta Baroni e *Il suono del mondo a memoria* di Giacomo K. Bevilacqua.

Roller coaster

Enrico Pasi

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	<i>essere presi di mira</i>	3
2.	Ruota panoramica	<i>essere in balia degli eventi</i>	3
3.	Casa degli Specchi	<i>essere trasparenti</i>	4
4.	Punching-ball	<i>subire violenza</i>	4
5.	Seggiolini Volanti	<i>paura</i>	5
6.	Autoscontro	<i>cattiveria</i>	5
7.	Tunnel degli Orrori: <i>disgusto, orrore</i>	6	
8.	Montagne Russe: <i>perdere il controllo</i>	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 sua 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	<i>essere presi di mira</i>	3
2.	Ruota panoramica	<i>essere in balia degli eventi</i>	3
3.	Casa degli Specchi	<i>essere trasparenti</i>	4
4.	Punching-ball	<i>subire violenza</i>	4
5.	Seggiolini Volanti	<i>paura</i>	5
6.	Autoscontro	<i>cattiveria</i>	5
7.	Tunnel degli Orrori: <i>disgusto, orrore</i>	6	
8.	Montagne Russe:	<i>perdere il controllo</i>	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.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome: [iniziale del nome del giocatore].....

Autobiografia

.....

.....

.....

TRATTI DEL PERSONAGGIO e Livelli di Rigidità.

1.
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
2.
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
3.
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
4.
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.

SCHEDA DEL GUARDIANO

Tabella del divertimento

GIOSTRE	TAGLI NARRATIVI	SOGLIA DI RIGIDITÀ
1. Tiro a segno	<i>essere presi di mira</i>	3
2. Ruota panoramica	<i>essere in balia degli eventi</i>	3
3. Casa degli Specchi	<i>essere trasparenti</i>	4
4. Punching-ball	<i>subire violenza</i>	4
5. Seggiolini Volanti	<i>paura</i>	5
6. Autoscontro	<i>cattiveria</i>	5
7. Tunnel degli Orrori:	<i>disgusto, orrore</i>	6
8. Montagne Russe:	<i>perdere il controllo</i>	6

SCHEMA DELLA PROCEDURA

1. Scegli un Taglio per il flashback e quindi una giostra con la relativa Soglia di Difficoltà. Più questa Soglia è bassa, maggiori difficoltà avranno i giocatori. Scegli un protagonista.
2. Imposta la scena di un Eco del Passato.
3. Attendi la risposta del protagonista
4. Narra le Criticità / nascondi un dado:
 - a. Attendi le votazioni:
 - i. La Criticità passa: per adesso tieni il dado. Il protagonista racconta.
 - ii. La Criticità non passa: elimina il dado. Tu racconti.
5. Tira i dadi che hai
6. Il protagonista cercherà di rubarti i dadi
7. Per ogni eventuale dado rubato, il protagonista creerà prima un Tratto, poi ulteriori livelli di rigidità.
8. I dadi che ti lascia, distribuiscili ai votanti
9. Passa a descrivere l'entrata del gruppo nella Giostra scelta.
10. Chi ha dadi tuoi li tirerà uno alla volta per vedere come vanno le narrazioni e confronterà il risultato con la Soglia di Rigidità.
11. Se tutti i dadi tranne quelli del guastafeste hanno successo lascia loro dire: "Ora siamo così felici che potremmo anche morire". Il gioco è finito.

Tangeri jazz

Marcello Venni



**Menzione Paolo Villaggio
per il gioco più tragicomico**

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 fermarmi... 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, moltiplicatelo 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.

Terminus

Sgatta

Terminus



Casta Regina, MXXIII A.U.C.

Pontifex Caius, le mando questa pergamena per descrivere quello che sta succedendo qui in questi giorni.

I jutungi premono sul nostro confine. Sembra sempre più probabile che ci troveremo sommersi da una massa di barbari affamati che chiederà di entrare dentro l'impero.

Con la pace o con la guerra.

Come sapete 2 anni fa il princeps Gallieno, appena prima di raggiungere Plutone, invio qui i 12 sacri ancilia per proteggere il nostro confine.

Ebbene, due settimane fa uno degli ancilia è stato trafugato durante la confusione derivante da un incendio.

E da quel giorno stanno succedendo eventi strani, come se gli stessi dei fossero intervenuti.

Si dice che un giovane che era nei boschi vicino al fiume abbia seguito un cinghiale che lasciava come un fumo dietro la sua corsa e che ora sia un cacciatore mirabolante.

Di un legionario della III italica che sostenga che dalla propria spada usciva un fumo e che sia stato posseduto da un furore tale da disarmare e ridurre in catene una pattuglia di una quindicina di Jugunti.

Di altri mirabolanti portenti accaduti a un guaritore, a un inafferrabile ladro, a una postribolare...

L'elemento comune a tutti questi eventi è questo magico fumo.

Ho convocato qui nell'Aedes i casi più eclatanti, e tutti mi hanno dato la stessa versione.

Vaticini e aruspici sono concordi: gli dei sono tornati a camminare tra noi

.

Come avrete intuito, questo gioco è ambientato nel 3 secolo d.C. sul confine Renano dell'impero Romano.

Un impero in cui scorre forte la magia e in cui si sentono ancora forti le divinità.

In cui ogni evento di questa realtà ha un forte eco sul mondo divino e viceversa.

Avventure epiche, relazioni complesse, mondi persi e forse non più recuperabili, decisioni difficili.

E ricordatevi che dovrete sempre agire nel nome e per il vostro Dio.

Capitolo 1 – Le basi

Cominciare una partita a Terminus è semplicissimo. Necessitate solo di:

- Da 3 a 5 giocatori
- 4 dadi a sei facce FATE
- Una scheda personaggio
- Un foglio di carta, una matita e una gomma
- Voglia di stare insieme e divertirsi

Capitolo 2 – La scheda personaggio

La scheda personaggio sarà composta da:

1. Nome del personaggio:

Date sfogo alla vostra fantasia

2. Dio protettore:

Sarà determinato dalla Dea Fortuna

3. Qualifica/Professione:

Fate quello che vi ispira di più; un ricco mercante di confine, un diplomatico, un ladro, un medico, un guerriero barbaro, etc. etc.

L'unico limite è la vostra fantasia.

Naturalmente un impiego congruo al vostro nome sarà di enorme aiuto.

4. Equipaggiamento:

I vostri ferri del mestiere

5. **Virtutes:**

Le caratteristiche psicofisiche del vostro avatar.

Saranno divise in:

Vigor: forza e resistenza fisica.

Coordinatio: agilità manuale e destrezza mentale.

Ingenium: aspetti dell'intelligenza quali perspicacia e memoria.

Auctoritas: simpatia, empatia, fascino e comunicazione.

Ratio: predisposizione all'autocontrollo, al contrasto di magie avverse, forza di volontà.

Sensibilitas: capacità di relazionarsi col mondo ultraterreno.

6. **Peritae:**

Valori che rappresentano la conoscenza, l'esperienza o l'allenamento.

De Bello: capacità nell'arte del combattimento.

De Natura: rapporto diretto con tutto quello che riguarda il mondo naturale. Comprende sia le attività ad esso legato (caccia, pesca, esplorazione dei boschi, ...), che tutto quello che può essere tramandato di padre in figlio.

De Magia: capacità di divinazione, conoscenza di riti e incantesimi, interpretazione di simboli e sogni, ...

De Scientia: capacità tecnico scientifiche e conoscenza delle scienze naturali, per esempio la medicina.

De Corpore: capacità acquisita tramite allenamento di compiere gesti atletici di qualsiasi genere.

De Societate: capacità di rapportarsi con gli altri all'interno di un contesto civile. Comprende la politica, la strategia militare, attività illegali, la diplomazia.

Durante le avventure i punteggi delle Peritae possono aumentare tramite i curriculae.

7. **Punti vita**

Rappresentano la capacità di assorbire traumi fisici.

Si ottiene sommando De Corpore ed Vigor.

8. **Punti Vir**

Rappresentano la capacità di assorbire traumi mentali.

Si ottiene sommando Sensibilitas ed De Magia.

Determinazione della divinità.

Per determinare quale divinità vi accompagnerà in questa avventura dovrete tirare tutti e 4 i dadi FATE durante la creazione del personaggio.

Sommate tutte le facce e il risultato comprenderà:

4 + Plutone, dio degli inferi, 2 punto bonus per Vigor e 1 De Magia

3 + Mercurio, dio del commercio e dei ladri, 1 punto Coordinatio e 2 De Corpore

2 + Virginia, dea della politica, 1 punto Auctoritas e 2 De Societate

1 + Venere, dea della bellezza e della sessualità, 2 punti Auctoritas e 1 De Magia

Neutro Abeona, dea dei viaggiatori, 2 punti di Coordinatio e 1 De Societate

1 – Esculapio, dio della medicina, 1 punto di Ingenium e 2 de Scientia

2 – Cerere, dea dei sacri misteri, 2 punti Sensibilitas e 1 De Natura

3 – Bellona, dea della guerra, 1 punto Vigor e 2 De Bello

4 – Diana, dea della caccia e dei boschi, 1 punto Ratio e 2 De Natura

Determinazione delle Virtutes e delle Peritae

Ogni giocatore ha a disposizione 9 punti da distribuire nelle Virtutes e 8 nelle Peritae.

Una volta assegnati i punti potete tirare 2 dadi fino a tre volte:

Eventuali punti bonus o malus andranno distribuiti tra le Virtutes e le Peritae.

Unica regola: prima di ogni tiro deve essere dichiarato su quale aspetto verrà applicato il tiro.

Esempio:

Se ho assegnato 2 punti al Vigor e dichiaro che il mio primo tiro dovrà essere applicato a questa Virtutes, tirando un + 1 otterrò un valore finale di 3. tirando un neutro il valore resterà 2.

Equipaggiamento

L'equipaggiamento sarà rappresentazione di quello che ogni personaggio porterà con sé.

Prima di ogni scena il Magister Ludi (ML) descriverà sommariamente ai giocatori l'ambientazione in cui si svolgerà l'azione.

Sarà compito di ogni giocatore descrivere l'equipaggiamento "extra" di ogni personaggio.

Ogni arma, di offesa o di difesa, sarà da considerarsi "extra".

Il giocatore potrà dichiarare un oggetto di equipaggiamento extra, sacrificando un punto vita.

Armature leggere, armi corte, archi (o fionde/frombole) e scudi avranno ingombro 1.

Armature pesanti, armi lunghe e da lancio (pilum o giavellotto) avranno ingombro 2.

Un ingombro pari a metà dei punti vita darà una penalità di -1 su Coordinatio e De Corpore

In nessun caso dovrà essere maggiore ai punti vita.

Punti Vita

Esistono due modi per recuperare punti vita:

Il tempo. Recuperate automaticamente un PV all'inizio di ogni sessione di gioco.

Naturalmente solo se non siete già al massimo.

La medicina. Potete tentare di recuperare i PV anche attraverso la medicina.

Ovviamente i PV dipenderanno dal tipo di ferita e dal grado di successo che si avrà usando la Peritae De Scientia.

Si può anche auto-curarsi, ma in questo caso si deve aggiungere un grado di difficoltà in più.

Punti Vir

I punti Vir rappresentano la nostra salute mentale e la pulizia da magie o arcani a noi avversi.

Rappresentano anche il grado di interconnessione tra il PG e il suo dio.

Il solo modo per recuperare punti Vir è compiere azioni particolarmente gradite alla propria divinità: Ciò può esser fatto assecondando "missioni" che il ML proporrà al PG di volta in volta, sacrificando a un tempio intitolato alla divinità qualcosa di raro o prezioso, ...

CAPITOLO 3 – RISOLUZIONE DELLE AZIONI

In Terminus ogni PG è un umano baciato dagli dei, un essere eccezionale...

Almeno per gli aspetti che sono tutelati dalla divinità ☺

Fondamentalmente i gradi di difficoltà per ogni azione saranno 4, con valori da 1 a 4 e in ordine crescente di difficoltà sono:

1 = normale

2 = impegnativo

3 = leggendario

4 = divino

Il livello normale sono azioni con un grado normale di difficoltà.

Il livello impegnativo rappresenta azioni che difficilmente sono superabili da persone senza una adeguata preparazione (ad esempio difficilmente un ladro saprà costruire un ponte, mentre sarà alla portata di un soldato del genio).

Il livello leggendario rappresenta una azione superabile molto difficilmente anche da una persona molto competente (per esempio costruire un ponte per far passare una legione tra le rapide di un torrente).

Il livello divino è rappresentato da azioni apparentemente impossibili da compiere senza l'intervento di qualche miracolo (per esempio costruire lo stesso ponte di cui sopra in una notte).

Due consigli per il LM:

- Per non appesantire troppo il gioco, fate eseguire tiri dolo dove ha senso.
- Non permettete a nessun giocatore di tenere a 0 nessuna Virtutes.

Regola del “tiro del fato”

Ogni volta che un giocatore esegue un tiro con 4+, si manifesta la benevolenza degli dei verso di lui.

In questo caso il PG può tirerà ancora due dadi, e sommare al +4 solo le facce positive del secondo tiro.

Tiri in contrapposizione

Qualora l'azione del PG sia ostacolata in maniera attiva da un PNG o da un altro PG si procederà a un normale confronto tra i risultati.

Se i tiri saranno dello stesso valore ci sarà una situazione di stallo, e si potrà decidere se ritentare con un secondo tiro oppure se desistere.

In caso di prevalenza di uno su l'altro l'azione sarà considerata compiuta.

GRADI DI SUCCESSO

I gradi di successo (o di fallimento!) dei tiri determinerà anche come sarà svolta un'azione:

Con un differenziale di -3 o più sarà un disastro, con complicazione gravi e con eventuale perdita di salute.

Con differenziale -1 o -2 il nostro eroe fallirà in modo netto, con complicazioni lievi e passeggiare.

In caso di pareggio sarà considerato un successo ma con un costo.

Con differenza di +1 o +2 sarà un successo pieno.

Con differenziale maggiore di +3 sarà l'apoteosi.

Naturalmente suddetta regola vale allo stesso modo anche per i combattimenti.

Esempio:

Impersonate un legionario che sta trattando con un capo barbaro. Lui ti dice chiaramente che vogliono guardare il fiume e accamparsi fuori dalle mura di Castra Regina.

A questo punto proponi di permettere solo alle donne e ai bambini di attraversare e gli uomini possono entrare nel territorio del impero solo durante le ore diurne.

Chiaramente questa contrapposizione richiederà un tiro.

Con differenza di -3 sarà la strage della tua scorta e sarai gravemente ferito.

Con -1 o -2 sarai spinto giù dalla tua cavalcatura facendoti male a una caviglia, e ignorandoti i barbari entreranno nell'impero.

Con un pareggio otterrai quello che vuoi, dovrai solo permettere ai padri e ai mariti di dormire con le famiglie a ridosso delle tue mura.

Con un successo di +1 o +2 accetteranno le tue condizioni, ritenendole giuste.

Con un + 3 accetteranno le tue condizioni, e ti proporranno un'alleanza: fintanto che le famiglie saranno al sicuro sotto l'ombra della III legio italica, i guerrieri di questa tribù pattuglieranno la sponda orientale del Danuvius.

REGOLA DEL CURRICULAE

Ogni volta che un PG fallirà un tiro relativo alle Peritae dovrà fare un pallino con una matita di fianco alla Peritae con cui ha fallito il tiro.

Quando avrà VIII fallimenti potrà cancellare tutti i pallini e far salire il valore della Peritae di 1.

Le Peritae potranno avere come valore massimo 4.

CAPITOLO 4 – IL FUMO

Il fumo che i giocatori vedono non è una semplice emanazione del loro dio, bensì rappresenta proprio una parte del dio, un'essenza che possiede il PG per un'azione o una missione che il dio ritiene importante sia superata dal proprio campione.

Per questo motivo solo il LM potrà comunicare ai PG chi e quando vedrà il fumo.

Solo chi ha lo stesso dio protettore potrà vedere questa emanazione.

Se il PG di Daniele sarà prediletto da Venere, non potrà vedere l'essenza di Mercurio possedere il PG di Luca. Ne vedrà comunque gli effetti.

Consiglio per i LM:

Gli dei sono capricciosi!

Se Mercurio sarà contrariato col PG di Luca perché ha rinunciato a un furto facile, o è stato troppo magnanimo in uno scambio commerciale, potrebbe anche non aiutare il PG nel momento del bisogno.

Al contrario se è felice potrebbe aiutare anche quando in teoria basterebbe l'abilità normale di un uomo!

I vostri PG sono legati al proprio dio, di cui sono i prediletti.

Per cui dovranno porre attenzione ai loro desideri e al loro favore, se vogliono mantenere le loro caratteristiche sovraumane.

Per ogni PG il LM dovrà tenere un counter con quattro spicchi.

Ogni volta che il PG disattenderà una missione affidatagli dalla divinità, verrà annerito uno spicchio.

Se il counter dovesse essere riempito, il legame con la divinità sarà tagliato.

Nei casi più gravi la divinità potrà chiedere anche il taglio del filo della vita dell'eroe alle Parche.

Naturalmente eseguendo missioni con successo si potrà ritornare a sbiancare degli spicchi.

Se un giocatore perde il favore del proprio nume ma gli viene resa salva la vita, potrà continuare a giocare come mortale (verranno tolti i punti bonus relativi al favore divino) e sarà decisione insindacabile del LM se potrà rientrare nelle grazie del proprio dio.

CAPITOLO 5 – REGOLE DI CONFINE

Siete sul confine!

E si sa, nascere da una parte o dall'altra di un fiume è solo un caso, per cui non fatevi limitare.

Nulla vi vieta di impersonare anche i jutungi.

Logicamente cambierà il pantheon.

Di seguito le divinità corrispettive:

PLUTONE – HEL

MERCURIO – LOKI

VIRGINIA – HOENIR

VENERE – FRIGG

ABEONA – ODR

ESCULAPIO – HLIN

CERERE – FREYJA

BELLONA – TYR

DIANA – ULLR

Ogni pantheon è il riflesso della cultura, delle credenze e delle tradizioni di un popolo.

Le divinità norrene dei jutungi non sono esattamente speculari a quelle romane.

Abbiamo cercato comunque di creare abbinamenti che siano significativi.

CAPITOLO 7 – REGOLA OPZIONALE PER LE DIVINITA'

Terminus può essere giocato anche in 2 giocatori con un semplice accorgimento:

I due giocatori stabiliranno all'inizio della partita una coppia di divinità e tre obiettivi da raggiungere. Il primo che riuscirà ad avere eco nel mondo divino riuscendo tramite il PG a completare due missioni avrà vinto.

Si giocherà a turni alterni e ognuno sarà il LM dell'avventura dell'altro.

In questo caso, per evitare scorrettezze, il fumo potrà essere invocato solo una volta a missione e sarà invocato dal PG.

CAPITOLO 8 – LA MAGIA IN TERMINUS

La magia in Terminus riguarda principalmente gli auguri o gli sciamani.

Per quanto riguarda gli umani, naturalmente!

I principali riti sono quelli di:

RETROCOGNIZIONE: riti che permettono di percepire eventi passati legati a un oggetto, un luogo, una persona, ...

CHIAROVEGGENZA: capacità di vedere, sentire o percepire eventi che si stanno svolgendo in quel momento in altri luoghi

PRECOGNIZIONE: rito che permette di prevedere un evento che accadrà in un futuro più o meno prossimo.

