



EROI ORDINARI

MARCO IOTTI

Sommario

Premessa	3
Occorrente	4
Flusso dei segnalini.....	5
Impostazione.....	8
Inizio	8
Personaggi	9
Mappa delle Relazioni	11
Segreto	13
Scoperta.....	15
Svolgimento	17
Scene.....	17
Mosse.....	21
Microscopio.....	23
Epilogo.....	26
Tutti protetti	26

Terzo Microscopio	26
Ringraziamenti	29
Principali influenze	29

Gioco creato per il Game Chef 2019.

Tema: amalgama.

Ingredienti: fallimento, microscopico, levitare, segreto.

© 2019 Marco Iotti. Tutti i diritti riservati.

elementifiniti.blogspot.it

Premessa

Amalgamati nelle relazioni umane, pronti a difenderle dalla distruzione.

Un gioco di umani e Creature dall'esterno.

Siete un gruppo di persone che deve mettere in salvo le persone care dall'ingresso di Creature da un'altra dimensione dal Varco. Non sapete per quali motivi stiano per entrare, ma sapete che hanno designato delle vittime nel vostro piccolo mondo. Solo voi, al momento, sapete che stanno arrivando; solo voi avete la possibilità di proteggerle.

Il gioco ha una struttura suddivisa in tre macroblocchi: impostazione, svolgimento ed epilogo.

Procedendo con la lettura incontrerete riquadri come questo: sono esempi di gioco.

Procedendo con la lettura incontrerete riquadri come questo: sono note generali.

Occorrente

3, 4 o 5 giocatori.

2 segnalini di quattro colori per ogni giocatore (i quattro colori devono essere i medesimi per tutti i giocatori). Sono elementi da *estrarre* casualmente per determinare la risposta a una domanda.

Un sacchetto per giocatore in cui riporre i segnalini che impediscano di vedere il contenuto. Un ulteriore sacchetto da mettere al centro del tavolo (detto Calderone). Nessuno può mai guardare dentro alcun sacchetto, eccetto quando specificato dalle regole.

Fogli di carta (almeno uno in più del numero dei giocatori).

Matite, gomme.

Flusso dei segnalini

Prima di procedere occorre che ogni giocatore abbia chiaro l'ordinario flusso dei segnalini nel gioco.

I quattro colori dei segnalini rappresentano: *fallimento totale*, *fallimento parziale*, *successo parziale* e *successo parziale* (si veda il funzionamento delle scene per il significato di tali risposte).

I segnalini possono essere nel proprio sacchetto, nel Calderone e davanti ai giocatori.

All'inizio del gioco date casualmente a ogni giocatore 2 segnalini da porre nel proprio sacchetto e 1 da porre davanti a sé. Tutti gli altri poneteli nel Calderone.

Esiste uno spostamento di alcuni segnalini, detto *amalgama*, che è sempre obbligatorio e si innesca qualora vi siano le condizioni descritte.

Amalgamare: non puoi avere più di un segnalino davanti a te. Se succede, decidi quale tenere davanti a te e metti tutti gli altri nel tuo sacchetto. Fanno eccezione i segnalini *fallimento totale*: nessuno di essi può stare davanti a te, mettili tutti immediatamente nel tuo sacchetto. Il rivelare il proprio segreto (vedi sotto) può modificare le condizioni per *amalgamare*.

Ci sono poi spostamenti che vi verranno chiesti durante le scene.

Estrarre, estrazione: l'atto di togliere un segnalino dal proprio sacchetto di cui si dispone per rispondere a una domanda. Il segnalino *estratto* viene posto da chi lo ha *estratto* davanti a un altro giocatore.

Svuotare, svuotamento: l'atto di togliere tutti i segnalini dal proprio sacchetto e metterli nel Calderone.

Lievitare, lievitazione: l'atto di mettere nel sacchetto di ogni giocatore (compreso se stesso) un segnalino preso casualmente dal Calderone.

Pescare: l'atto di prendere un segnalino dal Calderone per metterlo davanti a sé.

