Ceci N'est Pas Une Révolution

Questo è un gioco creato da Daniele Barbaglia per il Game Chef Pummarola Edition 2018 per 3-6 giocatori giocabile senza l’ausilio di un master. L’ambientazione del gioco sarà creata dai giocatori durante la partita.

Il tema è “**Storie perdute**” e sono stati usati gli ingredienti “**pesare**” (per l’importanza degli argomenti trattati) e “**smussato**” (per l’attività di censura dell’ente antagonista).

*Presentazione*

In questo gioco i partecipanti impersonano degli Scrittori dissidenti che hanno deciso di creare un Collettivo e pubblicare un’Opera che riesca a far comprendere un Messaggio ai loro connazionali, raccontando le loro storie e come queste sono state devastate dall’Organizzazione, un ente che opera tenendo sotto controllo la popolazione. Questa, gestita da alcune meccaniche del gioco, limiterà gli scrittori applicando delle censure a dei temi e rimuovendo gli scrittori dalla creazione dei brani successivi, provocando un senso di persecuzione nei giocatori.

*Parole chiavi utilizzate*

**Scrittore**: personaggio gestito dal giocatore.

**Tratto**: è un pensiero che identifica il carattere e il motivo che fa agire lo Scrittore contro l’Organizzazione.

**Collettivo**: gruppo di scrittori.

**Manifesto**: il foglio dove verrà riportato ad inizio partita la struttura e il pensiero del Collettivo.

**Organizzazione**: ente, governativo o meno, che opprime con il suo regime la popolazione della nazione di cui fan parte gli scrittori.

**Opera**: è la **storia perduta**, il manoscritto che creeranno gli scrittori nel gioco e i giocatori racconteranno negli episodi.

**Brano**: parte dell’Opera creata in ogni fase di Creazione.

**Messaggio**: è il risultato finale che gli scrittori vogliono inviare alla popolazione per scuoterla contro i potenti.

**Scrittore Attivo**: chi sta narrando in un determinato momento.

*Cosa serve per giocare*

* Un luogo dove stare al riparo da “orecchie indiscrete”, non importa se al chiuso o all’aperto.
* Due fogli di carta: uno sarà il foglio del Manifesto (Appendice A), mentre l’altro sarà quello dell’Opera (rimarrà bianco finché i giocatori non creeranno le loro storie su di esso).
* Una penna o una matita per scrivere.
* Un dado a sei facce (D6). Ad inizio partita viene assegnato ad un giocatore casualmente.

*Preparazione*

1. **Gli Scrittori e il Manifesto:**

Ogni giocatore elenca sul foglio del Manifesto un Tratto che il proprio Scrittore apporta al Collettivo e scrive tra parentesi subito dopo il nome del suo personaggio, per ricordare a chi è stato assegnato. Questo Tratto sarà solo un pensiero dello Scrittore, la sua descrizione e il background verranno creati durante la partita. Scrivere questo Tratto in prima persona singolare.

Il giocatore che ha creato il Tratto avrà l’autorità su di esso. Se ci sono quindi delle discussioni su un argomento associato ad un Tratto sul Manifesto, chi ne ha l’autorità prenderà una decisione definitiva. Più questo Tratto sarà definito, più si potranno approfondire tematiche e ambientazione della partita.

*Nota*: in 3 giocatori ogni giocatore sceglie 2 Tratti per il proprio Scrittore.  
  
Alcuni esempi per i Tratti:

* *“Da sempre aiuto i più piccoli che abitano nella zona del porto. Odio che non possano avere una loro infanzia come i bambini più agiati.”*
* *“Voglio andarmene da qui. Per giovani come me non c’è posto in una nazione in cui finita la scuola dell’obbligo si viene mandati nell’esercito. Io voglio studiare!”*

Una volta che tutti hanno elencato i Tratti degli Scrittori, i giocatori decidono insieme ulteriori Tratti del Collettivo fino ad arrivare a un totale di 7. I Tratti del collettivo possono essere scritti in prima persona plurale, ad esempio “Noi vogliamo che ci sia più libertà di attraversamento dei confini”.

