

Fahrenheit 1451



di Helios Pu

Fahrenheit 1451

GIOCO DA 1 PERSONA IN SU



Ideazione e sviluppo del gioco, revisione del testo,
logo design, fotografie, grafica e impaginazione:

Helios Pu

Indice

Capitolo 1 - Introduzione	4
Capitolo 2 - Necessario per giocare	4
Capitolo 3 - Preparazione della partita	5
3.1 - Ordine di marcia	5
3.2 - Chi è il Re	6
3.3 - Chi sei tu	6
3.4 - Il Vello	8
Capitolo 4 - Come si gioca	9
4.1 - Peso fisico e Peso culturale	9
4.2 - Inizio della partita	9
4.2.1 - La marcia dei fanti	10
4.2.2 - La marcia dei cavalieri	13
4.2.3 - La marcia del re	16
4.3 - Il Giudizio Finale	17
4.3.1 - Finale 1	19
4.3.2 - Finale 2	19
4.4 - Epilogo	19
Capitolo 5 - Note Conclusive	20
5.1 - Accessibilità	20
5.2 - Ispirazioni	20

Capitolo 1

Introduzione

A.D. 1451: tra pochi anni il teutonico Giovanni Buonamontagna inventerà la stampa a caratteri mobili. Oggi però i libri si chiamano “codici” e sono ancora miniati a mano da ordini monastici come quello al quale appartieni tu.

In questo preciso momento ti trovi nella biblioteca sotterranea dell'abbazia benedettina di San Bradiburio, in mezzo alle montagne del Nord Italia.

La biblioteca è in fiamme e devi salvare nel minor tempo possibile quanti più libri puoi, decidendo quelli degni di essere tramandati ai posteri.

Li porterai a mano al tuo giovane assistente Arco da Montague, che ti aspetta vicino a un'uscita segreta scavata nella roccia, pronto a partire nella notte per trasportarli in un luogo sicuro.

Come se la minaccia del fuoco non fosse sufficiente l'abbazia è circondata dall'esercito del Re, il quale non ha intenzione di lasciare in vita nessuno.

* * *

Capitolo 2

Necessario per giocare

1 giocatore (il monaco) e un qualsiasi numero di giocatori detti “uditori”, che non possono parlare tranne quando è specificato dalle regole.

1 mazzo di carte da briscola (oppure un mazzo di altri giochi purché modificato in modo che ci siano un totale di quaranta carte come i quaranta giorni che Nostro Signore Gesù passò nel deserto).

1 tavolo sul quale appoggiare le carte.

Capitolo 3

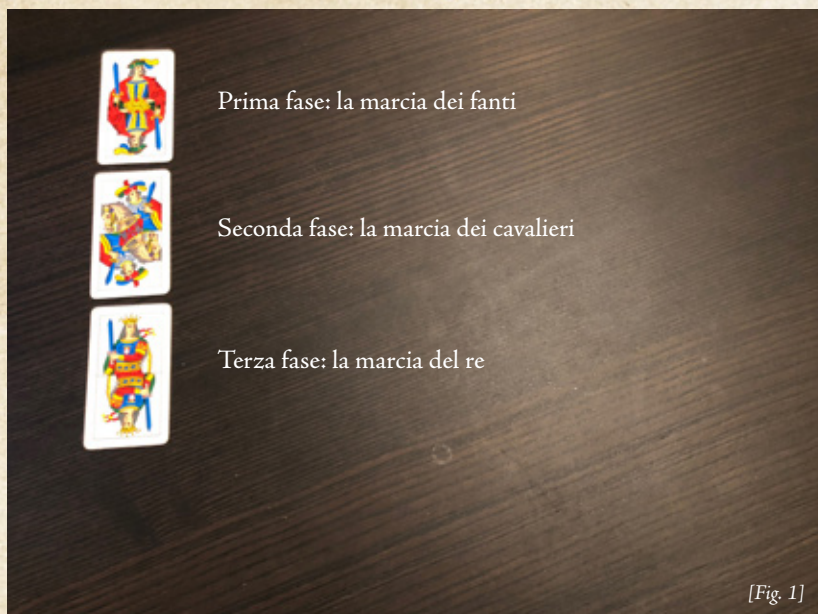
Preparazione della partita

Dividi il mazzo in due mazzetti: uno con i fanti, i cavalieri e i re dei quattro *semi*, che chiameremo *Mazzo delle Figure*, e uno con le restanti ventotto carte numerate da 1 a 7, rappresentanti i libri da salvare, che chiameremo *Mazzo Biblioteca*.