Scartare: l'atto di prendere un segnalino davanti a sé per metterlo nel Calderone.

Proseguendo con la lettura del manuale si rimanderà ai termini che regolano il flusso dei segnalini mediante termini in *corsivo*.

Impostazione

Inizio

Prima di ogni cosa, leggete ad alta voce quanto segue:

Si è aperto un Varco da un'altra dimensione che sbuca proprio nella nostra cittadina. Delle Creature minacciano le nostre relazioni più care. Dobbiamo fermarle a tutti i costi o il nostro mondo verrà sconvolto.

Poi descrivete brevemente la cittadina, il tempo storico e il contesto geografico, con le sue fonti principali di lavoro e di aggregazione; aiutatevi, se volete, con schizzi e planimetrie.

Alice, Bea, Claudio e Damiano si sono ritrovati e sono seduti in quest'ordine al tavolo. Alice legge ad alta voce la

frase; insieme si accordano che giocheranno in una cittadina fittizia nella campagna statunitense (tutti concordano su una cosa tipo il film *Promised Land*).

Personaggi

Tutte le volte che qualcosa va fatto a turno si parte sempre dal giocatore più anziano.

I personaggi abitano tutti nella stessa piccola cittadina o nelle immediate vicinanze.

Ogni giocatore prende un foglio. Scrivete una breve descrizione per uno dei campi seguenti. Se il campo è già stato descritto non potrete modificarlo o descriverlo nuovamente. Quando compili un campo guarda quello che gli altri hanno scritto prima di te e scrivi qualcosa di coerente. Non entrare troppo nel dettaglio, offri una linea guida; non descrivere mai il carattere di un personaggio.

Professione: cosa fa per mantenersi?

Necessità: di cosa ha bisogno?

Passato: descrivi un avvenimento significativo del passato.

Una volta che tutti hanno compilato un campo, ogni giocatore passa il foglio al giocatore a destra e si scrive un nuovo campo sul foglio che si ha in mano.

Quando i personaggi sono stati descritti con i tre campi, metti i fogli in mezzo al tavolo e ogni giocatore sceglie il proprio personaggio aggiungendo ai campi il proprio genere e nome.

Ora ogni giocatore descrive e dettaglia il proprio personaggio agli altri giocatori.

Alice scrive su un foglio bianco “Necessità: affetto da un compagno di vita”, poi passa il foglio in senso orario. Riceve un foglio con scritto “Passato: sono rimasto vedovo a 30 anni” e aggiunge “Professione: insegnante”.

Quando i personaggi sono completati, Alice sceglie il personaggio: “Professione: contadino; Necessità: un nuovo trattore; Passato: un licenziamento ingiusto”. Decide per un

personaggio femminile di nome Norah e lo descrive al gruppo.

Mappa delle Relazioni

PNG: personaggio non giocante. Viene interpretato da un giocatore qualsiasi.

Ora si creano le relazioni dei personaggi.

Scrivete su un foglio i nomi dei vostri personaggi e mettetelo al centro del tavolo. Sarà la Mappa delle Relazioni.

A turno in senso orario ogni giocatore sceglie una delle seguenti:

- scrive il nome di un PNG, lo descrive brevemente e lo collega al proprio nome dicendo che relazione intercorre tra i due;
- come sopra, ma collegandoti a un PNG già scritto;
- come sopra, ma collegandoti a un personaggio (se il suo giocatore ti dà il permesso).

Solo i PNG che compaiono sulla Mappa delle Relazioni sono vittime designate delle Creature. Ogni volta che scrivi il nome di un PNG sulla Mappa delle Relazioni o ti colleghi a un PNG esistente, annota uno o due motivi principali per cui sei preoccupato che diventi vittima delle Creature (per esempio “Ha due bambini piccoli”).

La Mappa delle Relazioni non è conclusa fino a quando ogni giocatore ha fatto almeno due turni e non ci sono almeno tanti PNG quanti personaggi.