Ora che sono stati elencati, numerare i tratti da 1 a 7. Ogni Tratto avrà un ulteriore specifica chiamata Peso di Importanza. Questo è il livello d’allerta dell’Organizzazione a riguardo di alcune tematiche che vengono utilizzate. Più è alto il numero e più l’Organizzazione potrebbe reagire nella fase di Cattura.

I Tratti associati agli Scrittori avranno Peso 3, gli altri Tratti del Collettivo avranno Peso 4.

1. **Il Collettivo**

I giocatori creeranno a questo punto un minimo di background dei loro Scrittori e intrecceranno le relazioni tra di loro. I personaggi di questo Collettivo si conoscono, chi più chi meno, fin dall’infanzia. Ognuno di loro ha un legame molto stretto ed è riconoscente in maniera indiscutibile delle azioni di un altro componente del Collettivo.

Non è necessario svolgere questa fase di preparazione in un ordine preciso, ma seguire l’elenco dei Tratti sul Manifesto potrebbe agevolare lo svolgimento delle narrazioni. I giocatori narreranno in breve la vita del proprio Scrittore, basandosi sul proprio Tratto e su quelli creati dagli altri giocatori per i propri Scrittori o insieme per il Collettivo.

Per facilitare la creazione del background di ogni Scrittore si può rispondere alle seguenti domande in maniera narrativa, meglio se in prima persona per calarsi meglio nel ruolo:

* Chi eri e cosa hai fatto fino ad oggi?
* Come hai vissuto nel tuo quartiere e con chi (famiglia, da solo, amici, estranei, altro...)?
* Il tuo Tratto rispecchia qualcosa del tuo passato? In che modo?
* E oggi invece chi sei, cosa sei diventato, cosa ti ha portato alla tua situazione attuale?

Una volta che un giocatore finisce di narrare, un qualsiasi altro componente del Collettivo può alzare la mano e offrire uno spunto narrativo per un’azione che ha aiutato in maniera significativa lo Scrittore Attivo. Ad esempio “*Ricordi quella volta che siamo andati per i boschi e ti ho salvato da un dirupo?*”.

* Se lo Scrittore Attivo accetta, allora spiegherà in che modo quell’azione, seppur piccola, ha cambiato la sua vita.
* Se ci sono più offerte, lo Scrittore Attivo può ascoltare tutte le proposte dei giocatori che hanno alzato la mano e scegliere quella che più lo ha ispirato.
* Se nessuno ha un’idea su come contribuire, chiunque può proporre comunque un qualsiasi spunto e insieme ci si lavora su, creando comunque un legame tra due Scrittori.

Quando il legame è stato scelto, scrivere la persona a cui si è grati sul Manifesto appena dopo il Tratto. Usare le parole “Legato a” seguite dal nome dello Scrittore di cui si è riconoscenti.

Bisogna fare in modo che i legami siano i più mischiati possibili ed evitare che uno Scrittore abbia tra le sue grazie più di un personaggio riconoscente e che uno Scrittore sia riconoscente a chi ha già stretto un legame con lui, altrimenti qualcuno potrebbe rimanere senza un legame.

*Nota*: i legami, oltre a servire per aumentare il background degli scrittori e del collettivo, sono funzionali per una meccanica descritta in seguito.

L’ultima cosa da fare per completare il Collettivo è dargli un nome.

Sarà qualcosa che riguarda l’infanzia degli Scrittori, o qualcosa che non c’entra nulla con loro?

Questo nome non è solo un modo di chiamare il Collettivo, ma un’identità che viene data al gruppo all’inizio della partita e che perdurerà per tutto il corso di essa.