3.1 Ordine di marcia

Dal *Mazzo delle Figure* toglì il fante, il cavaliere e il re di Spade e disponili nella parte sinistra del tavolo in verticale, come mostrato nella [Fig.1].

Queste rappresentano l'avvicinarsi dell'armata nemica attraverso tre fasi di gioco consequenziali: la marcia del fante, la marcia dei cavalieri e la marcia del re.



3.2 Chi e' il Re

L'esercito che sta assediando l'abbazia è guidato da un pazzo sanguinario che si è autoproclamato Re. Gli uditori ora dovranno decidere il suo nome. Se stai giocando da solo decidilo tu. Non scrivere il nome da nessuna parte: sarà perduto alla fine della partita.

3.3 Chi sei tu

Tu sei l'ultimo monaco che si rende conto dell'importanza dei libri nella biblioteca dell'abbazia e decide di sacrificarsi per salvarli.

Mescola il *Mazzo delle Figure* (che ora dovrebbe essere costituito da sole nove carte) e pescane una a caso: questa carta rappresenta il tuo Temperamento. La descrizione ti servirà per avere spunti narrativi durante la partita.

Fante di Denari

Sei taciturno e di indole introspettiva, sin da fanciullo hai attirato la curiosità delle persone per via della tua aria pensierosa, anche se non ti è mai piaciuto interagire con gli altri.

Cavaliere di Denari

Sei un saggio erudito molto rinomato. Viaggi spesso per portare la parola di Dio e insegnare le tue materie di studio. Girano voci che tu abbia avuto accesso a testi proibiti.

Re di Denari

Di origini benestanti, alla vita agiata della città hai preferito le privazioni derivanti dalla vita monacale prendendo i voti nonostante la disapprovazione della tua famiglia.

Fante di Coppe

Sei sempre stato coraggioso e impavido, soprattutto se si trattava di difendere i più deboli o gli oppressi. Non sono rare le volte in cui la sfrontatezza ti ha portato dei guai.

Cavaliere di Coppe

Gli uomini sono imperfetti. Le donne ancor di più. Trovi ristoro nel frequentare persone più giovani di te, forse per dimenticare qualche trauma.

Re di Coppe

Satana è ovunque: ogni gesto umano è un segno di imperfezione e peccato. Per salvare l'anima dall'inferno occorre mondare il corpo attraverso punizioni corporali.

Fante di Bastoni

Sei l'ottavo figlio di una famiglia di contadini. Hai sempre vissuto ringraziando anche per le piccole cose. Una fragola di bosco per te vale più del rubino sull'anello di un Cardinale.

Cavaliere di Bastoni

Sei entusiasta della vita e il tuo sorriso è contagioso. Spesso hai agito in modo incauto e imprudente ma sei uscito quasi sempre illeso anche dalle peggiori situazioni. Fino a oggi.

Re di Bastoni

Sei pragmatico e sbrigativo. Nel monastero nel quale hai vissuto sono più le volte nel quale sei stato visto nell'orto o nel fienile rispetto a quelle in cui hai celebrato delle messe.

Leggi ad alta voce la descrizione di chi sei agli uditori, che ora dovranno decidere il tuo nome. Se stai giocando da solo decidilo tu ma non scriverlo da nessuna parte: il suo destino è di perdersi tra le fiamme dell'incendio, come te.

Dopodiché metti in un angolo del tavolo quello che rimane del *Mazzo delle Figure* e metti la carta che ti rappresenta davanti a te, come indicato nella [Fig. 2].



3.4 Il Vello

Prendi la scatola nella quale si trovavano le carte prima di iniziare a giocare e mettila in un punto del tavolo raggiungibile da tutti: adesso è il **Vello**, ovvero un mantello sotto al quale è possibile “nascondere” le cose sgradite. [Fig. 3] Se in qualsiasi momento della partita entreranno argomenti offensivi o disturbanti per un giocatore, egli potrà toccare il Vello, senza dovere spiegazioni a nessuno, e la narrazione dovrà passare oltre.



Capitolo 4

Come si gioca

4.1 **Peso fisico e Peso culturale**

Ogni carta nel *Mazzo Biblioteca* è un libro. Ogni libro ha un **PESO FISICO** rappresentato dal numero: le carte con il valore 1 (gli assi) sono i libri più leggeri, mentre le carte con il valore 7 sono i libri più pesanti. Immagina degli enormi tomi in pergamena (*vellum* in latino) con la copertina rigida e borchiate.

Ogni libro ha inoltre un **PESO CULTURALE** in base ai suoi contenuti. Il valore è indicato dal seme della carta, in ordine decrescente è: **Denari, Coppe, Spade e Bastoni**.