I PNG abitano tutti nella stessa piccola cittadina dei personaggi o nelle immediate vicinanze.

Consiglio: scegliete legami significativi e stretti per i personaggi.

Più PNG sono sulla Mappa dei Personaggi, più diventerà complicato proteggere la rete di relazioni dalle Creature.

Dopo aver scritto i nomi dei personaggi sulla Mappa delle Relazioni, Alice (la giocatrice più anziana) scrive

“Lauren”, lo collega a Norah scrivendo “sorelle” e dice che Norah lavora nel ferramenta del paese.

Poi, girando in senso orario, tocca a Bea e così via. Al termine del secondo giro di ogni giocatore sulla Mappa delle Relazioni ci sono tre PNG; Alice, nel suo terzo giro, scrive il nome di un quarto PNG e questo interrompe la definizione delle relazioni.

Segreto

Ognuno annota un segreto per il proprio personaggio. Non rivelatelo agli altri giocatori fino a quando il personaggio non lo vorrà rivelare in gioco.

Il segreto deve coinvolgere un PNG presente sulla Mappa delle Relazioni (l'unico altro che conosce il segreto, ma che non può rivelarlo). Il segreto deve essere qualcosa di compromettente per il personaggio e/o per il PNG.

Se riveli il tuo segreto in scena ad almeno un altro personaggio o PNG (diventerà di dominio pubblico), scegli una delle seguenti:

- puoi tenere un solo segnalino davanti a te, ma può essere anche un *fallimento totale*;
- puoi tenere due segnalini davanti a te, purché siano di colore differente;
- ignora l'attivazione del Microscopio dopo che qualcuno ha *estratto* un *fallimento totale* (utilizza questa opportunità una sola volta).

Ovviamente il segreto non può essere rivelato a quel PNG coinvolto nel segreto stesso. La scelta effettuata dalla lista soprastante può essere effettuata in qualsiasi momento dopo la rivelazione del segreto, ma non può essere cambiata e rimane valida fino al termine dell'epilogo.

Una volta rivelato il segreto il PNG non si fiderà più di te e pertanto non potrai più coinvolgerlo nella domanda di scena per metterlo al sicuro (vedi sotto).

Alice per Norah scrive di nascosto il segreto "Ho avuto una relazione con John" (un PNG sulla Mappa delle Relazioni). Se rivelerà questo segreto potrà scegliere di

tenere anche segnalini *fallimento totale* davanti a sé o due segnalini di colore differente o di ignorare l'attivazione del Microscopio per una sola volta, ma non potrà più mettere al sicuro John con una scena.

Scoperta

Ora occorre che definiate insieme:

- dov'è fisicamente collocato il Varco (ammesso che abbia una fisicità) e come funziona?
- come avete scoperto della sua esistenza?
- come avete scoperto quali sono le vittime designate?

I giocatori decidono che il Varco è il server della scuola elementare, il quale rimane attivo anche togliendogli e corrente; lo ha scoperto Andy, il bidello della scuola e personaggio di Damiano, dopo aver inavvertitamente tolto la spina durante le pulizie. Il computer collegato direttamente al server ha emesso una lista di nomi (quelli sulla Mappa delle Relazioni eccetto i personaggi) dicendo che prenderà il possesso della loro vita. A quel punto Andy

ha avvertito le persone a lui più vicine, ossia gli altri tre personaggi.

Svolgimento

Scene

Le scene sono lo strumento con le quali i giocatori, tramite i loro personaggi, provano a mettere al sicuro tutti i PNG sulla Mappa delle Relazioni. I personaggi non sono vittime designate, almeno inizialmente (vedi Microscopio).

Il Risolutore è un ruolo che un giocatore assume dall'inizio di ogni scena (questo ruolo ruota in senso orario a ogni scena).