1. **L’Organizzazione**

Ora che con i racconti iniziali di ogni Scrittore è stata formata un minimo di ambientazione per la partita, i giocatori dovranno dare una forma all’Organizzazione che opprime i connazionali del Collettivo. Questa Organizzazione è attenta e suscettibile a determinati argomenti e non vuole che questi vengano discussi dal popolo, perché potrebbe alterare la percezione che il resto della nazione ha verso l’Organizzazione stessa.

I giocatori dovranno quindi creare qualche dettaglio in più riguardo questa Organizzazione.

Bisogna prima di tutto leggere le seguenti accezioni per avere chiaro come funziona questo ente:

* L’Organizzazione censura i contenuti che ritiene sensibili. Tra questi argomenti sono presenti tutti i Tratti descritti nel Manifesto del Collettivo. Quelli con un valore di “Peso” più alto verranno tenuti più sotto controllo.
* L’Organizzazione reprime alcuni comportamenti che ritiene inappropriati. Alcuni Scrittori potrebbero esser stati salvati dalla repressione o hanno visto queste azioni operate dagli agenti dell’Organizzazione.
* L’Organizzazione controlla i cittadini che ritiene sospetti archiviando alcune loro informazioni. Tutti gli Scrittori del Collettivo sono stati segnalati in qualche modo durante la loro esistenza e associati ad un argomento particolare rispetto ad una tematica mal vista dall’Organizzazione (ovvero i Tratti riportati nel Manifesto).

Sapendo questo i giocatori dovranno creare insieme il profilo di questo ente, aggiungendo dettagli a quello che è già emerso dalle storie degli Scrittori. Questi dettagli non dovranno essere scritti, ma dovranno rimanere vivi nelle teste degli Scrittori e verranno ripresi durante il gioco. Di seguito sono riportate alcune domande per lasciarsi ispirare.

* Quale evento ha scatenato il sentimento di ribellione nel cuore degli Scrittori? Perché è stato creato il Collettivo?
* Da quanto è attiva l’Organizzazione? È sempre stata così o è cambiata nel tempo?
* Quale è il rapporto tra l’Organizzazione e la nazione?
* L’Organizzazione è il governo, un ente privato o un gruppo segreto agli occhi del popolo?
* L’Organizzazione è composta da umani?

I giocatori si devono sentire liberi di creare un profilo per l’Organizzazione che abbia molti altri aspetti rispetto a quelli delle domande. Devono averli ben in mente per renderli vivi il più possibile: l’Organizzazione sta vuole sopprimere il Collettivo! Bisogna ricordare che l’Organizzazione macchinerà qualcosa contro il Collettivo ogni volta che viene definito un nuovo Brano dell’Opera.

1. **L’Opera**

Il Collettivo si trova per la prima volta intorno al tavolo per decidere come muoversi contro l’Organizzazione e tra le idee si fa strada quella della creazione di un’Opera. Questa potrà essere una raccolta di poesie, un’antologia di racconti, un canzoniere, un romanzo, ma l’idea comune è una sola: inviare un Messaggio ai loro connazionali.

Gli Scrittori dovranno scegliere un Messaggio, da inviare al popolo della propria nazione, che possa far risvegliare la coscienza comune contro l’Organizzazione.

Cosa li ha spinti a creare il Collettivo e perché vogliono risvegliare la loro nazione in questo modo?

Ecco alcuni esempi:

* *“La vera Primavera del popolo potrà essere portata solo con la fratellanza e l’uguaglianza.”*
* *“Solo l’istruzione e la conoscenza ci rende davvero liberi: fuggite dall’oppressione di questo governo che ci rende ignoranti.”*
* *“Non possiamo continuare a subire, combattiamo per riprendere ciò che è nostro.”*

Il Messaggio può essere una sintesi dei Tratti degli Scrittori, oppure può riprendere un singolo Tratto del Manifesto. Gli Scrittori devono sentirsi liberi di far sapere ai loro connazionali quello che pensano dell’Organizzazione.