I principali modi di previsione sono la lettura dei presagi, l'aruspicina e l'interpretazione dei sogni.

È consentita e studiata solo la magia bianca e rossa.

Può essere insegnata e sono disponibili anche testi.

La magia nera è tabù in tutto l'impero e anche dalla maggior parte delle popolazioni.

Non esistono comunque testi conosciuti.

LA MAGIA PASSIVA

La divinazione è la magia attiva in Terminus.

La magia passiva è da considerare qualsiasi fenomeno ultraterreno che interviene nel gioco indipendentemente dalla volontà dei giocatori.

Può essere legata a luoghi (templi, boschi sacri, campi di battaglia, ...) o a particolari eventi (luna piena, eclissi, congiunzioni astrali, ...).

Può anche essere invocata da PNG che ricorrono a magie proibite e tabù come la negromanzia.

CAPITOLO 9 – IL MONDO DI TERMINUS

Il mondo di Terminus è un mondo di fantasia.

Ha preso spunto dall'impero Romano del III secolo, in decadenza ma non ancora frantumato.

Potrete decidere voi come condurlo, grazie all'eco delle vostre azioni nel mondo divino.

Potrete anche decidere di allargare il pantheon integrando popolazioni da fuori, cercare di mantenere lo status quo o addirittura ricominciare il periodo di espansione del Limes.

Ricordate che sono due secoli che i Jutungi sono vicini di casa dei Romani.

E che tante usanze sono conosciute e tollerate da entrambe le parti, e qualcuna è anche stata implementata.

Il mondo è vostro: plasmatelo...naturalmente nella visione del vostro dio!!!

Un ringraziamento speciale a Leo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello per quella perla di Lex Arcana, mio primo gdr e che ha influenzato questo, a Matteo Cortini e Leonardo Moretti per Sine Requie, gioco che mi ha riportato al tavolo, a Daniele per la passione che ci mette e ad Andrea per il semplice motivo che c'è.

Fonti di ispirazione è stata anche FATE, blades in the dark e Apocalypse world

The lighthouse

Davide Cavalli

The Lighthouse



di Davide Cavalli

The Lighthouse

The Lighthouse è un gioco da 2 a 4 giocatori, scritto in occasione del concorso Game Chef Pummara Ediscion 2017 da Davide Cavalli.

L'immagine di copertina è utilizzata in licenza CC0.

The Lighthouse deve essere giocato esclusivamente dopo il tramonto.

Materiali:

- Candele (almeno una per giocatore)
- Un piatto od un contenitore in cui si possa bruciare la carta
- Accendino (meglio se 2)
- Spago (un colore diverso per ogni giocatore)
- Forbici
- Carta
- Matite o Biro

Introduzione:

I personaggi hanno appena attraversato un confine, compiendo un viaggio reale o metaforico ed ora si trovano in una nuova casa, in un rifugio o in un luogo sicuro. Durante il viaggio sono successe varie cose e per alcune di queste si sentono responsabili, ora devono affrontare i ricordi.

Preparazione, prima parte:

Con sufficiente anticipo rispetto al momento in cui avete deciso che giocherete, dovete accordarvi e rispondere alle seguenti domande:

- Che viaggio avete affrontato?
- Da dove siete partiti?
- Dove siete arrivati?
- Che confine avete superato?
- Perché siete partiti?

Non sentitevi vincolati da luoghi e situazioni reali, siete liberi di scegliere le risposte che preferite.

Una volta risposto alle domande avrete un'idea dei luoghi presenti nel vostro racconto, ora ognuno di voi ha tempo fino al momento in cui giocherete per trovare e stampare alcune immagini, disegni o fotografie, che ritiene significative per il viaggio e per i personaggi che lo hanno intrapreso, ve ne serviranno 12 in totale.

Suggerisco di scegliere, per ogni giocatore, almeno un'immagine di un luogo e di una o più

persone.

Preparazione, seconda parte: da iniziare al tramonto o poco dopo, appena prima di giocare. Ognuno di voi definisce e presenta il proprio personaggio, chi è? come si comporta solitamente? con che spirito ha iniziato il viaggio?

Ora che conoscete i personaggi potete proseguire.

Scegliete un giocatore, tutti gli altri scrivono su un'immagine, o sul retro della stessa, brevi frasi che raccontano o introducono eventi del viaggio.

Le frasi vanno scritte in prima persona, devono contenere l'incipit di una scena vista dagli occhi del personaggio di chi legge, ma devono introdurre nel racconto anche il personaggio di chi scrive; Per esempio, se il mio personaggio fosse *'Alessandra'* potrei scrivere: *'Ero intento a cambiare la ruota del fuoristrada quando Alessandra si mise ad urlare, un elefante solitario si stava preparando a caricarci'*.

Fatto questo praticate un piccolo foro a lato dell'immagine e fateci passare lo spago del colore scelto dal giocatore per cui avete preparato il materiale.

Procedete a turno fino a quando per tutti i giocatori sono stati preparate 3 immagini ciascuno se ci sono 4 partecipanti, 4 se i giocatori sono 3 e 6 se sono solo in 2.

Durante questa fase della preparazione è possibile discutere e scambiarsi idee.

Stabilite quali siano le stanze accessibili e appendete i biglietti che avete preparato, è importante che lo spago sia legato e che il nodo non sia troppo difficile da sciogliere.

Infine, in privato registrate due messaggi vocali, interpretando il vostro personaggio;

- Il primo, inviato la mattina del giorno della partenza, deve esprimere entusiasmo e fiducia.
- Il secondo, inviato al termine del viaggio, poco prima di ritrovarsi nella casa sicura, deve esprimere sconforto, disperazione e/o rassegnazione.

Alla fine del gioco se ne riascolta solo uno e l'altro viene cancellato.

Accendete le candele, sono l'unica luce che potete usare durante il gioco (esclusa quella che proviene dall'esterno).

Prima fase:

Ora siete pronti a cominciare, durante questa parte del gioco vi suggerisco di rimanere in silenzio e di parlare solo durante le vostre scene.

Iniziate a cercare fra le immagini che trovate quelle con lo spago del vostro colore e quando ne individuate una rimuovete lo spago.

Potete farlo bruciandolo, tagliandolo o sciogliendo il nodo. Se lo spago non dovesse bruciare, basta tagliarlo e annerirne una parte.

Se nessun altro giocatore sta parlando, leggete ad alta voce quanto scritto sull'immagine e poi

procedete a raccontare la scena introducendo nuovi elementi, basandovi sull'immagine stessa e su come avete rimosso lo spago.

Se lo spago è stato:

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
- Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
- Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?

Importante:

- Mentre leggete e raccontate parlate a voce alta, ma come se non ci fossero interlocutori, il vostro è un monologo. Se lo desiderate potete enunciare la domanda a cui volete rispondere, ma sempre come se fosse rivolta a voi stessi.
- Quando raccontate qualcosa non negate mai quanto detto in precedenza da voi o dagli altri giocatori .
- Potete raccontare qualsiasi cosa, ma non la morte dei personaggi dei giocatori.
- Non è necessario che le scene seguano un ordine cronologico.
- Se, mentre un altro giocatore racconta, qualcosa vi disturba, o vi mette a disagio, dite 'Fermati' ad alta voce.
- Se qualcuno dice 'Fermati' ad alta voce mentre stai raccontando, chiedi quale sia il problema e poi cambia argomento e tema e ricomincia a raccontare. In seguito state attenti ad evitare l'argomento indicato.

Seconda fase:

Questa parte del gioco ha inizio quando tutte le immagini sono state recuperate.

Ogni giocatore, a turno, dovrà distribuire le proprie immagini fra gli altri giocatori, che saranno incaricati di decidere se e quante restituirne o bruciarne. L'ultima rimasta di queste immagini non deve mai essere bruciata. Le immagini scelte per essere distrutte devono essere bruciate tutte nello stesso contenitore dal giocatore che le ha distribuite.

Successivamente, il giocatore scelto conta le immagini con lo spago tagliato e con lo spago

integro rimaste, quindi soffia le ceneri fuori da una finestra e spegne la propria candela.

Se le immagini con lo spago tagliato rimaste sono più delle immagini con lo spago integro, deve riprodurre il secondo messaggio, il personaggio non è riuscito a lasciarsi il viaggio alle spalle.

Viceversa, se gli spaghi intatti sono più di quelli tagliati, il messaggio da riprodurre è il primo, il personaggio è pronto (o quasi) ad affrontare una nuova vita.

Note:

- La distribuzione delle immagini può non essere equa, è possibile darle tutte ad un solo giocatore se così si desidera, ma, in ogni caso, tutte devono essere consegnate.
- In caso di pareggio nel conteggio degli spaghi è il giocatore a decidere quale messaggio riprodurre.
- Gli spaghi bruciati non vengono contati, se rimangono solo quelli è il giocatore a decidere quale messaggio riprodurre.

Finita questa parte inizia quella conclusiva.

Conclusione:

Ognuno di voi deve esprimere ad alta voce i propri pensieri sul futuro del personaggio interpretato, terminata questa fase il gioco ha termine.

Scenari proposti:

Di seguito trovate una serie di possibili scenari di viaggio e alcune domande che potrebbero esservi aiutarvi a svilupparli, traetene liberamente ispirazione.

- Fuga dalla guerra; avete viaggiato con pochi averi e pochi amici per fuggire dal vostro luogo natio. Dove siete arrivati? chi non ce l'ha fatta?
- Safari; siete tornati da un viaggio lontano dalla civiltà e dall'influenza dell'uomo. Cosa non è andato come previsto? cosa avete imparato?
- Trasferimento in un nuovo paese; la città dove siete nati è ormai molto lontana, vi trovate in un luogo completamente nuovo. Perché ve ne siete andati? Cosa vi mancherà?
- Percorso universitario; Gli studi sono terminati e con essi una parte particolare della vostra vita. In che modo questo percorso vi ha cambiati? Chi avete conosciuto?
- Viaggio di esplorazione; L'antartide era terra di nessuno e voi siete tornati indietro per raccontarne le meraviglie. Cosa avete affrontato? Cosa vi ha spaventati?
- Viaggio nel tempo; Meraviglie indescrivibili e situazioni straordinarie, tutto senza un prima e un dopo. 'Quando' vi siete fermati? Cosa avete manomesso?
- Viaggio interplanetario; Per mesi, forse anni avete vagato nell'oscurità dello spazio, adesso potete riposare. Quali mondi avete visitato? Quale parte di voi è rimasta fra le stelle?

Tema e ingredienti del concorso:

La prima idea del gioco si basava sulla domanda ‘cosa siamo disposti a fare per attraversare un confine?’ e prevedeva l'introduzione di un atto che i personaggi non riuscissero a perdonarsi. Poi mi sono reso conto che sono tantissimi i confini che attraversiamo senza affrontare nulla di così drastico. Nella versione finale del gioco il confine è presente in diverse forme: i personaggi ne hanno attraversato uno, reale o metaforico, che porterà la loro vita a cambiare; i giocatori invece ne incontrano diversi, quello della casa in cui si svolge il gioco, quello della luce limitata delle candele, quello del non poter influenzare i racconti degli altri dopo l'inizio del gioco e quello del silenzio durante il gioco stesso.

Gli ingredienti utilizzati sono i fili (*filato*) con cui vengono appese le immagini, che rappresentano il legame con il passato dei personaggi e l'eco rappresentato dai ricordi, che devono essere raccontati ad alta voce e sono le uniche parole che si sentono durante il gioco.

Taglio e *fumo* sono inclusi nelle meccaniche del gioco, nei modi che i giocatori hanno di agire sui fili, tagliandoli, slegandoli o bruciandoli. Da *fumo* ho preso l'idea di inserire la possibilità di raccontare qualcosa di ambivalente.

Questo file contiene solo 6 copie delle domande presenti nel testo principale, per stamparle e permettere a tutti di averle sempre sott'occhio durante il gioco.

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
 - Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
 - Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?
-

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
- Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
- Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
 - Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
 - Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?
-

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
- Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
- Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
 - Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
 - Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?
-

- Sciolto: non sei più quella persona, racconta perché o come questo ti aiuti a ricominciare. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho perso per sempre?
 - Perché ho sofferto?
 - A chi ho fatto del male?
- Bruciato: Luce e fumo si mescolano, racconta come non è o come non era tutto bianco o nero. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Perché voglio dimenticare?
 - Qual è stato il prezzo del miglioramento?
 - Quali cambiamenti ci sono stati?
- Tagliato: Da qualche parte è rimasto un nodo, racconta cosa ti lega al passato e cosa ti rimarrà sempre dentro. Mentre racconti rispondi ad una delle seguenti domande:
 - Chi o cosa ho salvato?
 - Perché ho tirato un sospiro di sollievo?
 - Perché non mi dimenticheranno?

The room

Ariele Agostini



**Menzione Lucas Pope
per il gioco più teso**

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.

Interrogatore – pag. 1

Sei un agente del governo. Hai già sostenuto altri interrogatori, e dopo un po' questi tizi cominciano a sembrare tutti uguali. Qualcuno lo si lascia passare, qualcuno no. In linea di massima, meglio farne passare uno in meno che uno in più: perché correre rischi?

D'altra parte le organizzazioni umanitarie stanno addosso al ministero. Uno scandalo, ora, è l'ultima cosa che serve: alle alte sfere, ma anche alle tue possibilità di carriera.

Il tuo compito è quello di capire se la persona che ti attende nella stanza degli interrogatori è un migrante come tanti o una minaccia, potenzialmente un terrorista. Hai 60 minuti di tempo da dedicargli. Il tempo sta già trascorrendo mentre leggi queste righe: leggi rapidamente, ma non saltare nulla e fermati soltanto dove ti viene detto.

Data la situazione, il controllo dell'interrogatorio sarà quasi sempre in mano tua. Avrai a tua disposizione alcuni strumenti.

Cosa puoi fare:

- Interrogarlo sul suo passato. Puoi essere duro o gentile, comprensivo o distaccato, puoi minacciarlo fisicamente (mi raccomando, soltanto minacciarlo!) o sfruttando la tua posizione burocratico-lavorativa. Qualunque cosa funzioni, ai tuoi occhi, restando nei limiti del solo scambio verbale.
- Puoi decidere di limitarne i movimenti. L'individuo che stai interrogando è stato condotto nella sala interrogatori senza costrizioni. A tua discrezione, se ritieni sia il caso o se cominciassi a reputarlo pericoloso, puoi decidere di ammanettarlo. Per farlo, lega un pezzo di filo o passa del nastro adesivo unendo i suoi mignoli. Assicurati che, dopo, abbia ancora la possibilità di scrivere. Tieni presente che si tratta di un gesto molto "forte", che avrà conseguenze.

Cosa devi fare:

- Tenere traccia di tutte le domande significative che poni al Migrante. Ogni volta che gli domandi se ha compiuto qualche azione fuori da ciò che è la tua quotidianità di persona che non vive in un paese in guerra, se ha assistito, subito o preso parte agli orrori da cui proviene, scrivilo. Alla pagina successiva troverai una griglia che ti permetterà di ricordarti le domande poste e le risposte ricevute. Scrivi in maniera leggibile.

Cosa ti serve:

- Oltre alle cose elencate sopra, ti servirà un pezzo di filo per cucito o, in alternativa, un pezzo di nastro adesivo (8-10 cm basteranno)
- Se riesci, procurati una sigaretta, e assicurati di poterti procurare un caffè in tempi brevi. Non sono indispensabili, ma se li hai migliorerai l'esperienza di gioco.

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Prendi il foglio che segue, smetti di leggere e preparati all'interrogatorio.**

Interrogatore – pag. 2

Domanda posta

Risposta ricevuta

[illegible]

Allegato A

La sveglia che suona è in realtà lo squillo del tuo telefono. E' una telefonata personale, ma importante.

Esci dalla stanza per rispondere, lasciando sul tavolo il foglio con le domande che hai posto finora.

Forse è il tuo avvocato, che ti avvisa che la banca sta impugnando l'ipoteca sulla casa. Rischi di non avere un tetto sopra la testa, stasera.

Forse è il tuo coniuge, che ti informa che sta andando via – portandosi i bambini.

Forse è l'assicurazione, che ha rifiutato di sostenere le spese mediche per il tuo genitore malato.

Prenditi un paio di minuti per decidere cosa è successo, e le conseguenze per il tuo personaggio.

Fai in modo che sia qualcosa di negativo, il peggioramento drammatico di una situazione già esistente. Non scegliere qualcosa di illegale o legato a un crimine: dev'essere qualcosa che potrebbe capitare a chiunque. Quando hai deciso, scrivilo qui sotto:

Oltre alle cattive notizie, il trillo segna anche un'altra cosa. Ora che avete parlato a sufficienza, tu e il Migrante, hai la possibilità di usare una nuova azione.

Gesti di intimità:

Trascorsa questa prima mezz'ora di interrogatorio duro, un gesto gentile nei suoi confronti potrebbe aiutarti a ottenere qualche verità in più.

Dopo ogni gesto di intimità potrai ripetergli una domanda già fatta in precedenza, e il Migrante questa volta avrà l'obbligo di risponderti sinceramente.

- Offrigli una sigaretta, e (se fumi) fumane una anche tu.
- Offrigli una tazza di caffè.

Se gli avevi messo le manette durante la prima mezz'ora, hai diritto a un terzo gesto di intimità:

- Togligli le manette. Per farlo, taglia o spezza il filo utilizzato: non potrai usarle più.

Tuttavia, se deciderai di metterglielo ora, sappi che non potrai più toglierle fino a ordine contrario.

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Smetti di leggere e torna all'interrogatorio.**

Allegato B

Anche questa volta la sveglia che suona rappresenta il tuo telefono. Questa volta è una chiamata di lavoro.

- Aspetta che il Migrante ti consegni un foglio, quindi esci dalla stanza per rispondere al telefono.
- Quando sei fuori, leggi il foglio che ti è appena stato dato.

Quando è suonato il telefono mancavano 10 minuti alla fine dell'interrogatorio.

Nella fretta di concludere, hai un nuovo

Gesto di Intimità:

- Apriti con lui. Digli qualcosa di ciò che ti è accaduto prima, la crisi personale che stai attraversando e che dovrai affrontare fuori di qui.

Come quelli precedenti anche questo Gesto di Intimità ti permetterà di ripetere una domanda fatta in precedenza, e il Migrante avrà l'obbligo di rispondere sinceramente.

Inoltre, se gli hai messo le manette dopo la prima interruzione, hai diritto a un nuovo gesto di intimità:

- Togligli le manette. Per farlo, taglia o spezza il filo utilizzato: non potrai usarle più.

Qualora invece decidessi di metterglielo ora, sappi che non potrai più toglierle fino a ordine contrario.

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Smetti di leggere e torna all'interrogatorio.**

Migrante – pag. 1

Prima di qualunque altra cosa, prendi il telefono dell'Interrogatore e punta tre sveglie: una tra 30 minuti, una tra 50 e una tra 60. Non dirgli cosa hai fatto, e restituisciglielo. Poi continua a leggere.

Sei un povero tizio qualunque, in fuga dalla fame e da un paese in guerra. Per arrivare qui hai fatto un viaggio terribile, e ora sei bloccato in questa stanza ad aspettare un burocrate che dovrà decidere del tuo destino.