Il Risolutore inizialmente sceglie:

- *la domanda a cui si risponderà alla fine della scena*: la domanda deve essere formulata come “Riusciamo a mettere ... al sicuro dalle Creature?”; al posto dei puntini occorre inserire il nome di un PNG sulla mappa (ricorda che non può essere il PNG con il quale condividi il segreto se hai rivelato il segreto ed è diventato di dominio pubblico);
-

- *chi è in scena tra personaggi e PNG* (il suo personaggio deve per forza esserci);
- *quando e dove inizia la scena*;
- *assegna i PNG ai giocatori*: in generale è preferibile non giocare PNG collegati al proprio personaggio e assegnare uno specifico PNG sempre a un giocatore (queste sono solo linee guida).

Dopo aver definito i punti soprastanti, si svolge poi la scena in cui ogni giocatore interpreta il proprio personaggio e i PNG che gli sono stati assegnati. La scena deve mirare al culmine, ossia al punto in cui la domanda esige una risposta, ma senza dare una risposta. Gli unici fronzoli che vi consiglio di tenere nelle scene sono gli approfondimenti delle relazioni. La scena dovrebbe quindi puntare a scoprire come il PNG verrà eventualmente messo al sicuro dalle Creature.

Il Risolutore ha l'autorità di decidere la risoluzione di ogni conflitto o divergenza tra i giocatori, ma non ha l'autorità di rispondere alla domanda liberamente. Quando

ritiene che la scena sia al culmine e si possa terminare dando una risposta alla domanda, il Risolutore *estrae*.

Dà poi risposta alla domanda in base al risultato dell'*estrazione*:

- *fallimento totale*: no, e... (elemento che peggiori la situazione); inoltre attiva il Microscopio;
- *fallimento parziale*: no, ma... (elemento che migliori la situazione); inoltre *pesca*;
- *successo parziale*: sì, ma... (elemento che peggiori la situazione); inoltre *pesca*;
- *successo totale*: sì, e... (elemento che migliori la situazione).

Dopo aver risposto annotate il risultato dell'*estrazione*. Inoltre, se avete ottenuto un *successo*, marcate sulla Mappa delle Relazioni il PNG che siete riusciti a proteggere: non potrà essere toccato dalle Creature.

Ora il Risolutore *svuota*, *pesca* e *lievitate*. Ricordatevi sempre di *amalgamare*.

I metodi di azione dei personaggi per proteggere i PNG dipendono molto dall'ambientazione che avete scelto.

John può essere attaccato dalle Creature solo all'alba se si trova in un raggio di 5 km dal Varco? Forse dovrete convincerlo a traslocare dalla proprietà che è sua da tre generazioni.

Sammy può essere attaccata se non si sottomette al sortilegio di antica magia che avete trovato in biblioteca? Dovrete convincerla, ma non avrete vita facile essendo la moglie del pastore presbiteriano.

Siate creativi e ricordate che potrebbe non esserci un metodo generale, ma ogni persona potrebbe dover essere protetta in modo specifico.

Alice inizia nel ruolo di Risolutore e dice "Riusciamo a mettere Lauren al sicuro dalle Creature?". La scena inizia a casa di Lauren con Norah, Lauren e Jeff, personaggio di Bea e marito di Lauren. Alice affida l'interpretazione di Lauren a Claudio. Norah e Jeff vogliono convincere Lauren a fare una radiografia del torace anche se il medico non gliel'ha prescritta; hanno letto su internet che i raggi X impediscono

ai computer di prendere il possesso delle persone. Lauren non vuole assolutamente fare la radiografia, ma i due provano a fare pressioni; Alice crede che la scena sia giunta al culmine ed *estrae un fallimento parziale* (il risultato viene annotato e il segnalino messo davanti a Bea). La risposta che Alice offre è “No, ma Lauren andrà dal medico per chiedere se è necessaria quella radiografia”. A questo punto *pesca e poi svuota, pesca e lievita*.

Mosse

Le Mosse sono a disposizione di tutti i giocatori e possono essere utilizzate durante le scene o tra le scene, in qualsiasi momento. Le Mosse non possono essere utilizzate durante l'epilogo.