Avendo impostato il Messaggio finale, bisogna creare l’incipit dell’Opera: da cosa vogliono partire a raccontare gli scrittori? Dalla loro infanzia nella nazione? Dall’evento che ha fatto creare il Collettivo? Vogliono parlare dei loro vicini di casa e come tentano di sopravvivere?

È importante definire come inizia l’Opera, perché dà una linea guida iniziale e uno stile a ciò che verrà creato. Questo durante la partita potrà essere ripreso dagli scrittori per rielaborare ciò che è stato fatto.

1. **Il Luogo:**

Il posto dove i giocatori si troveranno a creare l’Opera del Collettivo è importante e anch’esso fa parte della partita. Può essere il salotto di uno dei giocatori, un tavolino di un bar, o una panchina al parco. Attenzione però, non deve essere isolato da segnali esterni (luci, suoni, altre persone). Basta scegliere un punto in cui un gruppo di Scrittori ribelli possano creare evitando che l’Organizzazione o i suoi informatori possano sentirli.

Durante la partita i giocatori dovranno rimanere il più silenziosi possibili e un giocatore a turno avrà il compito di fare la “Guardia” stando più in allerta degli altri per evitare che gli Scrittori vengano catturati.

Svolgimento

Fino a che ci sono almeno 2 Giocatori Attivi, si continuerà a eseguire la fase di Creazione seguita dalla fase di Cattura. Dopo che l’Organizzazione, durante la Cattura, riduce il numero degli Scrittori ad un solo membro del Collettivo, allora si passa all’Epilogo.

* **La Creazione**

Durante ogni fase di Creazione il Collettivo dovrà creare un Brano dell’Opera che vuole inviare al popolo. I giocatori non dovranno scrivere realmente tutti i Brani che verranno creati, insieme decideranno cosa raccontare e poi al tavolo narreranno per turni.   
Sul foglio dell’Opera verrà ricapitolato sinteticamente solo quello che è stato deciso.

La Creazione dei Brani ha però alcuni limiti e alcune linee guida da seguire: L’Organizzazione potrebbe avere degli informatori nei dintorni.

All’inizio di ogni fase di Creazione, il giocatore che ha il D6, lo tirerà e, controllando il Manifesto, lo Scrittore associato al numero del Tratto risultante riceverà il dado, altrimenti rimane a chi ha tirato.   
Chi ha ora il dado sarà la “Guardia”.

Il gruppo seguirà quindi due diversi ruoli al tavolo:

* **Scrittore**: Tutti gli Scrittori che non sono in allarme staranno al tavolo. Per aumentare l’intimità e il coinvolgimento dei giocatori nel Collettivo, questi si dovranno tenere per mano. Basterà stare con i gomiti sul bordo del tavolo, appoggiare gli avambracci e tenere le mani dei vicini (vedi immagine).



Quello che succede oltre al tavolo non deve importare agli Scrittori. Questi devono rimanere concentrati per creare il Brano. Fuori dal tavolo ci sarà la Guardia a controllare.

* **Guardia**: il ruolo di questo Scrittore è un po’ diverso. Per simulare il distacco materiale dai compagni del Collettivo, la Guardia si sposterà dal tavolo di circa un metro rimanendo in piedi. In questo modo può sentire parlare gli altri Scrittori, ma non potrà partecipare alla Creazione.

*Nota*: Chi ha un legame con chi ha il ruolo di Guardia, dovrebbe ogni tanto controllare rivolgendo un’occhiata verso chi è fuori dal tavolo. In fondo non è solo molto riconoscente, ma vuole evitare a tutti i costi che un amico così prezioso possa essere vittima di qualche cosa.

Il compito principale della Guardia è di controllare che l’Organizzazione non arrivi al Collettivo. Per simulare questa condizione, il giocatore che svolge questo ruolo deve stare in vigile, attento e concentrato a tutti i segnali che riceve dall’ambiente esterno al tavolo.