Dovrai riuscire a salvare quanti più libri di Peso culturale più alto possibile, stando attento a non esagerare col Peso fisico altrimenti significherà che avrai *spallato*: i volumi ti cadranno tra le fiamme e saranno persi per sempre.

Il Peso fisico massimo che puoi trasportare è 15

Tale numero nella tradizione esoterica dei tarocchi è associato al Diavolo, che tra le fiamme e la disperazione ha la sua dimora ideale e da questa posizione privilegiata ti metterà in costante tentazione.

4.2 **Inizio della partita**

Prenditi un minuto per pensare, fai un respiro profondo, poi **narra agli uditori** particolari su di te e sull'ambiente: la biblioteca è una stanza o una serie di cunicoli? Ci sono muffe alle pareti? Le fiamme proiettano ombre inquietanti? Quali sono i primi tomi che hai di fronte: sono libri di preghiere? Spartiti gregoriani? Traduzioni latine di testi originariamente in greco o aramaico? Oppure dei bestiari finemente illustrati?

Ora metti il *Mazzo Biblioteca* di fianco alla tua carta, come nella [Fig. 4]



Da adesso iniziano le tre fasi di avanzata dell'esercito assediante in questa sequenza:

4.2.1 **M**arcia dei fanti

L'esercito del Re pazzo sta iniziando ad assediare l'abbazia

Scopri il primo libro dal *Mazzo Biblioteca* e decidi se lo vuoi tenere o se lo butti alle fiamme.

Se decidi di tenerlo mettilo di fianco al **fante di Spade**: questo è il Peso che stai portando al momento.

Se invece decidi di buttarlo mettilo negli scarti, alla destra del *Mazzo Biblioteca* e scopri subito un altro libro, decidendo anche in questo secondo caso se tenerlo o di buttarlo.

Se butti anche il secondo libro scoprine subito un terzo: questa volta lo dovrai tenere e non potrai buttarlo. Mettilo di fianco al fante di Spade.

Procedi scoprendo libri (sempre con la possibilità di buttarne fino a due) finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.

Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.

Se invece esageri e *spalli* i libri sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di spallare: sei riuscito a consegnare il primo blocco di volumi al tuo aiutante. **Narra agli uditori** di come si complimenta con te e di come tu gli ricordi la prima volta che vi siete incontrati, aggiungendo dettagli come ad esempio le sue origini, le tue aspettative verso di lui e il motivo per il quale lo hai scelto per essere il tuo protetto

Se invece hai spallato: il primo blocco di volumi è caduto tra le fiamme. **Narra agli uditori** di come è successo e di come il tuo aiutante si fa prendere momentaneamente dal panico. Racconta anche un fatto increscioso avvenuto recentemente all'abbazia che riguardi te, lui, oppure entrambi. C'è qualcosa di corrotto o depravato tra quelle mura? È opera dell'uomo o del demonio?

* * *

Esempio



[Fig. 6]
Come prima carta il monaco pesca un 2 ma essendo di Bastoni decide di scartarlo (lo mette a destra del Mazzo Biblioteca)

[Fig. 6]



[Fig. 7]

Poi pesca un 7 di Bastoni, ma essendo ancora nella prima fase e potendo scartare fino a due carte, decide di bruciare anche questa.



[Fig. 8]

Al suo posto pesca un 5 di Coppe, che è costretto a tenere. Pesca poi una carta per la seconda posizione: è un 6 di Denari e decide di tenerlo subito.



[Fig. 9]

Per la terza posizione pesca un 5 di Bastoni, che scarta.



[Fig. 10]

Al suo posto pesca un 3 di Spade, che decide di tenere per fermarsi 2 punti sotto il limite per non rischiare di spallare.

4.2.2 **M**arcia dei cavalieri

L'esercito del Re pazzo sta per sfondare il portone d'ingresso

Scopri il primo libro dal *Mazzo Biblioteca* e decidi se lo vuoi tenere o se lo butti alle fiamme.

Se decidi di tenerlo mettilo di fianco al **cavaliere di Spade**.

Se invece decidi di buttarlo mettilo negli scarti, alla destra del *Mazzo Biblioteca* e scopri subito un altro libro: questa volta lo dovrai tenere e non potrai buttarlo. Mettilo di fianco al cavaliere di Spade.

Procedi scoprendo libri (sempre con la possibilità di buttarne uno) finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.

Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.