O forse no. Forse sei tutt'altro.

Non concentrarti su questo, ora: prima di pensare a chi sei adesso, ci dovremo occupare del tuo passato. Il tuo passato, soprattutto per quanto riguarda la tua storia recente in un paese in guerra, verrà delineato alla luce delle domande che ti porrà l'Interrogatore. Ovviamente puoi farti una tua idea, nel frattempo: ma mantieniti elastico.

Cosa puoi fare:

- Inventa, immagina, racconta. Ogni domanda dell'Interrogatore è uno spunto di cui fare tesoro, per aiutarti a definire da dove vieni e alcuni degli orrori che albergano nel tuo passato. Ricordati che difficilmente nel posto da cui provieni esistono gli angeli: ma pagherà, la sincerità, quando parli con qualcuno il cui scopo è impedirti di entrare?

Cosa devi fare:

- Tieni a mente, mentre rispondi, che il tuo obiettivo in ogni caso è sempre quello di riuscire a entrare nel paese.
- Cerca di ricordare quello che racconti all'Interrogatore: ti servirà.
- Ogni volta che l'Interrogatore dice o fa qualcosa che ti fa arrabbiare o che reputi ingiusto, segna una crocetta nella griglia qui sotto. Può essere di tutto: un'occhiata, un tono accondiscendente, un'accusa velata o esplicita, un insulto. A te stabilire quando ti sei sentito trattato male. Continua a farlo fino alla prima sveglia che hai puntato, dopo la prima mezz'ora. Dopo la prima sveglia non segnare più crocette.

Griglia 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15+

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Smetti di leggere e preparati all'interrogatorio.**

Allegato A

Questo per te è un momento fondamentale: è ora che tu decida quale è stato il tuo passato, quanto di ciò che hai raccontato era vero e cosa invece hai nascosto, omesso o modificato nel tentativo di convincerlo a lasciarti entrare.

Quando l'Interrogatore esce dalla stanza, prendi il foglio con le domande che ha posto finora. Copiale nella *griglia 2* che troverai alla pagina successiva. Per ogni domanda che ti è stata posta, segna con una crocetta sulla *griglia 2* cosa hai raccontato, suddividendolo in quattro categorie:

- 1- L'ho fatto in prima persona
- 2- L'ho visto accadere
- 3- L'ho subito (mi è stato fatto)
- 4- Non ho avuto esperienze simili

Ora devi stabilire cosa era vero e cosa no. Per farlo, guarda la *griglia 1* della pagina precedente (quella delle parole e dei gesti sgradevoli), e confronta gli spazi vuoti e quelli con una crocetta.

Segnati il numero più alto tra i due: questo è il numero di cambiamenti che dovrai fare.

Ogni cambiamento che devi fare consiste nello spostare di una colonna qualcosa che hai raccontato in precedenza (e che quindi hai segnato con una crocetta nella *griglia 2*) contrassegnando (questa volta con un cerchio) quello che fu il reale andamento delle cose.

Puoi modificare qualunque combinazione di risposte e di colonne, a patto che il numero complessivo di spostamenti sia quello stabilito qui sopra.

Fai anche in modo che questi spostamenti abbiano un senso: difficilmente qualcuno nella tua situazione si sarà accusato di omicidio quando non era vero!

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Smetti di leggere e torna all'interrogatorio.**

Migrante – pag. 3

mai visto

Domanda posta

l'ho fatto

l'ho visto

l'ho subìto

succedere

[illegible]

Griglia 2

Allegato B

Prima di qualunque altra cosa, sfoglia gli allegati W, X, Y, Z: sono gli ultimi 4 fogli di questo documento. Ciascuno di essi corrisponde a un numero di crocette che hai tracciato nella *griglia 1*: consegna all'Interrogatore il foglio corrispondente alle crocette.

0-2 crocette: foglio W

3-5 crocette: foglio X

6-14 crocette: foglio Y

15+ crocette: foglio Z

Poi continua a leggere.

Siamo arrivati al dunque. Questo è il momento in cui devi decidere chi sei veramente.

Hai avuto modo di raccontare una prima versione dei fatti.

In seguito hai dovuto modificare la tua immagine, stabilendo quale fosse la tua vera storia.

Inoltre, hai visto come sei stato trattato dal tuo Interrogatore.

Alla luce di quanto è avvenuto negli ultimi 50 minuti, una volta per tutte, stabilisci se ti consideri una persona pericolosa o se, dopo tutto, sei veramente soltanto un pover'uomo in cerca di riparo.

Mancano soltanto dieci minuti alla fine dell'interrogatorio. Quale che sia stata la tua scelta, è la tua ultima occasione di influenzare il tuo Interrogatore per convincerlo a lasciarti passare.

**Per il momento questo è tutto quello che devi sapere.
Smetti di leggere e torna all'interrogatorio.**

Allegato W

A chiamarti è il tuo diretto superiore e supervisore.

“Quello che stai facendo va benissimo per l’opinione pubblica, è esattamente il tipo di comportamento che ci serve per mettere a tacere le associazioni umanitarie. Lo sai, vero, che così però non otteniamo un cazzo?”

Allegato X

Uno dei tuoi superiori sta chiamando tutti i tuoi colleghi. Una fonte sicura afferma che nel gruppo che state interrogando oggi si nasconde con assoluta certezza un terrorista. Ovviamente la notizia non può essere resa nota.

Inoltre, fuori premono i rappresentanti delle associazioni umanitarie: in un altro centro si è verificato un caso di violenza di stato e ora esigono maggiori controlli sul vostro operato.

Allegato Y

A chiamarti è il tuo diretto superiore e supervisore.

“Vedi di darti una calmata. Ci sono già stati casini in un altro paio di centri come il nostro e non possiamo permetterci un altro scandalo. Ora torna dentro e non fare cazzate.”

Allegato Z

A chiamarti è il tuo diretto superiore e supervisore. Il tuo comportamento durante l'interrogatorio darà il via all'ennesimo scandalo sui maltrattamenti dei profughi.

Il tuo interrogatorio non avrà bisogno di essere concluso: la persona nella stanza sarà lasciata passare con tante scuse.

Sei appena stato licenziato.

Tu, io e quel che sta nel mezzo

Lorenzo Trenti



Lorenzo Trenti

Tu, io
e qui che
sta nel mezzo

Tu, io e quel che sta nel mezzo

di Lorenzo Trenti – v. 1.02, 11.7.2017 – copertina: elaborazione da pexels.com

Premessa

In un corso di comunicazione ho incontrato l'immagine di un omino con sei teste, in cui si diceva che nello scambio tra due individui entrano in gioco sei “persone”, se così vogliamo chiamarle:

- L'immagine che abbiamo di noi
- L'immagine che abbiamo dell'altro
- L'immagine che crediamo l'altro abbia di noi
- L'immagine che l'altro ha di sé
- L'immagine che l'altro ha di noi
- L'immagine che l'altro crede che noi abbiamo di lui

Mi è subito venuto in mente il film di animazione *Inside Out*, con le varie componenti della personalità che interagiscono tra loro, spesso in modo conflittuale; e anche un oscuro esperimento di gioco di ruolo svedese che lessi ormai molti anni e di cui non ho più trovato traccia. Eccovi quindi un semplice “motore narrativo” per mettere in scena un dialogo tra due individui basato su questi assunti, attraverso dinamiche da gioco di ruolo dal vivo. Il sistema è universale e generico; per giocarlo effettivamente gli va abbinato uno scenario

vero e proprio contenente le schede dei 6 personaggi.

Il tema di fondo del GameChef 2017, “confini”, svolge qui una doppia funzione: ci sono confini interni alla personalità a volte più alti di quello che ci aspettiamo, ma anche confini tra un individuo e l'altro più fluidi di quelli che normalmente pensiamo. Il confine tra “tu” e “io” a volte non è una linea ma un territorio dai bordi molto fumosi, e anche nelle manifestazioni esterne dell'io emergono spesso echi di pulsioni più profonde (“fumo” ed “eco” sono due degli ingredienti di questa edizione del contest).

Allestimento del gioco

Il gioco è previsto per esattamente 6 giocatori, con una durata prevista di 30-60 minuti.

Dividetevi in due terzetti, una per le componenti dell'individuo A, l'altra per le componenti dell'individuo B. Da qui in poi chiameremo “personaggi” queste 3+3 componenti, e “individui” i nostri A e B. Distribuitevi le schede dei vari personaggi, a caso o per scelta, e leggetele. La prima volta che giocate lo scenario queste schede sono segrete; se invece almeno uno di voi ha già giocato lo scenario, esse sono pubbliche. Quando tutti hanno letto la propria scheda, ogni terzetto si ritira in una stanza separata

visivamente e acusticamente dall'altra. Ogni stanza ha bisogno di carta e penne, di un oggetto che faccia da segnaturno, e delle Carte azione (vedi dopo).

Ognuna delle due stanze rappresenta la mente di uno dei due individui e quella che state per mettere in scena è la narrazione di un dialogo tra loro. Nella vita reale questo dialogo potrebbe durare solo una manciata di minuti, ma noi lo racconteremo in *slow motion*, concedendo ampio spazio alle dinamiche interne a ogni mente, e costruendo il dialogo un po' per volta.

Svolgimento del gioco

Il gioco è a turni: inizia la stanza dell'individuo A e il primo di turno, cui dare il segnaturno, è il personaggio A1 (“l'immagine che io ho di me”).

Ogni scenario ha un inizio predefinito e noto a tutti, che stabilisce chi sono i personaggi, in che occasione si sono incontrati e su cosa verterà la conversazione.

La stanza di turno parla al proprio interno per decidere cosa dire. Quando il personaggio di turno ha maturato una decisione fa queste cose:

- si allontana dalla propria stanza;
- raggiunge la stanza dell'altro terzetto;
- si ferma sulla soglia (eventualmente bussa o fa in modo di interrompere la conversazione altrui in modo che lo sentano bene);
- interpretando *l'individuo* della propria

stanza, pronuncia una e una sola frase che ha scelto, dopodiché ritorna alla propria stanza e ripete esattamente ciò che ha detto. Se il giocatore lo desidera (o se è italiano) può ovviamente accompagnare la frase con un gesto.

Mentre attende la risposta dell'altro individuo, il terzetto della stanza continua il dibattito interno. Il segnaturno (e con esso la responsabilità di recapitare la prossima battuta nel botto e risposta) passa al giocatore successivo nella stanza (es. da A1 ad A2). Chi lo desidera può prendere appunti con carta e penna per segnarsi i passaggi fondamentali del dialogo.

La manifestazione dell'altro individuo sulla soglia della propria stanza rappresenta un veloce input sensoriale che si affaccia alla soglia d'attenzione del proprio terzetto. Si suppone che il dialogo tra i due individui avvenga di persona (in moda da mantenere anche la parte di gestualità, tono di voce ed espressione facciale), anche se in linea di principio questo dialogo potrebbe avvenire anche per telefono, chat o altro.

Il gioco si conclude quando sono raggiunte le “condizioni di conclusione” definite dallo scenario, per esempio “decidere di comune accordo la meta delle vacanze”, “A ha fatto una dichiarazione d'amore a B o rinuncia a farlo”, e così via.

In linea di principio non dovrebbero essere necessari dei contatempo come clessidre o

cronometri; se però il gioco va per le lunghe meglio farne uso, stabilendo un massimo di 2-3 minuti al massimo per ogni “discussione interna”. Resta inteso comunque che il dialogo, se fosse visto da un osservatore esterno, sarebbe comunque un botta e risposta istantaneo, e che eventuali tempi di attesa costituiscono solo un focus narrativo per esplorare più da vicino i conflitti interni a ogni individuo.

Stile di gioco

Il gioco prevede delle conflittualità anche accese tra personaggi: complessivamente però il gioco si svolge in un contesto di collaborazione fra giocatori per far emergere un quadro narrativamente coerente. Se c'è incoerenza nelle risposte complessive di un individuo, queste dovrebbero derivare dalla complessità delle sue interazioni interiori, e quindi essere frutto di una scelta consapevole dei partecipanti; una tecnica narrativa, insomma, per rappresentare indecisioni, tentennamenti e conflitti interiori.

Pur essendo possibile, in linea di principio, che il personaggio di turno manifesti le proprie intenzioni in un modo e poi si comporti in modo totalmente differente quando va a recapitare la propria battuta, fa comunque parte del fair play del gioco il fatto di parlare apertamente delle proprie intenzioni, almeno per sommi capi. I personaggi sono consapevoli di essere delle funzioni mentali – in questo sono quasi, in tutto e per tutto,

sovrapponibili ai giocatori; parlano del proprio individuo in terza persona (“Alex non può dire questo, dai!”), e delle proprie azioni in prima persona plurale (“Allora, vi va se diciamo così e cosà?”).

Per quanto riguarda la definizione di elementi esterni a quanto indicato sulle schede dei personaggi, si suppone in generale che tutto quello che viene detto diventi automaticamente vero nella narrazione. Per esempio, se un personaggio dice la frase “ti ricordo che abbiamo l'auto in riparazione”, questo diventa un fatto. In linea di principio però ogni individuo è “provincia narrativa” di se stesso: quindi la stanza dell'individuo A fa tendenzialmente affermazioni circa l'individuo A (sia al proprio interno sia nella comunicazione verso l'esterno) e così fa il B. Se ne avete voglia, per aiutare l'identificazione dello stesso individuo che viene interpretato da tre giocatori diverse, è consigliato dare un semplice elemento costumistico di continuità, che diventa anche l'oggetto segnaturno: per esempio un cappello, una sciarpa, una giacca, una collana e così via.

Le carte azione

Il personaggio di turno, nella fase decisionale all'interno della stanza, deve ascoltare anche gli altri due personaggi e tutto quello che hanno da dire: in definitiva però, per quel turno, ha la più ampia libertà possibile di scegliere cosa dire.

Questo meccanismo rigido può essere oggetto di alcuni cortocircuiti narrativi grazie alle Carte azione descritte qui sotto. Ogni giocatore parte con una identica dotazione di Carte azione, tranne la carta speciale che è

diversa per ogni ruolo. Possono essere giocate in qualsiasi momento (come un *interrupt* di *Magic*), ma al massimo una in tutto per ogni turno.

PREVARICAZIONE

Strappa il segnaturno dal personaggio che ne è attualmente in possesso. Diventi tu il personaggio di turno (il gioco prosegue nel turno successivo con il personaggio che normalmente è di turno dopo di te).

EMOZIONE

Costringi il personaggio di turno a portare la sua battuta con una coloritura emotiva a tua scelta. Ci aspettiamo il massimo fair play!

LAPSUS

Costringi il personaggio di turno a inserire nella battuta una e una sola parola a tua scelta. Consideriamo fair play il fatto di *non* usarla in senso apertamente opposto rispetto alle intenzioni di te che hai giocato la carta (per esempio mettendoci un “non” davanti).

SPECIALE1: COERENZA (in possesso solo ai due personaggi 1: “l'immagine che ho di me”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace puoi eliminare una e una singola parola dalla sua frase e sarà costretto a dirla in quel modo.

SPECIALE2: SILENZIO (in possesso solo ai due personaggi 2: “l'immagine che ho dell'altro”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace lo obblighi a pronunciare una battuta muta (al limite con un'espressione facciale, ma niente gesti).

SPECIALE3: CONFERMA (in possesso solo ai due personaggi 3: “l'immagine che credo l'altro abbia di me”)

Chiedi in anticipo al personaggio di turno quale sarà la sua battuta. Se ti piace, comunicaglielo: sarà costretto a dirla esattamente in questi termini. Se non ti piace puoi sostituire una e una sola parola con un'altra a tua scelta e sarà costretto a dirla in quel modo.

Suggerimenti per la realizzazione di uno scenario

Il gioco parte da una premessa, invero molto novecentesca, che porta con sé una considerazione dell'individuo molto frammentaria, in cui l'unità del soggetto è fortemente messa in discussione. Quello che per secoli è stato un dato di fatto – l'unità del sé – viene mostrato come influenzato da grandi processi esterni e interni, di cui spesso non siamo consapevoli. Il gioco non richiede di sposare in toto questa teoria, ma si diverte – e spero diverta anche voi – a mostrare nella pratica una serie di meccanismi che entrano in azione nella comunicazioni.

Uno scenario dovrebbe quindi basarsi sul conflitto tra i vari personaggi nella testa, e tra l'individuo A e l'individuo B. A tal fine bisogna quindi che ci sia una certa asimmetria sia fra A e B sia fra le varie “visioni del mondo” portate dal terzetto di personaggi. Da

notare che da nessuna parte scriveremo qual è la realtà di fondo: ogni personaggio a modo suo è un po' portatore di verità, e nel gioco ci interessa mettere in scena le dinamiche, non svelare chi aveva ragione. Basare la costruzione dello scenario su alcune aspettative, magari stereotipiche, consente di partire da un bagaglio notevole di materiale di confronto (che poi potrà essere confermato o smentito dinamicamente nel corso del dialogo). L'unica accortezza è scrivere nella parte comune (e non nelle singole schede) eventuali informazioni fattuali incontrovertibili.

Il gioco infine è pensato per essere giocato dentro agli stilemi di un genere narrativo che potremmo definire “commedia *smart*”, ma in linea di principio è pensabile usarne gli strumenti anche per altre coloriture, come dramma romantico o tragedia. Scenari particolari potrebbero anche prevedere Carte azione con poteri specifici per quello scenario o quel genere.

* * *

SCENARIO: Alex e Barbie

Alex ha invitato Barbie a cena. I due si sono conosciuti a un corso di balli latino-americani e si sono piaciuti. Nascerà una storia?

Regola speciale: ogni terzetto gioca seduto a un tavolo e quando l'altro personaggio arriva si siede allo stesso tavolo, inserendo quindi questo elemento nelle possibilità di gestualità.

Condizioni di conclusione: il gioco si conclude se uno dei personaggi fa una dichiarazione d'amore all'altro (deve essere chiaro che si tratta di una dichiarazione esplicita); la battuta immediatamente successiva dell'altro conclude il gioco. In alternativa, il gioco si conclude se uno dei due personaggi manifesta l'intenzione di andarsene pronunciando esplicitamente le parole “me ne vado... buona serata”.

ALEX

Alessandro Barattieri, 29 anni, lavora nelle assicurazioni. Non ha avuto molta fortuna con le donne finora.

A1 – L'immagine che Alex ha di sé

Sei un intellettuale fatto e finito, che fa il lavoro che fa solo perché finora non ha trovato di meglio. Ma verrà il giorno – oh, se verrà! - in cui finalmente potrai far vedere al mondo di che pasta sei fatto, e il tuo animo poetico emergerà con tutta la sua prepotenza. Intanto scrivi poesie e non perdi un'occasione per infilare citazioni dotte e parole auliche nella conversazione.

A2 – L'immagine che Alex ha di Barbie

Davvero una bella donna. Ti è sembrata da subito una persona molto concreta, e questo un po' ti spaventa, ma al tempo stesso ti affascina anche. Sarà vero che gli opposti si attraggono? Speri proprio di sì. Sarà importante non fare passi falsi, anche perché Barbie ha sicuramente avuto altre esperienze in passato e sa benissimo cosa *non* cerca in un uomo.

A3 – L'immagine che Alex pensa Barbie abbia di lui

Sei consapevole di essere solo un nerd un po' rachitico. Appare evidente che uno come te va a un corso di balli latino-americani solo per conoscere nuove compagnie. D'altra parte è stato proprio così! Però sei anche sincero e autentico.

