CHIMERA

**C**yber-**H**uman **I**mplant: **M**akes **E**very **R**eality **A**mazing

INDICE

[Benvenuto in CHIMERA 3](#_Toc12874682)

[CHIMERA REGOLAMENTO 5](#_Toc12874683)

[LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO 7](#_Toc12874684)

[Il dream 7](#_Toc12874685)

[le riserve 7](#_Toc12874686)

[Followers e Avanzamenti 8](#_Toc12874687)

[le fasi del gioco 9](#_Toc12874688)

[Prima fase – la scommessa 9](#_Toc12874689)

[seconda fase – l’estrazione 10](#_Toc12874690)

[Terza fase – l’interpretazione 11](#_Toc12874691)

[ALL IN 13](#_Toc12874692)

[Epilogo 16](#_Toc12874693)

[epilogo – l’interpretazione 16](#_Toc12874694)

# Benvenuto in CHIMERA

CHIMERA è un gioco dal profilo e dalla meccanica essenziale che sfrutta i motori più forti: i sogni. La meccanica è quella della dipendenza: nella corsa a CHIMERA i dreamers si dimenticheranno di tutto e tutti? Il gioco lavora sull'implicito, sulla lettura superficiale di cosa sia realmente importante. In un mondo in cui la realtà moritura viene negata, allungata e diluita con una buona dose di virtuale fresco e pulito, che cosa ha la priorità? Così come in un buon Screwdriver per cui mi è rimasto solo del succo d'arancia avariato, se aggiungo abbastanza vodka forse il sapore sarà buono, allo stesso modo i dreamer diluiscono la realtà e al tempo stesso si anestetizzato. Basta avere abbastanza vodka.

La realtà aumentata di CHIMERA consente di sfuggire a un mondo decadente, inquinato, fisicamente e moralmente morituro. CHIMERA cancella dalle vite dei dreamer lo sporco e la puzza e con esse il senso di inquietudine. I dreamer vivono un nuovo amalgama in cui morituro e virtuale si abbracciano, fondono intrinsecamente fino a non essere più divisibili. E non è importante. L'importante è poter vivere finalmente il proprio dream.

E il fenomeno CHIMERA esplode. Tutti vogliono vivere CHIMERA, vogliono inseguire la propria CHIMERA, vogliono essere una CHIMERA... Le piattaforme levitanti di CHIMERA si possono vedere ormai in ogni luogo. La copertura è pressoché totale e consente al microimpianto neurale di funzionare. La loro apparente staticità contrasta con il costante fluire di miliardi di dati che scorrono nei loro cavi: miliardi di sinapsi si accendono e si spengono all'interno della stessa grande e inquietante creatura. La scritta CHIMERA scintilla di continui e luccicanti piccoli led colorati su ogni piattaforma dando una sensazione di inquietante sicurezza. CHIMERA mitologica creatura mostruosa e magnifica è alla fine divenuta reale. Ha il volto, il corpo e la mente di miliardi uomini che da ogni dove si collegano, alimentando con dei microscopici impianti la creatura. Non conta l'estrazione sociale, il colore della pelle, l'orientamento sessuale, la religione, in CHIMERA tutto viene mischiato, ricostruito. Si nutre di sogni: li divora, li mischia a quelli di miliardi di altri uomini se ne nutre. CHIMERA la creatura allo stesso tempo terrificante e affascinante.

Ma inseguire la propria CHIMERA ha un costo. costringerà i dreamer a respirare CHIMERA a diventare CHIMERA.

*“Siamo finiti. Ci siamo venduti anche l’ultimo briciolo di realtà. Non potevamo fallire più di così. Non ci resta altro che l’illusione del reale”.*

Mike Anthor, 2034 in “Scritti di un dissidente politico”

In questo gioco siete chiamati ad interpretare gli utenti del Social Network del futuro. In un mondo decadente dove è venuta meno la spinta economica, gli uomini vivono nella speranza di diventare CHIMERA e vivere di *virtuale*, dimenticandosi della realtà *moritura*. I confini tra mondo reale e virtuale sono crollati: tutto è realtà aumentata. Grazie a un microscopico impianto neurale gli individui si muovono in una realtà ricreata in 4K. E così lo squallido negozietto del benzinaio acquista una patina luccicante e lussuosa. La corsia maleodorante dell’ospedale pubblico, le fattezze di una clinica per VIP. È proprio su questo che si basa il modello di business: piuttosto che spendere per ristrutturare un edificio, i proprietari pagano perché *sembri* nuovo. Piuttosto che comprare materie prime di qualità, i ristoratori pagano perché i loro piatti *sembrino* dei gustosi manicaretti.