Se invece esageri e *spalli* i volumi sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di *spallare* sei riuscito a consegnare il blocco di volumi al tuo aiutante e, soddisfatto del lavoro compiuto ti fermi alcuni secondi a prendere fiato. **Narra agli uditori** un tuo ricordo di giovane uomo che ha appena preso i voti monastici. Parla di quella persona alla quale sei rimasto legato per molto tempo (era un anziano frate che ti diede un saggio consiglio? O una giovane lavandaia che condivise alcuni momenti segreti di intimità? Inventa liberamente il tuo gioioso passato, facendoti ispirare anche dal Temperamento).

Se invece hai *spallato* non sei riuscito a consegnare il blocco di volumi al tuo aiutante e, preso dallo sconforto, ti vengono alla mente immagini che pensavi di aver dimenticato. **Narra agli uditori** un tuo ricordo di giovane uomo che ha subito una forte ingiustizia da una persona che non si aspettava (sei stato rinnegato da tuo padre che ti voleva soldato? O appena entrato in monastero sei stato seviziato qualcuno più grande di te? Forse qualcuno ti ha rubato qualcosa a cui tenevi? Inventa liberamente il tuo cupo passato, facendoti ispirare anche dal Temperamento).



[Fig. 10]

Come prima carta della Marcia dei cavalieri il monaco pesca un 1 di Coppe, che decide di tenere.



[Fig. 11]

Per la seconda posizione pesca un 1 di Spade, che decide di scartare, dato lo scarso valore.



[Fig. 12]

Al suo posto pesca un 4 di Denari. Avendo già usato la possibilità di scartare deve tenerlo.



[Fig. 13]

Per la terza posizione pesca un 3 di Coppe, che decide di tenere.



[Fig. 14]
Pesca poi un 2 di Coppe, che decide di tenere.



[Fig. 15]
Ingolosito dalla sequenza fortunata quando pesca il 2 di Spade decide di scartarlo. In fondo spallerebbe solo con un 6 e un 7...



[Fig. 16]
E infatti pesca un 7 di Coppe, che fa andare il Peso fisico a 17, che gli è impossibile trasportare.



[Fig. 17]
I libri finiscono nel fuoco: le carte vengono girate. Se il monaco vuole calcolare le probabilità di uscita delle prossime carte occorre che le memorizzi al volo!

4.2.3 **M**arcia del re

L'esercito del Re pazzo è dentro all'abbazia e sta trucidando i tuoi confratelli

Scopri i libri dal *Mazzo Biblioteca* senza la possibilità di buttarli: in questa terza fase dovrai tenere tutti i libri che peschi. Mettili di fianco al **re di Spade**.

Procedi scoprendo libri finché non ti avvicini al massimo Peso fisico che puoi trasportare.

Se ti fermi prima di *spallare* sei riuscito a salvare i libri che hai di fronte a te.

Se invece esageri e *spalli* i volumi sono persi. Gira le carte a faccia in giù.

Se ti sei fermato prima di *spallare* sei riuscito a consegnare l'ultimo blocco di volumi al tuo aiutante e, stremato, il tuo pensiero viaggia nel passato, mentre senti le tue vesti che iniziano a prendere fuoco.

Narra agli uditori un tuo ricordo d'infanzia nel quale c'è un tuo parente felice per qualcosa che avevi fatto, oppure un evento, sempre dell'infanzia, nel quale hai imparato un valore che ti ha accompagnato per tutta la vita. Prenditi qualche secondo per focalizzare bene il ricordo e poi rivivere il momento lieto mentre lo narri.

Se invece hai *spallato* non sei riuscito a consegnare l'ultimo blocco di volumi e il tuo aiutante è costretto a partire con quello che c'è. Torni indietro cercando di capire se puoi fare ancora qualcosa mà il fumo nero ti soffoca ed emerge vivido di fronte a te un ricordo che avresti preferito non riaffiorasse.

Narra agli uditori un tuo ricordo d'infanzia nel quale sei stato punito ingiustamente per qualcosa e ancora oggi ti stai chiedendo il perché, oppure una scena di violenza che ti ha avuto come testimone o come vittima. Prenditi qualche secondo per focalizzare bene il ricordo e rivivere l'angoscia mentre lo narri.



[Fig. 18]

Nella terza marcia il monaco non può scegliere di scartare libri ma può decidere solo quando è il momento di fermarsi. La prima carta è un 7 di Spade.



[Fig. 19]

La seconda carta è un 2 di Denari. Ancora lontano dallo spallo.



[Fig. 20]

*La terza carta è un 6 di Spade,
che da solo fa arrivare la
sequenza a 15.
Ovviamente il monaco si ferma
qui.*

* * *

4.3 Il Giudizio Finale

Guarda le tre file di carte di fronte a te e somma i valori per seme.
Ad esempio nella [Fig. 21] il valore raccolto dal nostro monaco è:
8 Denari, 5 Coppe, 16 Spade e 0 Bastoni.