BARBIE

Barbara Ardemagni, 30 anni, ingegnere dei materiali. Ha avuto una relazione lunga, finita da poco, dolorosamente.

B1 – L'immagine che Barbie ha di sé

Sei una persona calma e sicura di sé. Fin da piccola ti è sempre piaciuto giocare con le costruzioni, incollare, segare legno... e da grande ne hai fatto una professione. Sei molto fiera di esserti progettata casa da sola, e anche di esserti costruita quasi tutti i mobili con le tue mani.

B2 – L'immagine che Barbie ha di Alex

Esistono ancora i ragazzi seri? Sembrerebbe di sì. Questo sicuramente non è il tipo di palestrato ignorante con cui finora hai avuto delle relazioni.

Certo, bisogna mettere in conto che probabilmente se viveste insieme saresti tu a dover cambiare una lampadina...

B3 – L'immagine che Barbie pensa Alex abbia di lei

Se c'è un rischio che corri è sicuramente quello di essere la classica donna la cui casa è un cantiere permanente di fiori secchi e decoupage, e quindi perennemente insoddisfatta di quello che si vede intorno tutti i giorni. Questo però ti rende anche una persona molto curata, e sei consapevole del tuo fascino.

Ulisse torna a Itaca

Alessandro Boatto

Titolo : Ulisse Torna a Itaca

Tema : Confini

Ingredienti : Filato , taglio , eco , fumo.

3-12 Giocatori

Storia :

Ulisse Re di Itaca , sposo di Penelope , dopo lunghi anni passati a combattere la guerra di Troia decide di ritornare a casa , ma durante il suo ritorno il Dio Poseidone glielo impedisce così costretto a interminabili avventure e sciagure dodici in tutto durate dieci anni ai confini della terra , tra echi di sirene assassine , un gigante ciclope di nome Polifemo che vuole arrostitire lui e la sua ciurma , dal quale riuscì sempre a tagliare la corda , i due mostri Scilla e Cariddi che mandarono in fumo nuovamente il suo progetto e dal quale solo lui e pochi dei suoi compagni riuscirono a filare via ancora una volta , mentre la sua amata Penelope era sotto la pressione dei ricchi abitanti di Itaca , che pretendevano un Re per la città di Itaca , ai quali aveva promesso di donarsi in sposa a colui che durante un banchetto sarebbe riuscito a scoccare una freccia dal pesante arco del marito facendola passare per le fessure di dodici scuri allineate , e che negli ultimi anni faceva finta , aspettando il ritorno di Ulisse , di tessere e tagliare una tela per prolungare la data del banchetto e sperare così nel ritorno del suo amato Ulisse il quale alla fine tornò in tempo per il banchetto e mandò così in fumo i piani dei ricchi abitanti di Itaca.

Il Gioco :

Il gioco si svolge dal punto in cui Ulisse decide di partire dalla città di Troia , dove ogni giocatore impersonando uno dei compagni di Ulisse , aiuta appunto il protagonista ad affrontare le dodici tappe a per fare ritorno a Itaca dalla sua amata Penelope.

Ci sono dodici eventi o tappe che bisogna superare :

- **I Ciconi** : Ulisse fa tappa nella terra dei Ciconi e li attacca la città per fare un pò di provviste.
- **I Lotofagi** : Seconda tappa nella terra dei Lotofagi , cioè mangiatori di loto , un fiore che se mangiato fa dimenticare la memoria .
- **IL Ciclope Polifemo** : Terza tappa . Polifemo scopre Ulisse nella sua caverna e infuriato decide di mangiarsi lui e i suoi compagni , ma Ulisse riesce a sconfiggerlo accecandolo e a fuggire facendolo prima ubriacare .

- **Eolo** : Quarta tappa. Qui Ulisse è all'isola di Eolo , Dio dei Venti , che gli dona un vaso che però non dovrà aprire se vorrà fare ritorno a Itaca , ma i suoi compagni invidiosi lo aprono , scatenando così l'ira del Dio.
- **I Lestrigoni** : Giganti simili a Polifemo che gli fanno battaglia.
- **Circe** : La maga Circe che trasforma i suoi compagni in porci.
- **Ade** : L'Ade o l'inferno dove Ulisse viene messo alla prova.
- **Le Sirene** : Pericolosissime sirene mangia uomini.
- **Scilla e Cariddi** : Sono due Mostri.
- **Calipso** : Una ninfa immortale che si innamora di lui e gli fa un incantesimo per trattenerlo.
- **I Feaci** : Qui chiese aiuto al re dei Feaci per tornare a casa.
- **Ritorno a Itaca** : quando ritorna a Itaca trova i ricchi al banchetto per sposare Penelope e li uccide tutti .

Meccanica di gioco e Componenti :

Componenti :

- Libro Odissea e libriccino di 48 - 60 pagine con le dodici tappe illustrate dove ci sono i dodici compagni di Ulisse e Ulisse che compiono azioni diverse , 4-5 Tavole a colori per ogni tappa di Ulisse .
- Penna o matita e foglio di carta.

La meccanica del gioco consiste in questo :

- Prendere un versetto del libro dell'Odissea che rappresenta ogni tappa.
- A turno ogni compagno di Ulisse deve aggiungere una parola o frase che faccia rima con il versetto scelto e con un'azione di un compagno di Ulisse o una sensazione o stato d'animo di un compagno di Ulisse. Quindi alla fine avremo un versetto dell'Odissea con tante frasi che fanno rima con le azioni di ogni marinaio o i suoi stati d'animo o sensazioni .
- Alla fine di ogni tappa ogni marinaio conta le parole che ha usato per creare la sua rima . Sarà 2 punti per ogni parola che fa rima e 1 punto per ogni altra parola che ha aggiunto al versetto.

- Alla dodicesima tappa o l'ultima tappa il marinaio o i marinai che hanno più punti hanno Vinto la partita aiutando Ulisse a ritornare a Itaca dalla sua Penelope , mentre gli altri avranno un ultima possibilità di Vincere , ovvero imparare a memoria l'intero poema o soltanto $\frac{1}{8}$ o $\frac{1}{7}$ o $\frac{1}{6}$ o $\frac{1}{5}$ o $\frac{1}{4}$ o $\frac{1}{3}$ o metà , e otterranno così dei punti che decideranno a inizio partita o a fine partita , per raggiungere il punteggio dei compagni vittoriosi.

Autore :

Alessandro Boatto

Viandanti del filo

Luca Imbriani
Gianluca Poma



**Menzione Terry Pratchett
per il worldbuilding**

Viandanti del Filo

Gioco di ruolo senza dadi con Game Master e 2-5 giocatori.

Eseguito da Luca Imbriani e Gianluca Poma, in occasione del Game Chef 2017.

Tema: confini

Ingredienti: eco, taglio e filato

Anno 850 dal "Collasso" che ha ridotto in pezzi la nostra realtà.

Tu sei un Viandante del Filo. Un individuo straordinario in grado di orientarti nel turbine dell'Oltre usando gli echi delle Città e di aprire un varco tra la Città e l'Oltre usando le Lame Sottili.

Trasporti comunicazioni, gestisci le carovane commerciali ed esplori l'Oltre in cerca di ricchezze perdute.

Ti occupi anche di annientare gli Estranei che infestano il turbolento vuoto dell'Oltre o di asservirli ai tuoi scopi.

Il costo per questo immenso potere è la perdita dell'Io. Ad ogni viaggio il pericolo del "cambio" diventa più forte. Sono molti che, perdendo il filo, hanno dato all'Oltre tutta la propria essenza.

Le regole del gioco

1. La regola principale dei Viandanti dell'Oltre riguarda la decisione dell'azione da intraprendere e le sue conseguenze. Sotto ogni mossa vi sono scritte le conseguenze delle mosse sia dei personaggi che degli Estranei. Ogni conseguenza scelta costa 1 Punto Filo. Le conseguenze non "comprate" in questo modo possono comunque verificarsi a descrizione del Game Master. Questo rappresenta l'incertezza e l'enorme costo che ha l'intraprendere azioni nell'Oltre.
2. A turno, i giocatori decidono se e quali mosse intraprendere. I Viandanti agiscono sempre prima degli Estranei e, nel dubbio, di qualsiasi altro personaggio non giocante. Come regola opzionale, a discrezione del Game Master, è possibile utilizzare l'iniziativa. In questo caso agisce per primo chi ha più Punti Filo. In caso di parità si effettua un tiro con un dado a 6 facce (d6) e agisce per primo colui che ha effettuato il risultato più alto.
3. Ad ogni turno il personaggio può scegliere di effettuare una sola mossa.
4. Se un personaggio perde tutti i suoi Punti Filo diventa un Estraneo ed è considerato fuori dal gioco e dalla storia (non è più un personaggio giocante).

Filo

Il Filo è ciò che lega l'essenza vitale al corpo fisico. Non si tratta di salute fisica, o di vitalità. Si tratta del Filo che collega l'anima al corpo. Perdere il Filo significa perdere sé stessi. Nelle Città è impossibile perdere il Filo, a meno che gli Estranei non riescano ad oltrepassare il Confine.

Una volta nell'Oltre, ogni mossa che non sia fluttuare costa Punti Filo.

Per ogni Mossa dell'Oltre il personaggio deve spendere almeno un Punto Filo. Per ogni opzione scelta spenderà un Punto Filo in più, oltre ad eventuali sconti o rincari che verranno comunicati dal Master a seconda delle situazioni. Se il personaggio arriva a zero Punti Filo, esso diventa un esterno, e non può più continuare la storia. In genere è sempre possibile condividere (o cedere) i propri Punti Filo con un altro personaggio.

Risorse

I Punti che un personaggio spende per eseguire “Raccogliere Informazioni” nelle città. Il numero minimo di Punti Risorse per personaggio è 1.

Contatti

I contatti sono gli agganci del personaggio con associazioni e personalità delle città. Permettono al personaggio di ottenere incarichi oppure di risolvere situazioni altrimenti difficilmente risolvibili.

Tratti

I Viandanti hanno due tratti che ne descrivono il carattere.

Sarcastico, Cortese, Altezzoso, Curioso, Avventato, Pavido, Irrascibile, Distaccato, Paziente, Misterioso, Inquieto, Bugiardo.

Mosse dell'Oltre

Nell'Oltre i Viandanti viaggiano e agiscono per compiere il loro dovere. Tuttavia, ogni azione ha un prezzo diverso. Ogni azione che non sia fluttuare seguendo i venti e le correnti dell'Oltre (in pratica ogni azione che richieda uno sforzo) ha come requisito il pagamento del prezzo dell'Io, ovvero il Filo che lega l'essenza del Viandante al suo corpo. Compiere azioni nell'Oltre significa sempre cedere il Filo.

- Muoversi nell'Oltre:

Tutti i Viandanti sono specializzati nell'attraversare l'Oltre. L'Oltre continua a mutare, ed è semplicissimo perdere il Filo, e quindi perdersi per sempre.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Ti avvicini all'obiettivo
- Non ti allontani dal gruppo

- Rubare il filo:

Rubare Punti Filo ad un viandante o ad un altro Viandante, è un'azione violenta ma potrebbe salvarti la vita.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Recupera i punti persi
- Non hai un Cambio
- Non vieni posseduto

- Riavvolgere il filo:

Cercare brandelli di filo per l'Oltre richiede tempo e fortuna.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Recupera i punti persi
- Non ti allontani dal gruppo
- Non hai un Cambio
- Non attiri un estraneo

Mosse speciali

le mosse speciali sono ciò che distingue i Viandanti dalle persone comuni. Sono azioni estremamente complesse e, anche se ad un occhio inesperto possono sembrare banali, richiedono anni di addestramento ed esperienza per essere portate a termine con successo. Ogni viandante ne può scegliere due.

- **Percepire l'Eco:**

le città che vorticano nell'Oltre lasciano un'eco del loro passato, una traccia difficilmente visibile che però è una pista nella direzione giusta.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Sai con chiarezza la direzione
- Percepisci tutte le città nei paraggi
- Percepisci eventuali Estranei non visibili nei paraggi (non vale con le possessioni)
- Riesci a capire la dimensione e la distanza delle città
- Riconosci con precisione le città note

- **Tagliare il Vortice:**

un'operazione che richiede precisione chirurgica e l'utilizzo di una Lama Sottile. Tagliare permette di raggiungere altre città, muovendosi velocemente nell'Oltre. Si tratta di un'azione delicata le cui conseguenze possono essere anche spaventose.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Apri un varco nell'Oltre
- Il varco si apre in un luogo preciso
- Nessun pericolo esce dal varco
- Riesci a chiudere il varco

- **Asservire un Estraneo:**

Sconfiggere un estraneo è difficile. Asservirlo, per quanto sia comunque pericoloso, è spesso la scelta più indolore. Gli estranei sono entità capricciose ed egoiste che cercheranno in tutti i modi di liberarsi o di portare la situazione a proprio vantaggio.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Ottieni un Servizio (tabella dei Servizi)
- Il Servizio è maggiore (tabella dei Servizi Maggiori)
- L'Estraneo non usa sempre il massimo dei Punti Filo
- L'Estraneo non prova a fregarti

- **Intrappolare un Estraneo:**

Imprigionare un estraneo legandolo ad un oggetto, per garantirsi servizi e favori. Intrappolare un Estraneo è rischioso, poiché cercherà in tutti i modi di fraintendere le richieste che il Viandante gli farà.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'Estraneo è prigioniero di un oggetto
- L'Estraneo è asservito a chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non tenta di possedere chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non ruba Punti Filo a chi porta l'oggetto

- Usare le pistole:

le pistole sono armi speciali create appositamente per essere utilizzate contro gli Estranei. Purtroppo utilizzare le pistole può provocare un rinculo. Se questa eventualità non venisse evitata, il Viandante si ritrova a dover ritrovare il percorso.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'Estraneo perde 3 Punti Filo
- L'arma non s'inceppa
- Il rinculo non ti allontana
- Il colpo non lancia l'estraneo fuori tiro

- Usare la lama:

la lama non ha problemi di rinculo ma molto più complessa da usare. Essa richiede infatti di arrivare molto vicini all'Estraneo e di combatterlo in corpo a corpo.

(Spendi un PF per ogni scelta eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- L'estraneo perde 5 punti filo
- L'Estraneo non ruba Punti Filo
- L'Estraneo non prova a possederti
- Non perdi la lama (muoversi nel vortice)

Mosse del Cambio

Quando un personaggio Riavvolge il Filo o Ruba il Filo, e non paga i Punti Filo necessari ad evitare il Cambio, allora, perde una parte dei propri ricordi. Deve sostituire una delle sue mosse con quelle del Cambio, o con quelle degli Estranei. Non è reversibile.

- Ricordi Assillanti

I ricordi di un viandante ora scomparso ti ossessionano.

(Spendi un PF per ogni scelta più eventuali sovrapprezzi dati dal master)

- Una volta per ogni ingresso in una città nuova, puoi spendere Punti Filo invece che risorse per ottenere Contatti. Non funziona nelle Città sordide.

Modificatori Temporanei

Il game master può sempre aggiungere o togliere un punto alla spesa necessaria di punti, a seconda della situazione.

Città

Le città sono ciò che rimane di vivibile dopo il Collasso. Questo misterioso cataclisma ha diviso il pianeta in una grande quantità di spiragli di terre e mari separati gli uni dagli altri dall'Oltre. Ogni Città è una sorta di bolla isolata dalle altre Città, confinata dall'Oltre. Gli abitanti hanno reagito come hanno potuto, ma infinite vittime sono state mietute nei decenni di assestamento in cui le popolazioni hanno dovuto far fronte ad aperture nell'Oltre. Al presente ogni luogo abitato viene definito Città, un vero e proprio piccolo mondo separato dalle altre Città dalle barriere naturali ed artificiali che formano l'invalidabile Confine. Superare questo confine significa entrare nell'Oltre. Gli uomini più industriosi hanno fortificato il Confine attraverso marchingegni sempre più sofisticati e precisi, creati per prevenire le invasioni degli Estranei, sempre assetati di Filo.

Non è possibile quantificare le Città, ed ogni Viandante che si rispetti soddisfa i propri desideri di conoscenza e scoperta intraprendendo rischiosi viaggi attraverso l'Oltre.

Le Città possono essere anche estremamente diverse le une dalle altre, a livello di etnia, tecnologia, religione e politica in generale. Bisogna sempre ricordare che i centri abitati sono rimasti separati tra loro per secoli, prima che qualche coraggioso non riuscisse nell'impresa del viaggio attraverso l'Oltre. Al momento gli abitanti delle Città possono avere molti interessi in luoghi remoti, ora raggiungibili poiché in movimento continuo nell'Oltre. Nonostante ciò non possa essere percepito dall'interno, le Città si spostano nello spazio conosciuto come l'Oltre, ed è assolutamente impossibile fermare questo movimento.

Durante il loro infinito viaggio nell'Oltre le Città lasciano un'Eco del loro passaggio. L'Eco è una traccia del loro passato che i Viandanti migliori sono in grado di decifrare e seguire per raggiungere altre Città.

Modificatori delle città

Tratto	Effetto	Retribuzione
Affollata	1 contatto extra per risorsa spesa	5 Risorsse
Isolata	Ogni contatto costa due risorse	6 Risorsse
Povera	Ricerca Informazioni costa due Risorsse meno	3 Risorsse
Sordida	Si usano solo le Risorsse e non i Contatti	4 Risorsse
Spendente	Ogni Ricerca Informazioni costa doppio	7 Risorsse
Caotica	I Contatti di questa città sono validi solo per questa sessione di gioco	4 Risorsse
Accogliente	I viandanti hanno 2 contatti in più.	4 Risorsse
Ostile	I viandanti non possono accumulare più di 2 contatti	4 Risorsse

Mosse in Città

Le città non fanno parte dell'oltre, quindi i viandanti non possono utilizzare il proprio Filo per compiere le loro azioni. Tutti i viandanti possono compiere queste mosse.

- **Tessere Contatti:**

in città è fondamentale trovare persone disposte a collaborare prima di ogni altra cosa.

- Ottieni 1 contatto ogni 2 risorse pagate

- **Raccogliere Informazioni:**

la città è un ottimo posto per reperire informazioni e incarichi.

Scegli un'opzione per ogni Punto Risorse speso

- Ottieni un incarico
- Ottieni molte informazioni
- Le informazioni sono affidabili

- **Riscuotere:**

Il Viandante abile è anche bravo farsi pagare per il lavoro svolto. Non è semplice, ma può dare molte soddisfazioni.

Scegli un'opzione per ogni punto contatti speso

- Vieni retribuito
- Il lavoro è stato apprezzato (Ora la città è ospitale)
- Non ci saranno ripercussioni

Esempi di missioni

- Recuperare un oggetto dall'Oblio
- Salvataggio di una squadra persa
- Scortare una carovana di profughi da una città all'altra
- Portare delle merci in una città
- Scortare una personalità importante
- Trovare un Estraneo specifico
- Affrontare un'invasione di Estranei

Esempi di Ripercussioni

- L'artefatto richiesto ha posseduto qualcuno, che è scappato nell'Oltre
- Il personaggio salvato o scortato era posseduto.
- La merce era rubata, la città di partenza ora è ostile.
- Il personaggio scortato/salvato era un fuorilegge (la città ora è ostile e sordida)
- L'artefatto consegnato ha ucciso l'obiettivo.