Qualsiasi suono, segnale visivo, persona o altro ancora, devono essere i principali obiettivi della Guardia. Esattamente come un vigilante in allarme, deve essere pronto a scattare nel momento in cui qualcosa lo preoccupa.

Se questo accade deve avvicinarsi al tavolo e usare la parola chiave “Arrivano!”. A quel punto i giocatori con il ruolo di Scrittore usciranno dall’ambiente di racconto e dovranno dividere le mani. Potranno guardarsi attorno, ma dovranno fingere che non stia accadendo nulla, come se fossero nascosti in una stanza buia. Dopo circa 5 secondi di calma, i giocatori potranno di nuovo ritornare ad essere gli Scrittori al tavolo.

Alcuni esempi di pericoli che potrebbe notare la Guardia:

* una persona si avvicina
* squilla un telefono
* parte un allarme udibile
* si sente una vibrazione
* passa un motorino o un’auto
* si vede un bagliore  
  (flash, fanali di un auto)
* si sente una porta aprirsi

Naturalmente la Guardia non dovrà scattare in risposta a tutti i segnali che crede siano pericolosi, prima potrà avvicinarsi verso la fonte del segnale per sondare la pericolosità. Se è un segnale “forte” (come una persona che si avvicina, o un motore) allora potrà allarmare il gruppo, altrimenti potrà continuare a girare intorno al tavolo insospettito.

È caldamente consigliato il continuo movimento della Guardia attorno al tavolo.

Se al secondo allarme il Collettivo non ha ancora terminato il racconto del Brano, allora il turno della Guardia cambia. L’attuale Guardia torna al proprio posto e la persona alla sua destra si alza per operare lo stesso ruolo. Naturalmente riceve il dado dalla Guardia precedente.

*Nota*: L’effetto che dovrebbe dare questa divisione di ruoli è quello del Disturbo Psicotico Condiviso (Paranoia indotta). Mano a mano che la partita prosegue, gli Scrittori si dovranno affezionare sempre più al membro del Collettivo al quale sono legati. Questo aumenta il coinvolgimento emotivo dello Scrittore e il ruolo della Guardia, che continua a interrompere e camminare intorno al tavolo, aiuta ad aumentare il disagio e l’ansia che dovrebbero provare gli Scrittori che si sentono asserragliati dall’Organizzazione.

**La struttura della partita**:

La Creazione dei Brani segue un preciso andamento di racconto: Inizio, Climax, Fine ed Epilogo.

* **Inizio**: Gli Scrittori al tavolo sono inizialmente eccitati della creazione del Collettivo e non pensano ad altro che al Messaggio da inviare alla nazione.

Per un dato numero di Brani uguali al numero dei giocatori, gli Scrittori racconteranno seguendo l’incipit e le storie personali degli Scrittori. Potrebbero attingere alle loro infanzie, oppure raccontare per allegorie e metafore alcuni fatti o episodi successi.

L’introduzione dell’Opera deve essere frizzante, piena di dettagli e gli Scrittori creeranno questo gruppo di Brani con più incitamento e voglia.

* **Climax**: Gli Scrittori sanno ora che stanno arrivando al punto focale dell’Opera. Devono trovare il giusto modo di affrontare il Messaggio e sanno che ci vuole un certo tatto per arrivare a sensibilizzare il lettore.

Ad un certo punto l’Organizzazione comincerà a catturare alcuni membri del Collettivo (nella fase Cattura verrà spiegato come) e questo destabilizzerà gli Scrittori che si sentiranno inizialmente smarriti, ma continueranno a realizzare la loro Opera, convinti che i loro compagni si siano sacrificati per il bene della nazione. Naturalmente non sanno che fine hanno fatto i loro compagni e non sanno cosa potrebbe capitare ai rimanenti membri.

Fino a che il numero degli Scrittori al tavolo non scende a 2, si può continuare a lavorare sul Climax.