Scarta un successo totale e scegli uno dalla lista seguente:

- ignora l'*estrazione* che qualcuno ha appena fatto, dai quel segnalino a un altro giocatore e ripeti l'*estrazione*;
- quando sei Risolutore metti al sicuro il PNG oggetto della domanda di scena al posto di *estrarre*, ma

aggiungi alla Mappa delle Relazioni un nuovo PNG da mettere al sicuro (collegandolo a uno o più personaggi);

- scambia i sacchetti di due giocatori che abbiano almeno tre segnalini all'interno;
- *svuota* il sacchetto di un giocatore e riempilo nuovamente con lo stesso numero di segnalini rimossi prendendoli dal Calderone.

Scarta un successo parziale e scegli uno dalla lista seguente:

- ignora l'*estrazione* che qualcuno ha appena fatto, rimetti quel segnalino nel sacchetto dal quale è stato *estratto* e ripeti l'*estrazione*;
- scambia i sacchetti di due giocatori, ma aggiungi alla Mappa delle Relazioni un nuovo PNG da mettere al sicuro (collegandolo a uno o più personaggi).

Scarta un fallimento parziale, aggiungi alla Mappa delle Relazioni un nuovo PNG da mettere al sicuro (collegandolo a uno o più personaggi) e scegli uno dalla lista seguente:

- *pesca*;
- prendi casualmente un segnalino dal sacchetto di un giocatore e mettilo nel Calderone;
- prendi casualmente un segnalino dal Calderone e mettilo nel sacchetto di un giocatore.

Il ruolo di Risolutore è appena passato nelle mani di Bea. Damiano ha davanti a sé un segnalino *successo totale* e gli pare di ricordare che Bea non sia messa bene nel suo sacchetto. *Scarta* il proprio segnalino *successo totale* e scambia il sacchetto di Bea con quello di Alice.

Microscopio

Quando il Microscopio si attiva hai la possibilità di capire qualcosa di più sull'entità delle Creature che vogliono entrare nel tuo mondo, proprio come se guardassi in un microscopio per capire qualcosa di più di cose che a occhio nudo non vedi. Scegli, quindi, un elemento che caratterizzi le Creature dalla lista sottostante:

Singolo

Moltitudine

<i>Tentacoli</i>	<i>Materiale</i>
<i>Occhi</i>	<i>Colossale</i>
<i>Denti</i>	<i>Microscopico</i>
<i>Aculei</i>	<i>Devastatore</i>
<i>Levitazione</i>	<i>Meccanico</i>
<i>Mangiabambini</i>	<i>Magico</i>
<i>Immateriale</i>	<i>Psichico</i>

Oltre a scoprire qualcosa delle Creature, l'attivazione del Microscopio mette in pericolo le relazioni dei personaggi.

Chi ha attivato il Microscopio sceglie uno dei seguenti:

- *rimuovi uno dei PNG dalla Mappa delle Relazioni: è morto a causa delle Creature e non potrai più metterlo al sicuro;*
- *aggiungi un nuovo PNG alla Mappa delle Relazioni;*
- *uno dei personaggi non è più al sicuro, diventa vittima designata delle Creature come se fosse un PNG (chi ha attivato il Microscopio designa il personaggio, anche se il giocatore non è consenziente).*

Dopo aver scelto l'elemento e aver agito sulla Mappa delle Relazioni, descrivi come hai scoperto questi dettagli.

Quando un giocatore ha scelto il terzo elemento e ha agito sulla Mappa delle Relazioni, incarica un altro giocatore di descrivere le Creature nel dettaglio; poi vai all'epilogo nel caso "Terzo Microscopio".

Bea ha appena attivato per la terza volta il Microscopio dopo aver *estratto* un *fallimento totale*. Le prime due volte era stato attivato da Damiano che aveva scelto *immateriale* e *psichico*. Bea ora sceglie *aculei* e dichiara che Steve, un PNG sulla Mappa delle Relazioni, viene trovato ucciso dopo essersi piantato diversi chiodi sul corpo con una sparachiodi (viene tolto dalla Mappa delle Relazioni barrandolo). Bea incarica quindi Alice di descrivere le Creature. Alice dice di quello che ha trovato di un delirio di un pazzo su internet e descrive dettagliatamente le Creature.