Se hai maggioranza di Denari + Coppe, narra il Finale 1.

Se hai maggioranza di Spade + Bastoni, narra il Finale 2.

In caso di parità esatta tra Denari, Coppe, Spade e Bastoni o in caso di risultati ambigui, estrai una carta a caso *Mazzo delle Figure* [Fig. 22]

Se la figura ha un elemento comune con te (il *seme* o il *ruolo*), allora narra il **Finale 1**, se invece non ha alcun elemento in comune con te, narra il **Finale 2**.



4.3.1 **Finale 1**

Prenditi qualche secondo poi **narra agli uditori** la tua morte eroica mentre proteggi la fuga di Arco da Montague (sei stato trafitto dalle frecce mentre facevi scudo col tuo corpo? Oppure ti sei buttato sulle guardie come un tizzone ardente?).

Narra inoltre l'ultima immagine mentale che vedi prima che l'anima abbandoni il tuo corpo. Deve essere qualcosa di rassicurante, come l'abbraccio di tua madre o la luce di Dio che apre le porte del Paradiso per accoglierti.

4.3.2 **Finale 2**

Prenditi qualche secondo poi **narra agli uditori** la tua morte tra atroci sofferenze. Arco è riuscito a partire con i libri ma non grazie a te (forse una scossa di terremoto ha fatto crollare l'abbazia schiacciando te e l'esercito nemico sotto le macerie?).

Narra inoltre l'ultima immagine mentale che vedi prima che l'anima abbandoni il tuo corpo tra atroci sofferenze. Deve essere qualcosa che comunichi un senso di delusione o incompletezza, oppure qualcosa di sinistro e inquietante che suggerisca che il tuo destino sarà l'Inferno, nonostante tutto.

* * *

4.4 **Epilogo**

Il gioco finisce con una frase letta ad alta voce dall'uditore più anziano. Se stai giocando da solo leggila tu.

“Questo è tutto ciò che ricordo del mio mentore e maestro [nome del monaco] ma ora che sono sul letto di morte mi viene il dubbio che possa essere stato solo un sogno. Non importa, perché questa storia morirà con me. Arco da Montague fu il mio nome.”

Si rimettono le carte dentro alla scatola, che adesso perde il suo status di *Vello*, poi tutti i giocatori osservano il centro del tavolo vuoto per almeno 10 secondi in totale silenzio. L'uditore più giovane dice “Amen”.

Capitolo 5 - Note Conclusive

5.1 - Accessibilità

Dal momento che nel mio metodo di lavoro il graphic-design si sviluppa parallelamente al game-design, ho impaginato a formato A5 il manuale come se si trattasse di una pubblicazione destinata alla stampa, usando una texture di sfondo che simula una pergamena. Non sapendo se avrebbe creato problemi alla fruibilità ho registrato una video-lettura integrale del testo, adatta sia a giocatori ipovedenti sia non vedenti. Qui il file mov 1080p: <https://tinyurl.com/yde87ft>

5.2 Ispirazioni

Fahrenheit 1451 è ispirato alla scena della biblioteca in fiamme nel romanzo "IL NOME DELLA ROSA" di Umberto Eco. Mi piaceva l'idea di dare a una persona sola e disperata la responsabilità di pesare il valore della cultura mettendo contemporaneamente alla prova la propria capacità di caricare del peso fisico.

Il titolo del gioco è un chiaro omaggio al romanzo "FAHRENHEIT 451" di Ray Bradbury, come del resto lo sono il nome dell'abbazia (San Bradiburio) e il nome del giovane aiutante "Arco da Montague" ispirato a Montag, il personaggio principale del succitato romanzo.

L'aggiunta dell'1 per farlo diventare "1451" lo connota temporalmente e richiama il titolo del gioco "MONTSEGUR 1244" con il quale condivide parzialmente setting e flavour generale. A livello meccanico il gioco è ancora un abbozzo. Forse le carte da poker sarebbero state migliori ma quei semi non erano ancora stati disegnati nel 1451 e ho preferito un riferimento più filologico usando le antiche carte italiane: sicuramente più tematiche e più vicine all'immaginario che volevo trasmettere. In futuro vorrei sviluppare il gioco utilizzando i tarocchi della tradizione medievale per dare maggiori spunti visivi e renderlo più "corale", assegnando magari più ruoli al tavolo per avere più interazione e autorità narrative distribuite tra i giocatori.

La presente edizione di Fahrenheit 1451 partecipa con grande umiltà al Game Chef Pummarola Ediscion 2018

www.heliosgames.it
www.facebook.com/heliosgames
www.instagram.com/heliosgames