Gli Scrittori possono prendere spunto da tutto ciò che è stato già scritto e dal Messaggio finale. Potranno prendere spunto e raccontare anche alcune nuove verità sull’Organizzazione venute a galla solo negli ultimi tempi (il peso dei Tratti potrebbe variare durante la partita e questo potrebbe confondere gli Scrittori che pensavano di avere sotto controllo l’idea dell’Organizzazione).

* **Fine**: Ormai arrivati allo stremo, i 2 Scrittori rimasti sanno che hanno poco tempo prima che l’Organizzazione li fermi. Il Collettivo sta per sciogliersi e devono terminare l’Opera per riuscire ad inviare il Messaggio alla nazione.

Fino a che il numero degli Scrittori non scende a 1, si può continuare a raccontare per arrivare alla fine dell’Opera e al raggiungimento del Messaggio.

Gli Scrittori possono prendere spunto da tutto ciò che vogliono: in questo momento sono disperati e molto a disagio.

* **Epilogo**: L’ultimo componente del Collettivo capisce che questa guerra contro l’Organizzazione è praticamente persa. Non sa cosa fare e deve compiere una scelta molto difficile.

Diversamente dalle altre parti in cui mancavano alcuni Scrittori, l’Epilogo viene creato da tutti gli Scrittori del Collettivo come nella parte iniziale della partita. Tutti gli Scrittori quindi tornano a tenersi per mano. Partendo dall’ultimo scrittore rimasto e decidendo insieme come far concludere la storia del Collettivo, gli Scrittori decidono e poi raccontano l’Epilogo di questa storia perduta.

* + L’ultimo Scrittore continuerà con un ultimo Brano e nasconderà le storie create prima che lo vengano ad arrestare?
  + fuggirà dalla nazione compiangendo i propri compagni e portando con sé l’Opera inconclusa sperando di riuscire a compierla in futuro?
  + Si immolerà per la causa, scendendo in strada contro l’Organizzazione fronteggiandola faccia a faccia?

**Come creare il Brano**:

Gli Scrittori al tavolo devono decidere di che cosa parlerà il Brano dell’attuale fase di Creazione. Proprio come degli amici che devono preparare un progetto insieme, ognuno dirà la propria.

Ecco le regole da seguire per la Creazione del Brano:

* Ogni Brano deve parlare di un Tratto segnato sul Manifesto. Bisogna discutere di come utilizzare il Tratto e quello che deve uscire dalla discussione è dove arrivare con la narrazione.

Ad esempio, se un Tratto ha scritto “*Vorrei che ci fossero più spazi all’aria aperta per discutere con gli altri.*” un Brano potrebbe raccontare di come gli Scrittori, da bambini giocassero al parco senza avere qualcuno che li controllasse.

* Gli Scrittori parlano a bassa voce per non farsi sentire dall’Organizzazione e si guardano l’un l’altro per accertarsi che le loro parole siano ben ascoltate da tutti i componenti.
* Lo Scrittore che è legato all’attuale Guardia comincia la discussione, in alternativa il primo Scrittore non catturato che dovrebbe essere seduto a sinistra della Guardia. Chi comincia la discussione viene chiamato Scrittore Attivo e prende l’attenzione del Collettivo dicendo “Potremmo raccontare di...” e dando la sua idea di un possibile Brano.
* La discussione continua liberamente senza un ordine preciso e tutti gli Scrittori devono essere d’accordo su cosa raccontare.
* Se in qualche modo uno Scrittore si sente urtato da qualche cosa che viene discusso o raccontato, allontana le sue mani dal centro del tavolo restando comunque connesso agli altri (vedi posizione nell’immagine seguente). In questo modo sarà evidente agli altri Scrittori che qualcosa non va (per disagio o per disaccordo con qualcuno).