L'Oltre

E' ciò che si trova al di là dei Confini. Un mondo fuori dal mondo, le cui regole sono diverse da quelle delle Città. Nell'Oltre la realtà è un vortice di isole volanti, di distese nebulose e di correnti di energia. Può variare da oscuro a estremamente luminoso, da etereo a solido, un po' come i suoi abitanti, gli Estranei. Lo spazio ed il tempo dell'Oltre non possono essere paragonati a quelli delle Città. Vigono regole diverse e sconosciute e questo può significare sia pericolo che opportunità.

L'Oltre collega le Città, ed è lo spazio che separa i frammenti del mondo. I Viandanti devono attraversarlo per poter raggiungere altre Città.

Per accedere all'Oltre è necessario tagliare il Confine, ovvero la barriera invisibile che separa le Città dall'Oltre. Questo taglio deve essere effettuato con delle speciali lame, conosciute come Sottili, forgiate con un materiale sconosciuto prima del Cataclisma. I Fabbri che sono specializzati nella costruzione di queste lame tanto fragili quanto rare sono ricercatissimi dai Viandanti.

Tratti dell'Oltre

Una situazione semplice ha un modificatore, un pasticcio ne ha due. Prendine due che non siano in aperto conflitto.

Tratto dell'Oltre	Effetto
Tempestoso	Muoversi nell'oltre costa +2
Silente	Percepire l'eco costa -2pf
Calmo	Muoversi nell'oltre costa -2
Abbagliante	Usare le pistole costa +2
Bisbigliante	Percepire l'eco +3 PF
Informe	Tagliare il Vortice +2 PF
Scufo	Usare arpione e pistole costa +1
Incombente	Le azioni per evitare gli estranei costano +3

Le Lame Sottili

Durante il Collasso sono comparsi una serie di nuovi materiali. Uno di questi, un metallo conosciuto attualmente come P14, è in grado di tagliare gli invisibili confini verso l'Oltre, se preventivamente lavorato in un certo modo. Nel corso dei secoli l'arte di lavorare il P14 ha preso il nome di Forgiatura, e si sono creati veri e propri culti e religioni che hanno avuto come oggetto di venerazione il P14. Per i viandanti, invece, il P14 non è altro che un metodo per ottenere le Lame Sottili. Forgiare una Lama Sottile è un processo lungo e dispendioso, sia in termini economici che in termini di energia. Il risultato finale è una lama generalmente lunga intorno ai trenta centimetri. Purtroppo queste Lame sono anche molto fragili e l'avventurosa vita dei Viandanti richiede il continuo reperimento di Lame Sottili.

Gli estranei

Gli estranei sono ombre di vita. Sono echi di forme di vita che hanno perso completamente il proprio Filo. Per continuare ad esistere sono costretti a rubare il Filo di coloro che si avventurano nell'Oltre oppure a tentare di penetrare i Confini delle Città.. La loro forma è variabile: eterea o solida, grande o piccola. Si tratta comunque di creature che i Viandanti più saggi cercano di evitare. Controllarli è infatti difficile e pericoloso, e può sempre comportare un risvolto negativo. Talvolta, anche se raramente, può capitare che gli Estranei riescano ad entrare nelle Città. In questi luoghi si nutrono come parassiti del Filo degli inermi abitanti, possedendoli per mimetizzarsi tra di loro. Quali siano i loro scopi, sempre che ne abbiano davvero, è ancora oggetto di ricerca. Ancora oggi, e nonostante i numerosi tentativi di studio, nessuno sa se gli Estranei esistessero già prima del Cataclisma, o se sia stato il Cataclisma stesso a crearli. Altri ancora ipotizzano che siano stati gli Estranei stessi a causare il Cataclisma.

Modificatori degli estranei

2 tratti per ogni estraneo, se in aperto conflitto, scegli nuovamente il secondo tratto. Il valore di Filo si somma.

tratto	Filo	Modificatore
Iroso	+6	Asservire e intrappolare costa +2
Subdolo	+4	Asservire costa -2
Orribile	+4	Usare la lama costa +1
Viscido	+4	Usare la lama o l'arpione costa +1
Fascinoso	+4	Asservire e intrappolare costa +1, ogni mossa di combattimento costa +1
Potente	+7	Asservire e intrappolare costa +3
Debole	+3	Tutto costa -2
Antico	+16	Asservire e intrappolare costa +5 Le mosse di combattimento costano +2
Superbo	+4	Asservire e intrappolare costa +2

Le mosse degli estranei

- Rubare il filo

Per gli Estranei il Filo è nutrimento, gioia, ricchezza e motivazione.

- La vittima perde 5 punti filo
- L'estraneo recupera 5 punti filo

- Possedere

Quando un estraneo inserisce il proprio Filo dentro il corpo di un Viandante.

- La vittima perde momentaneamente l'Io.
- La vittima non dà segno della possessione
- La vittima perde 1 punto Filo per turno.

- Svanire nell'Oltre

Quando un estraneo si confonde con l'oltre, diventando invisibile e impalpabile.

- Spendi un punto filo per ogni personaggio a cui vuoi celarti
- Spendi un Punto Filo per ogni azione in cui sei invisibile.

- Creare un gorgo

Quando un estraneo smuove con la propria volontà le correnti dell'Oltre, creando un vortice.

- L'estraneo attira a sé un Viandante per ogni punto filo speso
- L'Oltre adesso ha il tratto "Tempestoso"

Esempi di Servizi

I Servizi sono compiti che un Viandante richiede ad un Estraneo asservito o intrappolato. Un estraneo è tenuto a svolgere un solo compito nei termini posti dal Viandante, al termine del quale è nuovamente libero. Un Estraneo asservito è costretto a portare a termine il proprio compito nei limiti delle proprie possibilità.

- Guidare nell'Oltre
- Trovare un artefatto
- Trovare una persona
- Protezione
- Attacco

Viandanti del Filo

Anno 850 dal "Collasso" che ha ridotto in pezzi la nostra realtà.

Tusei un Viandante del Filo. Un individuo straordinario in grado di orientarti nel turbine dell'Oltre usando gli echi delle Città e di aprire un varco tra la Città e l'Oltre usando le Lame Sottili.

Trasporti comunicazioni, gestisci le carovane commerciali ed esplori l'Oltre in cerca di ricchezze perdute.

Ti occupi anche di annientare gli Estranei che infestano il turbolento vuoto dell'Oltre o di asservirli ai tuoi scopi.

Il costo per questo immenso potere è la perdita dell'Io. Ad ogni viaggio il pericolo del "cambio" diventa più forte. Sono molti che, perdendo il filo, hanno dato all'Oltre tutta la propria essenza.

Filo

Il Filo è ciò che lega l'essenza vitale al corpo fisico. Non si tratta di salute fisica, o di vitalità. Si tratta del Filo che collega l'anima al corpo. Perdere il Filo significa perdere sé stessi. Nelle Città è impossibile perdere il Filo, a meno che gli Estranei non riescano ad oltrepassare il Confine.

Una volta nell'Oltre, ogni mossa che non sia fluttuare costa Punti Filo.

Per ogni Mossa dell'Oltre il personaggio deve spendere almeno un Punto Filo. Per ogni opzione scelta spenderà un Punto Filo in più, oltre ad eventuali sconti o rincari che verranno comunicati dal Master a seconda delle situazioni. Se il personaggio arriva a zero Punti Filo, esso diventa un esterno, e non può più continuare la storia. In genere è sempre possibile condividere (o cedere) i propri Punti Filo con un altro personaggio.

Risorse

I Punti che un personaggio spende per eseguire "Raccogliere Informazioni" nelle città. Il numero minimo di Punti Risorse per personaggio è 1. All'inizio del gioco uogni personaggio ne ha 3

Contatti

I contatti sono gli agganci del personaggio con associazioni e personalità delle città. Permettono al personaggio di ottenere incarichi oppure di risolvere situazioni altrimenti difficilmente risolvibili.

All'inizio del gioco sono 0.

Occorrente per giocare

Una copia dell'ultima pagina per ogni giocatore

Una o più matite e una gomma

Un Game Master e 2-4 giocatori

Fonti D'Ispirazione

GDR: Apocalypse World, Undying, Ghost Lines

Lettere: His Dark Materials, Brigada

Videogames: Dishonored, Bastion, Transistor

Crediti

Luca Imbriani, Gianluca Poma

Game Chef 2017

Confini | Filato, Eco, Taglio



L'Oltre

E' ciò che si trova al di là dei Confini. Un mondo fuori dal mondo, le cui regole sono diverse da quelle delle Città. Nell'Oltre la realtà è un vortice di isole volanti, di distese nebulose e di correnti di energia. Può variare da oscuro a estremamente luminoso, da etereo a solido, un po' come i suoi abitanti, gli Estranei. Lo spazio ed il tempo dell'Oltre non possono essere paragonati a quelli delle Città. Vigono regole diverse e sconosciute e questo può significare sia pericolo che opportunità.

L'Oltre collega le Città, ed è lo spazio che separa i frammenti del mondo. I Viandanti devono attraversarlo per poter raggiungere altre Città.

Per accedere all'Oltre è necessario tagliare il Confine, ovvero la barriera invisibile che separa le Città dall'Oltre. Questo taglio deve essere effettuato con delle speciali lame, conosciute come Sottili, forgiate con un materiale sconosciuto prima del Cataclisma. I Fabbri che sono specializzati nella costruzione di queste lame tanto fragili quanto rare sono ricercatissimi dai Viandanti.

Modificatori

I modificatori rincarano o scontano la spesa di punti Filo che il personaggio deve spendere per compiere un'azione.

I modificatori della città e dell'oltre si sommano a quelli degli Estranei, al fine di determinare il costo finale di un'azione.

Il game master può sempre aggiungere o togliere un punto alla spesa necessaria a seconda della situazione.

Le Lame Sottili

Durante il Collasso sono comparsi una serie di nuovi materiali. Uno di questi, un metallo conosciuto attualmente come P14, è in grado di tagliare gli invisibili confini verso l'Oltre, se preventivamente lavorato in un certo modo. Nel corso dei secoli l'arte di lavorare il P14 ha preso il nome di Forgiatura, e si sono creati veri e propri culti e religioni che hanno avuto come oggetto di venerazione il P14.

Per i viandanti, invece, il P14 non è altro che un metodo per ottenere le Lame Sottili.

Forgiare una Lama Sottile è un processo lungo e dispendioso, sia in termini economici che in termini di energia. Il risultato finale è una lama generalmente lunga intorno ai trenta centimetri.

Purtroppo queste Lame sono anche molto fragili e l'avventurosa vita dei Viandanti richiede il continuo reperimento di Lame Sottili.

Modificatori dell'Oltre

Una situazione semplice ha un modificatore, un pasticcio ne ha due. Prendine due che non siano in aperto conflitto.

Tempestoso	Muoversi costa +2 PF
Silente	Percepire l'eco costa -2PF
Calmo	Muoversi costa -2 PF
Abbagliante	Usare le pistole costa +2 PF
Informe	Tagliare l'Oltre costa +2 PF
Scuro	Usare la pistola costa +1PF
Incombente	Le azioni per evitare gli estranei costano +3 PF
Bisbigliante	Percepire l'Eco costa +3PF



Gli Estranei

Gli estranei sono ombre di vita. Sono echi di forme di vita che hanno perso completamente il proprio Filo. Per continuare ad esistere sono costretti a rubare il Filo di coloro che si avventurano nell'Oltre oppure a tentare di penetrare i Confini delle Città.. La loro forma è variabile: eterea o solida, grande o piccola. Si tratta comunque di creature che i Viandanti più saggi cercano di evitare. Controllarli è infatti difficile e pericoloso, e può sempre comportare un risvolto negativo.

Talvolta, anche se raramente, può capitare che gli Estranei riescano ad entrare nelle Città. In questi luoghi si nutrono come parassiti del Filo degli inermi abitanti, possedendoli per mimetizzarsi tra di loro. Quali siano i loro scopi, sempre che ne abbiano davvero, è ancora oggetto di ricerca.

Ancora oggi, e nonostante i numerosi tentativi di studio, nessuno sa se gli Estranei esistessero già prima del Cataclisma, o se sia stato il Cataclisma stesso a crearli. Altri ancora ipotizzano che siano stati gli Estranei stessi a causare il Cataclisma.

I Servizi

I Servizi sono compiti che un Viandante richiede ad un Estraneo asservito o intrappolato. Un estraneo è tenuto a svolgere un solo compito nei termini posti dal Viandante, al termine del quale è nuovamente libero. Un Estraneo asservito è costretto a portare a termine il proprio compito nei limiti delle proprie possibilità.

- Guidare nell'Oltre
- Trovare un artefatto
- Trovare una persona
- Protezione
- Attacco

Mosse degli Estranei

Rubare il Filo

Per gli Estranei il Filo è nutrimento, gioia, ricchezza e motivazione.

- La vittima perde 5 punti filo
- L'estraneo recupera 5 punti filo

Possedere

Quando un estraneo inserisce il proprio Filo dentro il corpo di un Viandante.

- La vittima perde momentaneamente l'Io.
- La vittima non dà segno della possessione
- La vittima perde 1 punto Filo per turno

Svanire nell'Oltre

Quando un estraneo si confonde con l'oltre, diventando invisibile e impalpabile.

- Spendi un punto filo per ogni vittima a cui vuoi celarti
- Spendi un Punto Filo per ogni azione in cui sei invisibile.

Creare un gorgo

Quando un estraneo smuove con la propria volontà le correnti dell'Oltre, creando un vortice.

- L'estraneo attira a sé un Viandante per ogni punto filo speso
- L'Oltre adesso ha il tratto "Tempestoso"

Modificatori degli Estranei

Prendine due che non siano in aperto conflitto. Il valore di Filo (P.F.) si somma.

Iroso	Asservire e intrappolare costa +2	6 P.F.
Subdolo	Asservire costa -2	4 P.F.
Orribile	Usare la lama costa +1	4 P.F.
Viscido	Usare la lama o l'arpione costa +1	4 P.F.
Fascinoso	Asservire e intrappolare costa +1, ogni mossa di combattimento costa +1	4 P.F.
Potente	Asservire e intrappolare costa +3	7 P.F.
Antico	Asservire e intrappolare costa +5 Le mosse di combattimento costano +2	10 P.F.
Debole	Tutto costa -2	3 P.F.
Superbo	Asservire e intrappolare costa +2	4 P.F.

Mosse del Cambio

Quando un personaggio Riavvolge il Filo o Ruba il Filo, e non paga i Punti Filo necessari ad evitare il Cambio, allora, perde una parte dei propri ricordi. Deve sostituire una delle sue mosse con quelle del Cambio, o con quelle degli Estranei. Non è reversibile.

Ricordi Assillanti

I ricordi di un viandante ora scomparso ti ossessionano.

- Una volta per ogni ingresso in una città nuova, puoi spendere Punti Filo invece che risorse per ottenere Contatti. Non funziona nelle Città sordide.

Le città

Le città sono ciò che rimane di vivibile dopo il Collasso. Questo misterioso cataclisma ha diviso il pianeta in una grande quantità di spiragli di terre e mari separati gli uni dagli altri dall'Oltre. Ogni Città è una sorta di bolla isolata dalle altre Città, confinata dall'Oltre. Gli abitanti hanno reagito come hanno potuto, ma infinite vittime sono state mietute nei decenni di assestamento in cui le popolazioni hanno dovuto far fronte ad aperture nell'Oltre. Al presente ogni luogo abitato viene definito Città, un vero e proprio piccolo mondo separato dalle altre Città dalle barriere naturali ed artificiali che formano l'invalicabile Confine. Superare questo confine significa entrare nell'Oltre. Gli uomini più industriosi hanno fortificato il Confine attraverso marchingegni sempre più sofisticati e precisi, creati per prevenire le invasioni degli Estranei, sempre assetati di Filo.

Non è possibile quantificare le Città, ed ogni Viandante che si rispetti soddisfa i propri desideri di conoscenza e scoperta intraprendendo rischiosi viaggi attraverso l'Oltre.

Le Città possono essere anche estremamente diverse le une dalle altre, a livello di etnia, tecnologia, religione e politica in generale. Bisogna sempre ricordare che i centri abitati sono rimasti separati tra loro per secoli, prima che qualche coraggioso non riuscisse nell'impresa del viaggio attraverso l'Oltre. Al momento gli abitanti delle Città possono avere molti interessi in luoghi remoti, ora raggiungibili poiché in movimento continuo nell'Oltre. Nonostante ciò non possa essere percepito dall'interno, le Città si spostano nello spazio conosciuto come l'Oltre, ed è assolutamente impossibile fermare questo movimento.

Durante il loro infinito viaggio nell'Oltre le Città lasciano un'Eco del loro passaggio. L'Eco è una traccia del loro passato che i Viandanti migliori sono in grado di decifrare e seguire per raggiungere altre Città.

Missioni

- Recuperare un oggetto
- Salvataggio di una squadra
- Scortare dei profughi
- Trasportare delle merci
- Scortare qualche notabile
- Trovare un Estraneo
- Affrontare un'orda di Estranei

Ripercussioni

- L'artefatto ha posseduto qualcuno
- Il personaggio salvato o scortato era posseduto.
- La merce era rubata, la città di partenza ora è ostile.
- Il personaggio scortato o salvato era un fuorilegge (la città ora è ostile e sordida)
- L'artefatto consegnato ha ucciso l'obiettivo.

Modificatori delle Città

Una piccola città ha un modificatore, una metropoli ne ha due. Prendine due che non siano in aperto conflitto		Paga
Affollata	Un Contatto extra per spesa di Risorse	5 Ris.
Isolata	Ogni Contatto costa due Risorse	6 Ris.
Povera	Ricerca Informazioni costa due Risorse meno	3 Ris.
Splendente	Ogni Ricerca Informazioni costa doppio	7 Ris.
Sordida	Si usano solo le Risorse e non i Contatti	4 Ris.
Caotica	I Contatti di questa città sono validi solo per questa sessione di gioco	4 Ris.
Accogliente	I viandanti hanno 2 contatti in più.	4 Ris.
Ostile	I viandanti non possono accumulare più di 2 contatti	4 Ris.

Mosse della città

Tessere Contatti

in città è fondamentale trovare persone disposte a collaborare prima di ogni altra cosa.

- Ottieni 1 contatto ogni 2 risorse pagate

Raccogliere Informazioni

la città è un ottimo posto per reperire informazioni e incarichi.

Scegli un'opzione per ogni Punto Risorse speso

- Ottieni un incarico
- Ottieni molte informazioni
- Le informazioni sono affidabili

Riscuotere

III Viandante abile è anche bravo farsi pagare per il lavoro svolto. Non è semplice, ma può dare molte soddisfazioni.

Scegli un'opzione per ogni punto contatti speso

- Vieni retribuito
- Il lavoro è stato apprezzato (Ora la città è ospitale)
- Non ci saranno ripercussioni

Tratti dei Viandanti

Scegli 2 cerchiandoli: Sarcastico, Cortese, Altezzoso, Curioso, Avventato, Pavidò, Irascibile, Distaccato, Paziente, Misterioso, Inquieto, Bugiardo

Mosse dell'Oltre: Spendi un punto Filo per ogni conseguenza

Muoversi nell'Oltre

Tutti i Viandanti sono specializzati nell'attraversare l'Oltre. L'Oltre continua a mutare, ed è semplicissimo perdersi per sempre.