A questo punto scatta l'epilogo.

Epilogo

L'epilogo della storia (e della partita) si innesca in due modi.

Tutti protetti

Siete riusciti a proteggere tutte le vittime designate dalle Creature, ma il Varco è ancora aperto; potreste voler giocare una seconda partita con gli stessi personaggi, creando una nuova Mappa delle Relazioni.

Terzo Microscopio

Dopo aver descritto le creature nel dettaglio, il turno passa in senso orario dal giocatore che ha fornito il terzo elemento e si gioca l'ultima scena la cui domanda obbligata è:

Riusciranno i personaggi a chiudere il Varco definitivamente e proteggere tutti i PNG sulla Mappa delle Relazioni?

La scena si svolge normalmente, ma per l'*estrazione* il Risolutore *svuota* e riempie il sacchetto con un numero di segnalini *fallimento totale*, *fallimento parziale*, *successo parziale* e *successo totale* pari a quelli *estratti* nelle scene precedenti (li avevate annotati).

Dopo aver *estratto* risponde normalmente alla domanda e ogni giocatore narra di conseguenza l'epilogo specifico del proprio personaggio. Guardate insieme anche all'epilogo di ogni PNG, ricordandovi di coloro che eravate riusciti a mettere in salvo.

Potreste voler giocare una seconda partita con gli stessi personaggi, creando una nuova Mappa delle Relazioni, soprattutto se l'*estrazione* è un *fallimento totale* o *parziale*.

Dopo che Bea ha attivato per la terza volta il Microscopio, il ruolo di Risolutore passa a Claudio il quale pone la domanda *Riusciranno i personaggi a chiudere il Varco definitivamente e proteggere tutti i PNG sulla Mappa*

delle Relazioni? e imposta una scena con tutti i personaggi nella stanza del server senza PNG. Hanno portato il magnete più grande che hanno trovato e proveranno a interferire con quello. Nel sacchetto di Claudio vengono posti 3 *fallimenti totali*, 2 *fallimenti parziali*, 1 *successo parziale* e 2 *successi totali*. Claudio *estrae* un *fallimento parziale* e risponde alla domanda dicendo *No, ma la popolazione riuscirà a proteggere i bambini per qualche mese*. A questo punto viene raccontato l'epilogo di ogni personaggio e di tutti i PNG (Lauren verrà controllata psichicamente da un virus informatico; Greg, George e Liza erano stati messi in salvo; Steve è morto; Daniel, un bambino, potrà ricomparire sulla Mappa delle Relazioni nella prossima eventuale sessione per la risposta data da Claudio).

A questo punto i giocatori decidono che faranno una seconda sessione per provare a chiudere definitivamente il Varco.

Ringraziamenti

A Francesco Zani: come membro di Mammut RPG mi ha dato dritte senza le quali il gioco non sarebbe nato.

A Dino Mazzieri, Sara Morelli, Simone Vezzani e Valentina Davolio: per il playtest nelle serate ludiche LudicARS, i consigli conseguenti che hanno modificato diverse meccaniche di gioco e per i consigli sul nome del gioco.

Alla mia famiglia: per avermi lasciato una sera per lavorare sul gioco e per aver fatto girare delle carte colorate su un tavolo senza capire il significato.

Principali influenze

Un ringraziamento va fatto separatamente per coloro che hanno influenzato questo gioco mediante il proprio lavoro creativo.

Matthijs Holter, *Archipelago III*

Jason Morningstar, *Fiasco*

Michael Sands, *Il Mostro della Settimana*

Gregor Vuga, *Sagas of the Icelanders*

Vincent Baker, *Il Mondo dell'Apocalisse*

I mostri sul Millennium Falcon di *Star Wars: Episodio VII*
- *Il risveglio della Forza*

Il Beholder di *Dungeons & Dragons*

J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, *Fringe*