Se è la discussione ad essere bloccata, si possono cambiare le ultime cose dette tornando sui propri passi. Se invece si blocca la narrazione di un Brano, allora ci si ferma e si torna a discutere di come variare la narrazione. Una volta trovato il modo di continuare, si torna a narrare per continuare il Brano e lo Scrittore che ha allontanato le mani le può riavvicinare al centro del tavolo sempre rimanendo connesso.

* L’andamento della narrazione partirà dallo Scrittore Attivo e in senso orario ognuno racconterà con alcune frasi (5 frasi circa) parte dell’episodio che gli Scrittori hanno deciso poco prima. Ogni Scrittore deve dire la sua e si possono fare anche più giri di tavolo. Se uno Scrittore non è presente nel Brano, può comunque raccontare l’episodio.
* Se c’è del disaccordo su un argomento di un Tratto, chi ha l’autorità (spiegata durante la Preparazione) ha l’ultima parola. Se quello Scrittore è stato catturato, allora decide lo Scrittore Attivo.
* Quando il Brano raggiunge ciò che è stato deciso ad inizio della fase di Creazione, allora si può finire di raccontare. Lo Scrittore Attivo segna sul foglio dell’Opera ciò che si è raccontato. Poi si passa alla fase di Cattura.
* **La Cattura**:

Quando gli Scrittori terminano il Brano, l’Organizzazione agisce con l’aiuto di alcuni informatori che hanno rivelato la posizione del gruppo. Il Collettivo fugge da dove si sono trovati per scrivere, appena prima del raid dell’Organizzazione. Riusciranno a fuggire tutti?

In questa fase la Guardia torna al tavolo come Scrittore. Tira il dado e controlla il risultato con il Peso del Tratto usato nel Brano.

Se il risultato è superiore al Peso di Importanza, allora tutti riescono a fuggire, ma l’Organizzazione applica una nuova censura aumentando l’importanza di quell’argomento. Aumentare di 1 il valore del Peso del Tratto usato nel Brano.

Se invece il risultato è pari o inferiore al Peso del Tratto, allora bisogna depennare quel Tratto dal Manifesto. Se è abbinato ad uno Scrittore, questo è catturato, altrimenti il Collettivo avrà un argomento in meno di cui parlare.

**Scrittore catturato**:

Lo Scrittore arrestato dall’Organizzazione è stato portato via a forza dal raid appena svolto. Cosa gli capiterà?

Uno Scrittore catturato in questa situazione varierà il suo ruolo nel seguente modo:

* rimarrà sempre seduto al suo posto e non potrà svolgere il ruolo di Guardia, che passerà a chi è alla sua destra
* dovrà tenere sempre le labbra serrate e non potrà dire nulla al tavolo
* gli è permesso fare versi con la bocca chiusa (mugugnare) per provare a dire qualche cosa, ma non gli è permesso dire nulla o usare la gestualità esplicita
* è comunque incentivato il feedback agli altri Scrittori durante la discussione e la narrazione
* terrà comunque le mani unite agli Scrittori vicini

Gli altri Scrittori lo vedranno come un ricordo vivido che continua ad avere importanza nella scrittura dell’Opera. Durante la discussione, se sentono i mugugni dello Scrittore catturato, capiranno che quel che discutono non era di sua volontà e dovranno ragionare di conseguenza. Naturalmente quello Scrittore non è più tra loro, quindi dovranno intuire solo quello che non va.

Potranno usare nei Brani successivi qualcosa in riferimento agli Scrittori catturati, questi naturalmente avranno modo di far valere le loro idee, ma solo con dei versi.

Gli Scrittori catturati dall’Organizzazione vorranno che si parli di loro? Sono davvero morti? Cosa ne pensano di quel che è successo? Sono un giusto sacrificio per la causa?

*Nota*: lo Scrittore catturato continua ad aumentare il senso di distrazione degli altri Scrittori al tavolo che dovranno lavorare con il pensiero che un loro compagno non potrà aiutarli, ma sarà sempre presente tra loro tra le idee del Collettivo.