- Ti avvicini all'obiettivo
- Non ti allontani dal gruppo

Rubare il filo

Rubare Punti Filo ad un viandante o ad un altro Viandante, è un'azione violenta ma potrebbe salvarti la vita.

- Recuperi i punti persi
- Non hai un Cambio
- Non vieni posseduto

Riavvolgere il filo

Cercare brandelli di filo per l'Oltre richiede tempo e fortuna.

- Recuperi i punti persi
- Non ti allontani dal gruppo
- Non hai un Cambio
- Non attiri un estraneo

Scegli due mosse tra le seguenti:

Percepire l'Eco

Le città che vorticano nell'Oltre lasciano un'eco del loro passato, una traccia difficilmente visibile che però è una pista nella direzione giusta.

- Sai con chiarezza la direzione
- Percepisci tutte le città nei paraggi
- Percepisci eventuali Estranei non visibili nei paraggi (non vale con le possessioni)
- Riesci a capire la dimensione e la distanza delle città
- Riconosci con precisione le città note

Tagliare l'Oltre

un'operazione che richiede precisione chirurgica e l'utilizzo di una Lama Sottile. Tagliare permette di raggiungere altre città, muovendosi velocemente nell'Oltre.

- Sai con chiarezza la direzione
- Percepisci tutte le città nei paraggi
- Percepisci eventuali Estranei non visibili nei paraggi (non vale con le possessioni)
- Riesci a capire la dimensione e la distanza delle città
- Riconosci con precisione le città note

Asservire un Estraneo

Gli estranei sono entità capricciose ed egoiste che cercheranno in tutti i modi di liberarsi o di portare la situazione a proprio vantaggio.

- Ottieni un Servizio (tabella dei Servizi)
- L'Estraneo non usa sempre il massimo dei Punti Filo
- L'Estraneo non prova a fregarti

Intrappolare l'Estraneo

Imprigionare un estraneo legandolo ad un oggetto, per garantirsi servizi e favori.

- L'Estraneo è prigioniero di un oggetto
- L'Estraneo è asservito a chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non tenta di possedere chi porta l'oggetto
- L'Estraneo non ruba Punti Filo a chi porta l'oggetto

Usare le pistole

le pistole sono armi speciali create appositamente per essere utilizzate contro gli Estranei. Purtroppo utilizzare le pistole può provocare un rinculo.

- L'Estraneo perde 3 Punti Filo
- L'arma non s'inceppe
- Il rinculo non ti allontana
- Il colpo non lancia l'estraneo fuori tiro

Usare la lama

la lama non ha problemi di rinculo ma molto più complessa da usare. Essa richiede infatti di arrivare molto vicini all'Estraneo e di combatterlo in corpo a corpo.

- L'Estraneo perde 5 punti filo
- L'Estraneo non ruba Punti Filo
- L'Estraneo non prova a possederti
- Non perdi la lama (muoversi nel vortice)

Walls of Concordia

Strix Nebulosa

Fuori concorso

Walls of Concordia

Un gioco di ruolo di storie d'amore tra persone divise dalla guerra.

Copyright © 2017 Stryx Nebulosa. Tutti i diritti riservati.

Allora il popolo lanciò il grido di guerra e si suonarono le trombe. Come il popolo udì il suono della tromba ed ebbe lanciato un grande grido di guerra, le mura della città crollarono; il popolo allora salì verso la città, ciascuno diritto davanti a sé, e occuparono la città.

— Giosuè 6.20

Walls of Concordia partecipa al [Game Chef Pummarola Ediscion 2017](#) come gioco fuori concorso. Fa uso del tema `confini`, e degli ingredienti `eco` e `taglio`.

Va' dove ti porta il cuore

Walls of Concordia è un gioco di ruolo che aderisce appieno al manifesto [Narrativism: Story Now](#), scritto da Ron Edwards nel 2003. È un gioco di ruolo post-forgita solo in quanto il forum "[The Forge](#)" è ormai chiuso dal 2012, ma vorrebbe essere un gioco di scuola forgita. Se non riesce a esserlo, è solo perché non sono stata abbastanza brava a progettarlo.

Potete anche voi aderire alla cultura ludica scaturita da "The Forge". Vi è sufficiente fare due cose:

- Parlare di giochi e analizzare le vostre partite parlando sempre e solo di "gioco concreto", ossia delle vostre esperienze dirette, maturate giocando;
- Scrivere giochi in cui le regole siano pensate per essere tutte seguite e per guidare le procedure di gioco, e non per ostacolarle.

Quando giocate a Walls of Concordia, dovete adottare uno stile di gioco che a me piace chiamare "Va' dove ti porta il cuore", come il noto best seller che Susanna Tamaro ha scritto nel 1994. In poche parole, dovete lasciare che i vostri personaggi, l'ambientazione e la situazione emergano direttamente dalle procedure di gioco. Partite senza preconcetti e siate aperti alle proposte dell'altro giocatore. Osate, ma siate anche rispettosi dei rispettivi spazi, quando vi accorgete di stare per avventurarvi in acque inquiete.

Giocate eticamente: non usate i vostri personaggi come scudi e per abdicare dalle responsabilità che avete come giocatore e, prima di tutto, come persona.

Giocate a questo gioco come scelta volontaria, con una persona con cui volete giocare, in un momento in cui volete giocare. Giocateci ricordandovi che la partita potrebbe non essere perfetta ma, se l'esperienza sarà di vostro gradimento, potrete giocare altre partite e migliorare col peso dell'esperienza.

Premessa

La chiamano «guerra d'unità» e dicono che sia finita da tempo. La nostra città – Concordia – un tempo un luogo, sì, di confine, ma anche crocevia di incontro tra popoli, idee e culture, ora altro non è che un cumulo di macerie: rovine della sua maestosità passata.

Nessuno sa o ricorda perché, ormai diversi anni fa, gli Alfa e gli Omega entrarono in guerra; fatto sta che, ora che la guerra è “conclusa”, noi, gli abitanti di Concordia, ci ritroviamo divisi da un odioso muro, che tutti chiamano laconicamente «il Muro», indipendentemente dalla nostra identità o etnia di provenienza.

Questa guerra insensata ha diviso le famiglie, gli amici... e ha diviso anche gli amanti. Ora non facciamo altro che piangere e lottare nel nostro quotidiano, ricordando il passato e sperando che il Muro cada, e che con esso abbiano fine anche le meschinità dell'uomo, che Concordia possa finalmente avere la pace, e che gli amanti possano riabbracciare gli amanti.

Giocherete due abitanti di Concordia uniti, prima dello scoppio della guerra, da una storia d'amore profondo. Ricorrerete i momenti salienti del loro passato assieme e arriverete a scoprire cosa serbano nel loro cuore del passato, cosa temono del presente e cosa sperano dal futuro.

Cosa vi occorre per giocare?

- Due giocatori: tu e l'altro giocatore. Non è necessario che siate amici o che vi conoscete prima di questa partita, ma dovete entrambi voler giocare a questo gioco, seguirne le regole, affrontarne i temi emergenti e fidarvi, per quanto possibile, l'uno dell'altro;
- Un tavolo e due sedie, o dei validi sostituti, come un pavimento molto comodo;
- Un set di ventotto tessere del domino;
- Materiale per scrivere: una matita a testa e almeno una gomma in due andranno benissimo;
- Foglietti per scrivere. Vanno benissimo anche se non sono adesivi;
- Dello scotch, per rimettere assieme i foglietti strappati;
- Segnalini di due colori o, comunque, facilmente distinguibili gli uni dagli altri alla vista, ma non al tatto;
- Un sacchetto tale per cui sia possibile mettere dentro i segnalini senza distinguerne il colore.

Le foto

Inoltre, prima di giocare, occorre anche fare qualche “compito a casa”. Ciascuno di voi deve portare al tavolo di gioco quattro foto. Queste devono rappresentare dei luoghi o dei dettagli di luoghi che potranno entrare a far parte della vostra Concordia immaginaria.

Scegliete foto che per voi siano suggestive e che vi facciano pensare alla malinconia di una storia d'amore spezzata dalla guerra, ma anche da quella bellezza che sanno esprimere le cose fragili e potenti al tempo stesso, come l'amore.

Non scegliete foto nelle quali siano distinguibili delle figure umane in volto e, in generale, cercate anche di scegliere foto nelle quali le figure siano sufficientemente vaghe da non suggerire immediatamente un'identità precisa.

Una cosa molto carina è scegliere delle foto scattate direttamente da voi, anche se non vi repute dei fotografi provetti. Giocare “vicini a casa” sarà molto meglio di qualsiasi foto d'autore.

Se state portando questo gioco a una convention, o in un'altra occasione nella quale l'altro giocatore non abbia avuto alcuna possibilità di scegliere le foto prima, selezionate voi otto foto per entrambi ma, appena arrivate al tavolo, lasciate che l'altro scelga quali saranno le sue foto tra la vostra selezione.

Preparazione

Creazione del muro

Disponete le ventotto tessere del domino coi numeri rivolti verso la superficie del tavolo e mischiatele. Senza in alcun modo guardare i numeri prendetene dieci e unitele a due a due in un muro in miniatura composto da quattro settori, di modo che la faccia coi numeri di ciascuna tessera combaci completamente con la faccia coi numeri della tessera a lei abbinata.

Insomma, alla fine, al centro del tavolo, avrete una specie di muretto spesso due tessere e lungo quattro.

Far cadere le tessere

In qualunque momento del gioco un giocatore faccia maldestramente cadere le tessere del muro, o quelle che tiene davanti a sé (vedi sotto), deve prendere un foglietto e scrivere su di esso il ricordo di qualcosa bello di Concordia che è stato rovinato dalla guerra. Questo ricordo deve essere collegato a uno dei luoghi corrispondenti alle foto che ha scelto, indipendentemente che queste siano già state scelte dall'altro giocatore per rappresentare un luogo di Concordia o meno.

Può trattarsi di un dettaglio, di un rituale, di una persona, di una sensazione, ecc. legata in qualche modo a quel luogo. Siate poetici e creativi. Non è necessario stare sul concreto.

Durante il gioco, se volete, usate questi ricordi come spunti, altrimenti teneteli sempre a mente quando rievocate il colore della città.

Scelta del primo giocatore attivo

Pescate ciascuno una delle tessere rimaste e sottraete il numero più alto al numero più basso presente su di essa. Avrete un risultato da 1 a 6. Confrontate i vostri risultati: colui che ha quello più alto sarà il primo giocatore attivo.

In caso di pareggio, guardate chi di voi ha pescato la tessera col singolo numero più alto: sarà lui il primo giocatore attivo.

Tenete queste tessere davanti a voi, adagiate sul lato lungo, di modo che l'altro giocatore non possa vederle.

Ora disponete le quattro foto che avete scelto prima di giocare davanti a voi, nell'ordine che preferite, dalla vostra parte del tavolo.

Speranza e disperazione

Durante il gioco, i giocatori accumuleranno dei segnalini di speranza e di disperazione. Quelli di speranza sono comuni e andrebbero accumulati su un foglietto con sopra scritto «Speranza», a lato del muro.

I segnalini di disperazione, invece, sono personali, e ogni giocatore dovrebbe accumularli su un proprio foglietto con sopra scritto «Disperazione», posto dal proprio lato del muro.

Flusso di gioco

I due protagonisti

Dei due protagonisti sappiamo relativamente poche cose, prima di iniziare a giocare: che un tempo si amavano di un amore sincero e sfavillante, e che ora la guerra li ha divisi. Non ci è dato di sapere se la guerra finirà mai (al di là dei proclami di facciata che dicono che sia finita), né se i due amanti si incontreranno di nuovo, né se si sceglieranno ancora. Giocheremo per scoprirlo.

I protagonisti emergono direttamente dal gioco giocato: il loro nome, il loro aspetto, il loro carattere, ecc. Tenete davanti a voi un foglietto bianco e, appena emerge in gioco, scrivete in cima ad esso il nome del vostro personaggio e, sotto, le informazioni rilevanti su di lui.

Durante il gioco, rispondete alle domande dell'altro giocatore sul vostro personaggio e prendete nota di esse; prendete nota anche di ciò che voi dite del vostro personaggio.

Fasi, scene e temi

Walls of Concordia si svolge in sei fasi e, in ogni fase, ci sono due scene. Nelle prime quattro fasi, ci sarà una scena del passato e una del presente; nelle ultime due fasi ci saranno solo scene del presente (perché si sa che il passato tende ad affievolirsi nella memoria...).

Le scene del passato sono dominate dal tema della speranza, quelle del presente dal tema della disperazione.

Le scene del passato hanno sempre al loro interno entrambi i protagonisti, mentre le scene del presente vedranno alternarsi i due protagonisti.

Ogni scena è ambientata in un luogo della città di Concordia, caro ai protagonisti e importante per la storia (d'amore e non solo) dei due amanti.

Per chiarezza, ecco uno schema delle tessere del muro, osservate dal punto di vista del primo giocatore attivo. Sarà il punto di vista adottato sempre per riferirsi alle sezioni del muro.

[1] [2] [3] [4]

Ecco anche uno schema delle fasi e delle scene al loro interno. Tra parentesi quadrate accanto alle scene sono riportati i numeri corrispondenti ai settori di Concordia nei quali si trovano i luoghi nei quali quelle scene saranno ambientate.

- Fase 1
 - Scena del passato (giocatore 1 attivo) [1]
 - Scena del presente (personaggio 1) [1]
- Fase 2
 - Scena del passato (giocatore 2 attivo) [4]
 - Scena del presente (personaggio 2) [4]
- Fase 3
 - Scena del passato (giocatore 1 attivo) [2]
 - Scena del presente (personaggio 1) [2]
- Fase 4
 - Scena del passato (giocatore 2 attivo) [3]
 - Scena del presente (personaggio 2) [3]
- Fase 5
 - Scena del presente (personaggio 1) [3]
 - Scena del presente (personaggio 2) [2]
- Fase 6
 - Scena del presente (personaggio 1) [4]

- Scena del presente (personaggio 2) [1]

Impostare una scena

Quando impostate una scena dovete dire dove si svolge, in che momento del giorno, chi è presente e cosa sta succedendo nei primi secondi di azione.

Spesso le regole impongono delle limitazioni come, per esempio, il fatto che una scena debba essere ambientata in un determinato luogo o che debbano essere presenti determinati personaggi.

Chiudere una scena

In qualunque momento, uno dei due giocatori può chiedere che la scena si chiuda, indipendentemente che al suo interno sia avvenuto un conflitto (trovare la speranza o lottare contro la disperazione; vedi sotto) o meno.

Se l'altro giocatore è d'accordo, allora la scena si chiude. Viceversa deve proseguire ancora.

La seconda volta che un giocatore chiede di chiudere la scena, la scena si deve chiudere, indipendentemente dai sentimenti dell'altro giocatore a riguardo.

È considerata cattiva educazione chiedere di chiudere la scena a brevissima distanza dalla prima richiesta: provate a capire come mai l'altro giocatore ritenga che questa scena debba andare avanti e andate dove vi porta il cuore.

Chiudere una scena senza essere andati a conflitto aggiunge disperazione, come se si fosse perso il conflitto. Questo è perché l'amore è un atto di volontà: non si può rimanere fermi; bisogna scegliersi ogni giorno, anche se questo, a volte, è una merda. Non credete a coloro che vi dicono che il vostro amore è scritto nelle stelle; siate voi la vostra stella.

Giocare una scena

Giocare una scena è qualcosa di abbastanza semplice. Dovete semplicemente dire cosa pensa, dice, fa e quali sentimenti prova il vostro personaggio. Ogni giocatore ha sempre piena autorità sul suo protagonista e nessuno può togliergliela.

L'altro giocatore, invece, ha sempre autorità sul mondo e su tutti gli altri personaggi.

Durante le scene del passato, queste autorità sono intermittenti, siccome di fatto ci troviamo in scene in cui tutti e due i giocatori sono attivi allo stesso modo. Per questa ragione è sempre necessario chiedere all'altro giocatore qualunque cosa che esuli dal proprio personaggio.

Le domande che il giocatore attivo rivolge all'altro giocatore dovrebbero tipicamente essere:

- Cosa succede?
- Come reagisce il personaggio x?
- Cosa fa il personaggio x?
- Cosa dice il personaggio x?

Durante le scene del presente, gli altri personaggi e il mondo in generale saranno gestiti sempre dall'altro giocatore e mai dal giocatore attivo.

Il giocatore attivo dovrebbe sentirsi libero di fare all'altro giocatore le domande elencate sopra. L'altro giocatore, invece, dovrebbe rivolgere al giocatore attivo queste domande:

- Cosa fai?

- Cosa dici?
- Come reagisci?
- Cosa stai pensando?
- Qualsiasi altra domanda provocatoria, volta a esplorare l'interiorità del personaggio.

Prima scena

La prima scena inizia col primo giocatore attivo che prende l'iniziativa. Egli deve scegliere una delle quattro foto dell'altro giocatore e portarla dalla sua parte del tavolo, nella posizione più a sinistra possibile, in modo che coincida grossomodo con la prima sezione del muro alla sua sinistra.

La prima scena è una scena del passato ambientata in quel luogo e nella quale sono presenti entrambi i due amanti.

Giocare una scena del passato

Come già detto, il tema delle scene del passato è la speranza. Vale a dire che, nelle scene del passato, i due amanti sono ottimisti verso il presente e il futuro: la loro storia sembra andare a gonfie vele, e il mondo stesso è il riflesso della loro speranza.

Le scene del passato sono ambientate prima della guerra, quando i due amanti erano a stretto contatto e il loro amore era all'apice.

Come giocatori, dovete chiedervi cosa dia speranza ai due protagonisti e giocare fino a quando non lo scoprite.

In qualunque momento, uno dei due giocatori può dire, a nome del suo personaggio, che qualcosa gli dà speranza. L'altro giocatore può dirsi d'accordo, oppure no. Una cosa carina da fare è estendere la mano verso il centro del tavolo, quando si vuole comunicare all'altro giocatore di voler provare a raggiungere la speranza; l'altro può congiungere la mano, e in questo caso si prosegue come spiegato sotto, oppure non congiungere la sua mano, e in questo caso, il primo giocatore dovrebbe rimuovere la sua mano dal centro del tavolo.

Se entrambi sono d'accordo, il giocatore che ha avuto l'iniziativa, rivela la tessera che sta dalla sua parte del primo segmento di muro e fa la sottrazione algebrica delle due facce, ottenendo un valore assoluto da 0 a 6. L'altro giocatore fa la stessa cosa con la tessera che sta dalla sua parte del primo segmento di muro.

Se il giocatore con l'iniziativa ha il valore più alto, tutti e due i personaggi trovano la speranza e ottengono 3 punti di speranza. Viceversa, se l'altro giocatore ha il valore più alto, entrambi i personaggi ottengono 1 punto di disperazione.

Continuate a giocare, mostrando come la scena si chiuda con speranza o disperazione, e poi tagliatela.

Dichiarare un tratto

Durante le scene del passato, ciascun giocatore può dichiarare un tratto che riguardi l'altro personaggio. Si tratta di dichiarare qualcosa che il proprio personaggio trovi semplicemente fantastico nell'altro personaggio.

Il giocatore che vuole dichiarare un tratto dell'altro personaggio deve prendere un foglietto e scrivere su di esso:

- «Ti amo per...» o
- «Ti amo perché...».

Ne usciranno tratti del tipo:

- «Ti amo per come mi fai ridere» o
- «Ti amo perché ti arrabbi se ti prendo in giro per come pronunci la lingua degli Alfa».

Un tratto può essere un atteggiamento, un lato del carattere o dell'aspetto fisico. Cercate di attingere a cose che avete visto in gioco o che il vostro personaggio sta provando per come si sta evolvendo la situazione.

Potete dichiarare un tratto in qualunque momento, purché non sia ancora iniziata la scena seguente (non è possibile dichiarare tratti nelle scene del presente). Non è mai obbligatorio scrivere un tratto, ma ciascun giocatore può farlo una sola volta per scena del passato.

Date il foglietto con sopra scritto il tratto all'altro giocatore, che lo terrà dalla sua parte del muro. Da questo momento, è cosa sua.

Giocare una scena del presente

Il tema delle scene del presente, invece, è la disperazione. Vale a dire che, nelle scene del presente, i due amanti hanno tutte le ragioni per essere pessimisti sul presente e sul futuro: la loro storia è stata spezzata dalla guerra, e anche il mondo attorno a loro e la loro città.

Le scene del presente sono ambientate dopo la fine ufficiale della guerra, e quindi durante gli ultimi (?) colpi di coda della guerra, quando i due amanti sono separati e il loro amore sembra non avere più alcun valore.

A differenza delle scene del passato, le scene del presente hanno dentro un solo personaggio protagonista. In poche parole, se state facendo una nuova scena del presente, il personaggio attivo al suo interno dovrà essere diverso dal personaggio attivo dell'ultima scena del presente.

In qualunque momento, il giocatore del personaggio attivo può dire che il suo personaggio stia lottando contro la disperazione. Questo avviene perché sta assistendo o vivendo un momento di frustrazione per la sua vita o per quella delle persone attorno a lui. Perché un personaggio lotti contro la disperazione deve sempre fare qualcosa di attivo.

Il compito dell'altro giocatore, in queste scene, è quello di fare in modo che emergano degli elementi interessanti, tali per cui il personaggio attivo senta la pulsione di lottare contro la disperazione.

Quando un personaggio lotta contro la disperazione, il suo giocatore pesca una delle tessere dal mucchio degli scarti, e somma il suo valore con quello della tessera dal suo lato del muro corrispondente alla fase corrente.

Se la tessera che ha pescato è maggiore di quella del muro, allora la speranza aumenta di 1; altrimenti, la sua disperazione aumenta di 2.

Non arrendersi

Nel caso in cui la lotta contro la disperazione stia fallendo, il giocatore può prendere uno dei suoi tratti e strapparli, dichiarando che la guerra abbia cambiato il suo personaggio in modo da rovinare quel tratto.

È possibile non arrendersi più volte nella stessa scena, a patto di avere un numero sufficiente di tratti da strappare.

A quel punto può pescare una nuova tessera e confrontare il suo valore con quello della tessera del muro, esattamente come sopra.

Concludere una scena del presente

In caso di sconfitta nel conflitto, il giocatore deve sostituire la tessera dal suo lato del muro con quella che ha pescato per ultima, nel tentativo di lottare contro la disperazione.

Il giocatore tiene davanti a sé le tessere pescate, di modo che l'altro giocatore non possa vederle.

Si procede a giocare l'esito del conflitto: spiegate come il giocatore superi la disperazione o soccomba ad essa. Nel caso in cui siano stati strappati dei tratti, è necessario spiegare cosa sia cambiato nel personaggio e in che modo quel tratto sia andato distrutto.

Fasi e scene successive

Il flusso di gioco procede normalmente, con ciascun giocatore che segue i settori di Concordia da sinistra verso destra. Questo significa che mentre il giocatore 1 andrà dal settore [1] verso il [4] nello stabilire i luoghi delle sue scene del presente, il giocatore 2 farà esattamente il contrario, andando dal settore [4] verso il settore [1].

All'inizio della fase 2, il giocatore 2 sceglierà una delle foto del giocatore 1 per rappresentare il luogo corrispondente al settore [4] di Concordia.

All'inizio della fase 3, il giocatore 1 sceglierà una delle foto del giocatore 2 per rappresentare il luogo corrispondente al settore [2] di Concordia.

All'inizio della fase 4, il giocatore 2 sceglierà una delle foto del giocatore 1 per rappresentare il luogo corrispondente al settore [3] di Concordia.

In poche parole, i luoghi vengono definiti a fasi alterne, dalla 1^a alla 4^a, da ciascun giocatore, a partire dal primo giocatore attivo, scegliendo le foto dell'altro giocatore.

Si continuano a giocare le fasi e le scene come descritto sopra. Le fasi 5 e 6 sono speciali, in quanto non ci sono più scene del passato da giocare, ma solo scene del presente. Questo perché la guerra ha completamente separato i due amanti, e quello che resta della loro storia non è che un tenue ricordo. Oppure no; chi sono io per dirvi il valore del vostro amore?

Finale

Avete giocato un totale di 15 scene: 5 del passato, e 5 del presente per ciascun personaggio. Ora è giunto il momento di tirare le somme. Dovreste avere dei punti speranza in comune e dei punti disperazione personali, dovreste avere davanti a voi un certo numero di tessere del domino (da almeno una a un massimo di cinque).

Cominciamo dalle ultime cose: appena prima di raccontare il finale dovrete mettere assieme i segnalini di speranza e disperazione nello stesso sacchetto e pescarne uno a testa. Se ne pescate due di speranza, la guerra finirà e Concordia sarà di nuovo unita. Se ne pescate due di disperazione, la guerra non finirà mai e Concordia sarà solo un gioiello ormai distrutto da annettersi per l'una e l'altra fazione, ciascuna convinta di esserne la legittima proprietaria. Se ne pescate uno di speranza e uno di disperazione, voi non arriverete a vedere la fine della guerra, ma la generazione che discenderà dalla vostra sì.

Inoltre, se il vostro punteggio di disperazione è più basso o uguale del punteggio comune di speranza, il vostro personaggio muore prima di ricongiungersi con l'altro. Sì, è possibile che tutti e due i personaggi muoiano nel finale.

Abbattere il muro

Se avete fatto due conti, penserete di essere spacciati, ma non è così. Prima di mettere i segnalini nel sacchetto, determinare chi vive e chi muore e giocare il finale, avete la possibilità di aggiustare un po' i conti.

Dovrete affidarvi alla vostra memoria. A turno, potete prendere una qualsiasi delle vostre tessere e scommettere sul fatto che una delle tessere della vostra parte del muro abbia una delle due facce dello stesso valore. Ovviamente sarà tutto molto più semplice se vi ricorderete bene.

Nel caso abbiate indovinato, prendete le due tessere e mettetele davanti a voi. Potrete riutilizzarle entrambe. Inoltre, prendete un dei vostri tratti spezzati, se ne avete, e rimettetelo assieme con lo scotch. Qualcosa sta maturando nel vostro personaggio, facendo riemergere chi era un tempo.

Nel caso abbiate sbagliato, sostituite la tessera del muro dal lato dell'altro giocatore con la vostra e scartate la tessera originaria (escludetela proprio dal gioco).

In qualunque momento, una sezione di muro sia stata completamente rimossa da entrambi i lati, aumentate la speranza di due e tutti i ricordi (quelli scritti per aver fatto cadere le tessere durante il gioco) legati al luogo corrispondente a quella sezione di muro tornano a rivificarsi: quel luogo tornerà al suo antico splendore, sia che la guerra finisca sia che continui.

Questa fase termina o quando tutte e quattro le sezioni del muro sono libere o una volta che entrambi i giocatori hanno giocato una tessera tentando di liberare ciascuna delle sezioni dalla loro parte del muro, quando i giocatori non hanno più tessere o non vogliono rischiare ulteriormente.

Un giocatore può andare avanti a rischiare da solo, se lo desidera. In questa fase non si possono dare consigli strategici all'altro giocatore, ma si può passare il proprio turno e riprendere a giocare tessere in seguito. Tuttavia, una volta che tutti e due passano il turno uno di seguito all'altro, questa fase si conclude.

Tirare le sorti

Ora controllate chi vive e chi muore dei due personaggi. Poi mettete i segnalini nel sacchetto e sorteggiateli per conoscere le sorti della guerra.

Ora, a partire dal primo giocatore attivo, descrivete dei brevi siparietti, delle istantanee che descrivano uno degli elementi determinati nella procedura di abbattimento del muro: uno sviluppo relativo al vostro personaggio o alla città di Concordia. Fate in modo di inglobarli tutti; siate brevi e incisivi.

Se i personaggi sono sopravvissuti, giocate una scena il cui scopo è vedere il loro ricongiungimento. Come avviene? Cosa provano i personaggi? Si amano ancora? Si riconoscono? Staranno ancora assieme?

Se almeno uno dei personaggi è morto, ovviamente non giocherete queste scene. Il suo giocatore descrive la sua morte e l'altro gioca la scena nella quale apprende della sua morte.

Se tutti e due sono morti, descrivete la loro morte.

Terminata questa fase, descrivete assieme le sorti di Concordia e della guerra e, se necessario, come i due personaggi continuano la propria vita, assieme o separati che sia.

Debriefing

Questo è il momento giusto per parlare dell'esperienza di gioco. Quali sono stati i momenti migliori? quali i peggiori? Cosa fareste in maniera diversa, ora? Cosa non ha funzionato bene, secondo voi? Cosa avete apprezzato del modo di giocare dell'altro giocatore?

Fonti d'ispirazione

- Amato, Antonio. Beyond the Wall. Mammut RPG, 2017-in fieri.

È stato fondamentale per permettermi di focalizzare l'immaginario che ha costituito la scintilla creativa di Walls of Concordia.

- Di Rubbo, Daniele. Muori, Nirûth, muori! Geecko on the Wall, 2016-in fieri.

L'idea di usare le tessere del domino come materiale di gioco, come risorsa nelle mani dei giocatori e la loro manipolazione come parte delle procedure, vengono da qui.

- Guillaume, Sylvie, e Christoph Boeckle. Les petites choses oubliées. L'Impromptu, 2015.

La struttura generale del gioco, l'idea del ricordare una storia d'amore e, soprattutto, delle foto come idee attorno al quale costruire le scene, vengono tutte da qui.

- Sedda, Francesco Rugerfred. Avant la fin. Loquendo, 2014.

L'idea di determinare in gioco i tratti della persona amata e di "bruciarli" per andare avanti viene da qui.

Wrong stories

Daniel Comerci



**Menzione Enzo Biagi
per il gioco più attuale**

WRONG STORIES

DOUBT IS OUR PRODUCT

WRONG STORIES è un gioco di ruolo per due giocatori creato per il Game Chef Pummarola Edition 2017 (gamechefpummarola.eu). Wrong Stories è un gioco adatto per raccontare storie di giornalismo investigativo, cospirazioni e intrigo, verità celate e confini superati o ridefiniti.

“Deep Web, privacy, censura. Quel brusio ai limiti del nostro campo visivo. Quel confine tra noi e gli altri, tra realtà e finzione. Molti di noi ignorano ciò che gli sta intorno, ma non vale per te. Tu sei uno di quelli/e che malauguratamente ha sbirciato sotto il tappeto e nella cesta dei panni sporchi. Sei tra quelli/e che hanno trovato una storia sbagliata.”

Giocate Wrong Stories per mettere alla prova le vostre opinioni, per raccontare storie dove i confini non sono sempre così netti, per vedere dove certe scelte ci possono portare. Non giocatelo per interpretare eroi, per vincere, per confermare le vostre idee.

TEMA

CONFINI: tra verità e bugia (o verità soggettiva/parziale), tra pubblico e privato, tra classi sociali, stato e individuo, online e offline. Confini superati e conseguenze nel farlo.

INGREDIENTI

TAGLIO: tagliare la carta, censurare le parole, distruggere le informazioni e i documenti, tagliare i legami.

FILATO: una serie di input che intrecciandosi daranno forma alla narrazione, una matassa che si srotola.

ECO: mediatica, riverberi delle proprie azioni, della propria presenza on e off-line.

FUMO: fumo negli occhi, mezze verità, bugie e disinformazione.

PREPARAZIONE

Procurati un amico/a con cui giocare, e insieme concordate e stampate **DUE COPIE** di un articolo di giornale che tratti un tema attuale a voi caro. Lo chiameremo **FONTE**. Scegliete argomenti come privacy, terrorismo, diritti umani, cronaca nera, corruzione. Scegliete un articolo forte, qualcosa su cui credete valga la pena discutere. Se potete scegliete anche un articolo sintetico e puntuale, vi aiuterà ad avere meno distrazioni.

Procuratevi quindi anche un paio di evidenziatori, di pennarelli neri, matite, gomme, e una copia cartacea di questo testo e della **TIMELINE** in fondo al manuale.

La **TIMELINE** insieme alla fonte sarà il vostro principale strumento di gioco. Proprio come un investigatore o un giornalista annotano la sequenza di fatti ed eventi che si susseguono in una vicenda, anche voi arriverete alla fine della partita con un documento che ripercorrerà la vostra storia, presentandone punti di svolta, cause e conseguenze.

LEAD

Discutete brevemente l'articolo scelto, le sue implicazioni, i suoi possibili retroscena, punti oscuri e risvolti. In base a questo create una frase concisa che sarà il LEAD della vostra storia, una sorta di dichiarazione di ciò che volete raccontare. D'ora in avanti vi staccherete dagli eventi dell'articolo e creerete da voi la vostra personale storia, esso diventerà solo fonte di spunti e strumento di gioco come spiegato più avanti.

FILATO

Prendete ciascuno la propria copia della fonte e scegliete, evidenziandole, 20-25 parole (ma anche brevi frasi di 2-3 parole) che rispecchino le vostre aspettative sugli eventi che verranno, che destano il vostro interesse o che, a intuito, vi aspettate di portare in gioco. Entrambi dovrete evidenziare lo stesso numero di elementi, ma non necessariamente gli stessi.

PROLOGO E CINQUE “W”

Una volta stabilito il lead e il filato dividetevi i ruoli di **PROTAGONISTA**, cioè la persona che si troverà al centro degli eventi narrati (un giornalista, un testimone, un attivista, un whistleblower, un terrorista, ecc.) e **ALTRO**, cioè l'insieme di forze che si oppongono a lui o lo vedono come minaccia, e in generale il mondo che lo circonda. Ciascuno di voi avrà l'ultima parola sul ruolo scelto, ma dovrà assicurarsi di relazionarsi sempre con

l'altro giocatore. I ruoli sono antagonisti, non i giocatori, il cui interesse è invece proprio quello di sviscerare questo antagonismo e il suo impatto sulla società.

Quindi passate a definire le **5W**, cioè l'evento scatenante che metterà in moto tutto coinvolgendo il protagonista e che vi darà anche un'idea di chi egli sia. Sarà un evento tragico, importante (ma non necessariamente di rilievo mediatico), e in cui il protagonista sarà direttamente coinvolto.

What? Cosa è successo?

Who? Chi era coinvolto oltre al protagonista?

Where? Dove è accaduto?

When? Quando è accaduto?

Why? Perché il protagonista è coinvolto?

Nel rispondere alle domande non preoccupatevi di chiarire ogni singolo dettaglio, perché sarà solo la punta dell'iceberg e le vere domande ve le farete giocando. Piuttosto concentratevi sull'individuare il quadro generale e il potenziale protagonista della vostra storia. In base agli elementi emersi dalle 5W dettagliatelo, definite quale sia la sua professione, il suo ruolo, le sue convinzioni, i suoi obiettivi e legami. Stabilite inoltre a grandi linee eventuali altre parti in causa, agenti esterni o personaggi di spicco da annotare sulla timeline e che potreste portare in gioco successivamente.

Delineate per il protagonista una **PERDITA**, qualcosa o qualcuno che ha perso a causa dell'evento scatenante (lucidità, credibilità, sicurezza, affetti, beni, ecc.). Dovrebbe essere qualcosa di importante del suo passato recente, che è scomparso o radicalmente cambiato con l'evento scatenante, e che influirà in maniera significativa sugli eventi futuri.

Definite anche l'**AGENDA** del protagonista, cioè tre obiettivi chiave a cui mira in base alla perdita e alle 5W. Ciascun punto è legato a un atto, dal più prossimo al più distante in termini di fattibilità e importanza. Annotateli sulla TIMELINE. Non scervellatevi troppo per definirli, di solito le idee più immediate (e in questo caso le più attinenti alle 5W) sono quelle giuste. Alla fine di ogni atto valutate in accordo se è il caso di modificare il punto successivo in agenda perché non più valido o cambiata la situazione.

Se in gioco vi trovate in difficoltà nel decidere cosa il protagonista o l'altro debbano fare, l'uno cercherà di raggiungere l'agenda per l'atto in corso, l'altro di ostacolarla.

Infine dettagliate e narrate di comune accordo la situazione iniziale del prologo, immaginate come un cronista racconterebbe il fatto espresso dalle 5W. Il primo atto avverrà DOPO che questo evento si è verificato e non potrà modificarlo direttamente, ma solo agire sulle conseguenze che esso ha provocato.

NOTA: non è necessario stabilire in questo momento se il protagonista sia nel giusto. Rimandate questa decisione all'epilogo o non prendetela affatto e limitatevi a viverne le scelte drammatiche.

CONVERSAZIONE

Durante il gioco stabilite semplicemente attraverso il dialogo cosa accada in un dato momento. Solitamente uno di voi dirà "fac-cio questo, che succede?", ottenendo quindi in risposta "succede questo, cosa fai ora?" oppure "così è troppo facile, penso che prima si debba...". Stabilite sempre di comune accordo azioni e reazioni del protagonista e del mondo esterno, tenendo presente il volere di chi ricopre quel ruolo.

Vi preoccuperete di gestire in modo specifico e con una meccanica apposita solo situazioni di forte disaccordo tra voi, o il culmine di un atto (vedi SVOLTE).

Quando introducete un elemento o evento importante che vi sembra doveroso ricordare, annotatelo sulla timeline.

DIRITTI e DOVERI: viste queste premesse è importante che vi preoccupiate di lasciare all'altra persona il giusto spazio. Collaborate sempre e intervenite educatamente. Se dissentite provate a costruire insieme la soluzione, se qualcosa non torna dovete spiegare le vostre ragioni, non potete dire "non mi



piace“ e basta. Se qualcuno introduce un elemento usatelo, ma non cercate di demolirlo senza motivo per prevalere, perché il vostro scopo non è vincere ma creare insieme una storia che valga la pena raccontare.

VETO: potrà succedere che un dato argomento o situazione esposto dal giocatore che vi sta di fronte oltrepassi un limite oltre il quale non volete spingervi (in termini etici o emotivi). In quel caso vi basterà dire "VETO." e lui dovrà, senza opporsi, trovare qualcosa di diverso che vada bene anche per voi. Rispondete ad eventuali chiarimenti e trovate di comune accordo la giusta soluzione. Questa regola è un salvagente in caso qualcosa vi metta a disagio, non abusatene ma non sottovalutatela in caso di bisogno.

FAST FORWARD: il protagonista potrà sempre trovare un indizio o la soluzione ad un problema che muova la storia in avanti, e in generale potrà prima o poi sempre riuscire in qualcosa che sia affine alle proprie competenze o umanamente realizzabile. Quello che potrà cambiare sarà il prezzo da pagare per farlo, le conseguenze, i danni collaterali e le tempistiche. Sarà su questi elementi che dovrete lavorare e fare leva. Ricordate di non bloccare mai il gioco dicendo *“non puoi”*, provate a dire *“puoi, ma così e a questo prezzo, cosa fai?”* oppure *“ok, ma prima penso debba accadere questo”*.

ATTI

Lo svolgimento della partita avverrà all'interno di una struttura in cinque fasi: un prologo, tre atti consecutivi via via più tesi, e un epilogo finale. Ogni atto dovrà portare il protagonista più vicino ai propri obiettivi ma anche ai propri nemici. In ciascun atto prenderete spunto dagli elementi presenti sulla timeline per raggiungere o ostacolare il relativo punto in agenda, e passerete a risolvere la svolta non appena le condizioni la rendono la scelta più ovvia. Vediamo le fasi una per una qui di seguito.

PROLOGO: è la parte del gioco dove imposterete le premesse e narrerete l'evento scatenante che darà il via alla vicenda.

PRIMO ATTO: è dove inizierete a tirare i fili e perseguire i rispettivi obiettivi. Prenderà vita direttamente dal prologo e ne sarà un naturale proseguimento.

PRIMA SVOLTA: si arriverà al punto in cui uno dei due farà la prima mossa, o disporrà i pezzi per portarsi in vantaggio. Vi occuperete del primo punto in agenda e oltrepasserete il primo confine.

SECONDO ATTO: le forze che hanno iniziato a schierarsi agiranno per eliminare il problema. Fattori esterni possono manifestarsi e incrinare gli equilibri.

SECONDA SVOLTA: uno dei due colpirà in modo devastante, e forse senza badare alle conseguenze. Si tenterà di portare il conflitto al livello successivo oltrepassando un secondo confine. Vi occuperete del secondo punto in agenda.

TERZO ATTO: le parti fiaccate vorranno porre fine al problema. Le informazioni inizieranno a trapelare e ci si avvierà verso il conflitto conclusivo.

TERZA SVOLTA: vincere o perdere, vivere o morire. Qualcuno otterrà ciò che vuole e qualcun altro subirà un duro colpo. Vi occuperete del terzo punto in agenda e oltrepasserete l'ultimo confine.

EPILOGO: tirate le somme di tutto, narrate l'epilogo della vicenda e analizzate le conseguenze a breve e lungo termine.

Come si inizia un atto?

Ogni atto dovrebbe iniziare con una conversazione tra i giocatori per definire quali elementi vorrebbero vedersi sviluppare durante l'atto stesso. Analizzate la fase precedente e decidete dove siete ora, cosa il protagonista intenda fare e come l'altro voglia reagire. Tenete d'occhio le indicazioni per l'atto presenti sulla timeline e ragionate come se foste registi intenti a dirigere un film. Cosa accadrebbe ora? Una volta fatto questo partite a giocare: l'altro descriverà brevemente la situazione e il

protagonista agirà per farvi fronte e muoversi verso la sua agenda.

Dobbiamo giocare tutti gli atti?

Sì, la struttura è impostata per ricalcare un certo tipo di storie, e per arrivare a quel preciso risultato useremo la struttura presentata, in modo da avere queste caratteristiche:

- un'escalation di eventi che vadano a premere determinati tasti.
- un'agenda da contrastare, in evoluzione
- la possibilità di fare piani per poi vederli crollare e cambiare in base agli eventi
- la costante necessità di alzare il tiro e passare il limite per riuscire

E se il protagonista dovesse morire o arrivare prima ai suoi obiettivi?

Il consiglio è anzitutto di non spingere subito solo su questo, e di valutare di aver impostato agenda e svolte seguendo le indicazioni. Tuttavia se dovesse accadere va bene comunque, dovrete semplicemente rimescolare le carte in tavola. Scoprirete nel primo caso che c'è qualcuno pronto a indagare sul decesso o a farsi carico dell'agenda, create il nuovo protagonista e continuate a giocare. Nel secondo caso sarà semplicemente la storia stessa a smentirvi, spunterà un ulteriore problema non previsto o un nuovo burattinaio dietro le quinte.

Quando si attiva una svolta?

Guardate bene le indicazioni sulla timeline e l'agenda. Quando i fatti che state narrando porteranno a dover decidere se il punto in agenda è raggiunto o meno sarà il momento di passare alla svolta. Entrambi i giocatori hanno facoltà di far notare quando questo avviene, e di conseguenza chiamare la svolta.

Chi decide come stanno le cose e quali elementi entrano in gioco?

Decidetelo sempre di comune accordo, tenendo presente che ciascuno dovrebbe avere l'ultima parola sugli elementi che ha inventato nel corso della partita (non attaccatevi troppo ad essi però, sarà molto più interessante vedere come l'altro li sconvolge, lasciando vi sorprendere). Se vi trovate in disaccordo troverete più avanti un metodo per risolvere le dispute in maniera semplice.

CONFINI

Per tutte e tre le svolte ciascuno di voi stabilirà un **CONFINE** che gli attori sotto il suo controllo supereranno in caso di vittoria. I confini possono essere morali, etici, politici, fisici. Devono rappresentare una linea che si oltrepassa e che in qualche modo altera lo *status quo* in modo più o meno irreparabile in caso di vittoria. I confini non sono necessariamente positivi o negativi, ma sono qualcosa il cui attraversamento porterà un impatto non solo sugli attori, ma anche sul mondo che li circonda (*per es. il confine tra proprietario e open source, tra individuale e collettivo, tra segreto e di pubblico dominio*).

Formulateli di volta in volta stando attenti che siano attinenti al vostro lead e al fulcro della vicenda che state giocando.

Ricordatevi inoltre che, come per l'agenda, i confini dovrebbero essere via via più importanti e di maggior impatto. Quello che volete è un'escalation, e soprattutto volete vedere cosa questa "corsa" comporta anche per il mondo circostante.

Una volta deciso l'esito della svolta solo il confine del vincitore sarà stato superato. Scrivetelo sulla timeline.

SVOLTE

Come accennato, buona parte del gioco sarà gestita di comune accordo come conversazione. Tuttavia arrivati al culmine di un atto, dovrete sicuramente stabilire se il punto in agenda venga raggiunto o meno.

In questo caso deciderete l'esito attraverso una **SVOLTA** procedendo come segue:

1. Il protagonista stabilisce ciò che vuole ottenere, e di contro l'altro stabilisce le potenziali reazioni, opposizioni e complicazioni/conseguenze ad opera del mondo circostante. Entrambi decidono il proprio confine.

2. Entrambi scegliete **IN SEGRETO** una o più delle vostre parole evidenziate (3-4 per iniziare sono un buon numero), facendo un segno a matita accanto ad esse. Le parole scelte saranno attinenti alla situazione o spunto per eventuali esiti. Scegliete il numero di parole in base a quanto siete disposti

ad investire per guadagnare il controllo sulla narrazione, valutando le risorse che nella storia metterete in campo per prevalere sull'avversario. Fatevi anche tutte le domande necessarie a delineare la situazione, capire l'impegno dell'altro e la gravità della situazione (senza ovviamente chiedere il numero esatto). Siate sinceri nel rispondere.

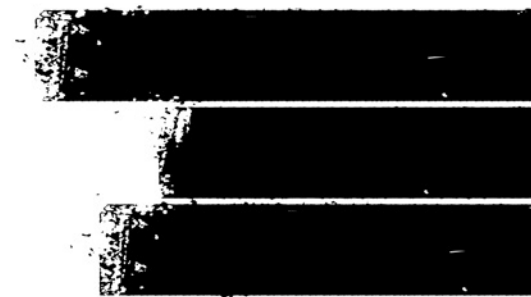
3. Confrontate il numero di parole segnate, e ciascuno deciderà se **MANTENERE** il risultato attuale o **ALZARE LA POSTA** aggiungendo, sempre di nascosto, altre parole e generando una singola **ECO** a scapito di chi ha alzato la posta per primo (vedi **ECO** più avanti). Quindi procederete a confrontare nuovamente il numero (non si può alzare la posta una seconda volta).

4. Il vincitore cancellerà col pennarello nero ("tagliare i fili") le parole investite e non potrà più usarle per il resto della partita. Dovrà inoltre cercare di portarle in gioco nella narrazione dell'esito in caso di vittoria. Aver marcato **meno** dell'altro significa in qualche modo aver sottovalutato la minaccia. Aver marcato **tre o più parole in più** dell'avversario significa aver esagerato e alzato il tono dello scontro, producendo danni collaterali che non si possono ignorare. Questo genererà una eco negativa per il vincitore, o, se già presente (a causa dell'aver alzato la posta), la sposterà a scapito del vincitore. In caso di **pareggio** procedete ad alzare la posta come da regole al punto 3, ma l'eco andrà in questo caso a scapito del perdente.

5. Il vincitore narrerà l'esito della svolta. Il perdente potrà suggerire ed integrare delineando una tensione nascente derivante dal confine superato, e che potrete sfruttare più avanti. Se è stata generata una eco verrà definita da colui che non la subisce. Annotate il tutto sulla timeline.

Si generano più echi diversi in base ai diversi esiti nel risolvere la svolta?

No, indipendentemente da quanti ne attivereste mentre risolvete la svolta, alla fine si genera sempre una singola eco per svolta in base ai casi descritti.



TAGLIARE I FILI

Vale la pena sottolineare che le parole evidenziate sulla vostra fonte sono una risorsa spendibile ma **limitata** per avere il controllo narrativo e favorire i vostri intenti, perciò abusarne vi porterà inevitabilmente ad essere "scoperti" più avanti nella storia. Esaurirle prima dell'epilogo significa di fatto che durante le svolte o le dispute successive non avrete modo di contrastare la controparte.

Investite le vostre parole in modo intelligente, valutate la posta in gioco ma anche le sfide che potreste dover sostenere in futuro. Le possibilità di fare domande esiste proprio per darvi gli strumenti per compiere queste valutazioni.

Quante e quali domande dovremmo fare?

Non c'è una risposta unica, fate tutte le domande che ritenete opportune (due o tre dovrebbero essere sufficienti), e fate il tipo di domande che vi sembra vi chiariscano meglio la situazione. Il vostro scopo è arrivare a capire le intenzioni dell'altro giocatore (che deve essere sincero nel rispondere), dove voglia portare il conflitto e in che modo. In termini di gioco le domande rappresentano tutte le voci, informazioni, ed elementi, di cui si può esser venuti a conoscenza prima di arrivare allo scontro.

Alcuni esempi: ci sarà massiccio dispiego di forze o sarà un'azione limitata? Vogliono colpire anche persone a me care o si concentreranno su di me? Darai fondo alle tue risorse economiche? Sarà un'azione segreta o pubblica e coordinata tra diverse agenzie?

DISPUTE

Se nel mezzo di un atto vi trovate in forte disaccordo su qualcosa e non riuscite a risolvere dialogando, impostate una svolta con le normali regole, ma fate attenzione che:

1. Comunque vada **ENTRAMBI** dovete tagliare i fili. Annerite entrambi le pa-

role investite nella svolta, qualsiasi sia l'esito.

2. Si genera una eco come di consueto se è il caso di farlo.

In generale il consiglio è quello di limitare le dispute al minimo. Se vi trovate in disaccordo discutete e cercate di propendere per la soluzione più interessante per la storia, quella che può portare conseguenze più tragiche o che può rendere le future svolte più drammatiche.

ECO

Una **ECO** è il riverbero mediatico e sociale delle vostre azioni sul mondo che circonda il protagonista. Un agente esterno che si interessa alla vicenda, un danno collaterale che porta i riflettori sulla questione, una fuga di informazioni, un nuovo tempestivo alleato. Una eco sarà sempre in qualche modo negativa per chi lo subisce, e positiva per la controparte. Porterà inoltre sempre a doversi occupare di un nuovo problema nell'immediato, o comunque ad attirare l'attenzione sulla vicenda. Non abbiate paura di spingere sull'acceleratore e picchiare duro quando si genera una eco, perché significa che qualcosa è davvero andato fuori controllo e potrebbe cambiare le carte in tavola. Una volta discussa e definita annotatela sulla timeline per tenerla sempre sott'occhio, sarà un ottimo strumento per avvantaggiarsi sulla controparte.

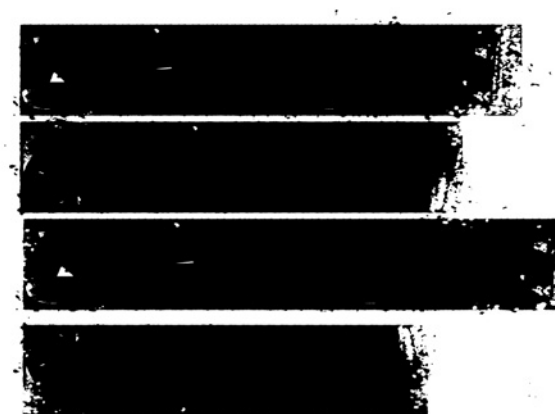
FUMO

Una sola volta per Atto in qualsiasi momento al di fuori di una svolta ciascuno di voi può, tagliando una delle proprie parole, introdurre un piccolo elemento che ostacoli l'avversario o lo mandi fuori strada. Prendendo spunto dalla parola introdurrà una mezza verità, inganno, disinformazione, che vada a ostacolare l'altro nei suoi intenti appena espressi. In pratica gli state chiedendo di modificare in modo abbastanza consistente quello che ha appena introdotto, facendo leva sul fatto che ciò che credeva non è come sembra. Il bersaglio può accettare e modificare la sua descrizione di conseguenza mostrando come il fumo lo ostacoli, o arginare la situazione tagliando a sua volta una delle proprie parole, e quindi lasciando tutto com'è. Se lo fa avrete entrambi pagato ed eroso le vostre risorse per nulla, altrimenti Dovrete tenere conto di queste false piste nelle vostre narrazioni future finché la verità non verrà a galla.

Spesso questa regola vi richiederà di aggiungere elementi in maniera retroattiva per cambiare qualcosa che sta accadendo nel presente (*"la ripresa che stai mostrando in tribunale in realtà è falsa, lo si scopre durante il processo"*). Va benissimo, a patto che vada bene anche all'altro giocatore e che ciò che introducete sia coerente e ben integrato nella storia.

USARE LA TIMELINE

Abbiamo visto come alcuni elementi vadano inseriti sulla timeline man mano che giocate (echi, fumo, svolte). Usatela anche per tenere traccia del progresso e dei punti chiave della storia. Sentitevi liberi di annotarvi personaggi, luoghi, indizi e altri elementi che potrebbero tornare utili successivamente. All'atto pratico la timeline sarà il vostro blocco degli appunti, tracciate una linea da un punto su di essa e scrivere a fianco la nota relativa procedendo in ordine cronologico (come per le note già presenti per svolte ed evento scatenante, che dovrete semplicemente ampliare). Sarà interessante alla fine della partita ripercorrerla e vedere lo svolgersi degli eventi da capo a piedi.



TIMELINE

PROTAGONISTA:

PERDITA:

FONTE:

LEAD:

AGENDA DEL PROTAGONISTA:

- 1.
- 2.
- 3.

WRONG STORIES v0.6 - Daniel Comerci 2017



PROLOGO (5W)

Presentazione degli attori e della situazione scatenante.

PRIMO ATTO

I fatti emergono, interessi e obiettivi si palesano.

SECONDO ATTO

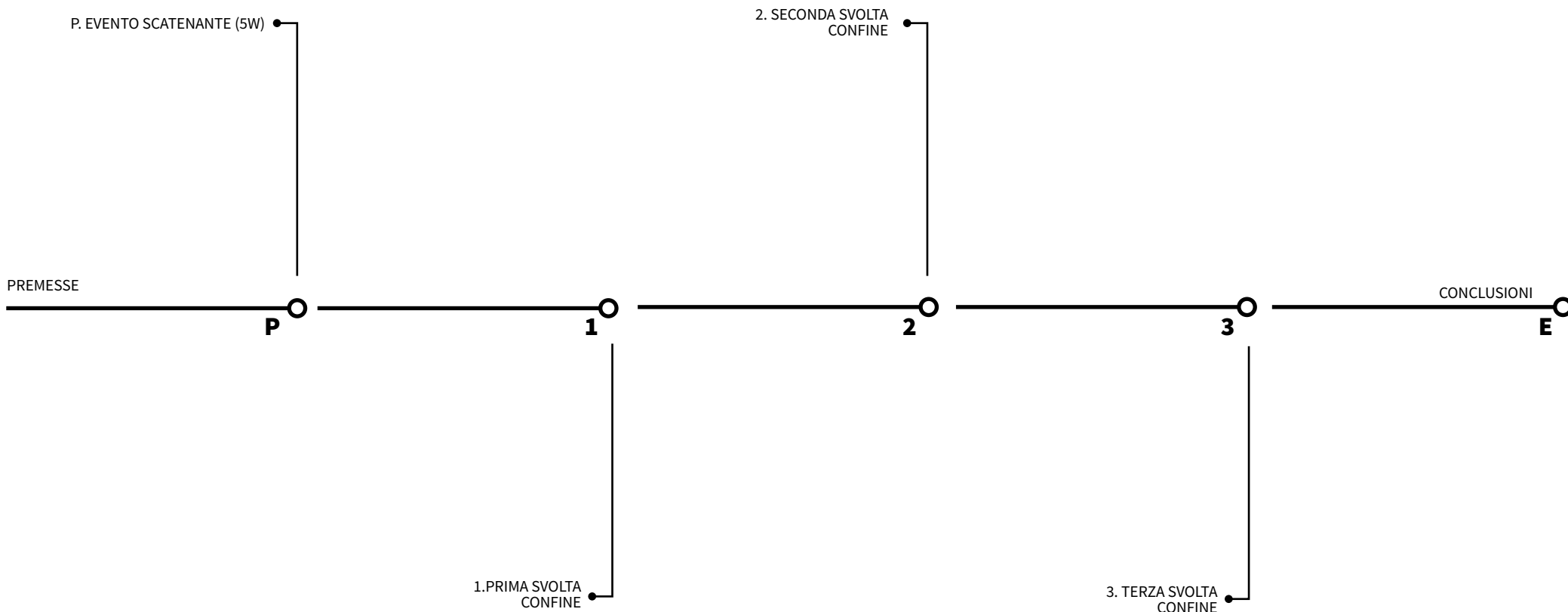
La situazione si complica e la vera minaccia si rivela pienamente.

TERZO ATTO

Tutte le carte sono allo scoperto, l'azione volgerà al culmine.

EPILOGO

Conclusioni e conseguenze.



P. EVENTO SCATENANTE

Si dubita, si indaga, si testa, si fugge. Si provoca un problema da non ignorare.

1. PRIMA SVOLTA

Si mettono in gioco nuove forze. Nuove rivelazioni, si studia un percorso.

2. SECONDA SVOLTA

Sfoggio di forza per piegare l'avversario. Si pianifica, si agisce d'istinto.

3. TERZA SVOLTA

Si colpisce duro. Si sacrifica e si passano i limiti. Si scoprono verità sgradite.

E. CONCLUSIONI

Verità o menzogna, vittoria o sconfitta? Si contano le perdite.