I vecchi Social Network sono obsoleti. La distanza tra l’individuo e il suo avatar si è annullata. Tu sei il tuo avatar o lui è te. Siete schiavi e padroni al tempo stesso. Qual è lo spazio lasciato al reale?

“Fino a dove ci spingeremo? Ho sognato di poter disattivare l’impianto. Ho visto straccioni ridere davanti a schermi muti, ratti, ruggine ed escrementi. Mi sono ricordato di un vecchio film girato nella baraccopoli di Mumbai. Come si chiamava? Ah sì, The Millionaire… immagino che ogni epoca abbia i suoi sogni…”

Mike Anthor, 2034 in “Scritti di un dissidente politico”

I giocatori per ottenere benefici virtuali dovranno sacrificare aspetti della loro vita: Relazioni, Ricchezze e Reputazione. Andranno incontro ai pericoli del web armati solo del loro microscopico impianto neurale, rischiando di ritrovarsi con un pugno di mosche in mano.

# CHIMERA REGOLAMENTO

Per poter giocare CHIMERA oltre a questo manuale servono:

* un mazzo da gioco di 40 carte
* un foglio di carta e una matita a testa
* dei token. Fate in modo che ogni giocatore abbia un numero di token pari al numero degli altri giocatori (potete costruire i token semplicemente disegnando un cuore su dei post-it).

Il gioco non necessita di un narratore. Prima di iniziare almeno un giocatore dovrà leggere tutto il regolamento, tranne l’epilogo. Consigliamo di lasciare la lettura di quel capitolo al momento in cui sarà terminata l’ultima story.

In CHIMERA i giocatori costruiranno la vita pseudo-reale del loro dreamer decidendo quali contenuti postare accettandone ed interpretandone le conseguenze. Il fulcro del gioco è una conversazione tra i giocatori seduti al tavolo.

Cosa significa postare in chimera?

I contenuti vengono condivisi principalmente attraverso la modalità video. Un dreamer può decidere di condividere una performance, come ad esempio l’esecuzione di un brano musicale, un ricordo, rievocandolo direttamente in CHIMERA, la partecipazione a un evento o l’interazione con un altro individuo.

I contenuti possono essere condivisi in modalità spettatore o esperienza.

* SPETTATORE: i contenuti vengono visualizzati dagli altri dreamer come testimoni e la scena viene vissuta come se fossero presenti.

*Red Bamboo decide di postare un contenuto in cui esegue una cover musicale in modalità spettatore gli altri* dreamer *vivranno la situazione come se si trovassero all’interno del locale in cui la performance è stata registrata. Red Bamboo decide di descrivere l’aspetto fumoso e cupo del locale underground, il suono musicale graffiato della sua voce e il sapore acidulo dello* *Screwdriver fatto male che servono nel locale.*

* protagonista: i contenuti vengono visualizzati dagli altri dreamer in prima persona, oltre ai contenuti e alle impressioni sensoriali i giocatori devono aggiungere aspetti emotivi e affettivi.

*Castore decide di postare un ricordo d’infanzia legato a un episodio di bullismo. Castore descrive il cortile della scuola in cui l’atto di bullismo è avvenuto, l’aspetto dei compagni e le azioni che sono state compiute. Il ricordo si arricchisce con la sensazione di rabbia e impotenza provata da Castore.*

# LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il gioco inizia con la costruzione del dreamer: un amalgama di persona reale e avatar virtuale. CHIMERA annulla i confini tra i due mondi, ogni dreamer vive costantemente immerso in una realtà aumentata e colorata dai filtri impostati dal proprio profilo.

## Il dream

Il primo e fondamentale step per la creazione del dreamer è la definizione del dream: un obiettivo, una passione, un talento, una capacità che lo caratterizza fino ad essere quasi un’ossessione. Il dream è un sogno di gloria e/o di riscatto sociale da vivere in CHIMERA.

*Alcuni esempi di* dream *possono essere: “Diventare il cuoco più famoso del mondo”, “essere l’icona che incarna la bellezza del nostro tempo”, “portare con i miei consigli un panda rosso in tutte le case”, “essere una guida per le persone che lottano contro i soprusi”, “diventare un divulgatore scientifico acclamato dalle masse”, “diventare una famosa cantante pop”, “diventare un guru del fitness”, etc.. Non c’è limite alla fantasia del giocatore.*

## le riserve

Per definire il profilo di partenza del dreamer il giocatore deve distribuire 20 punti tra le riserve denominate R3. In fase di creazione ogni riserva dovrà avere almeno 2 punti, ma durante il gioco le riserve potranno raggiungere anche valori negativi.

* RELAZIONE: È indice della salute del rapporto con genitori, fratelli, mogli/mariti, compagni/ e amici.
* RICCHEZZA: È indice della capacità economica e del rapporto che il dreamer ha con il lavoro.
* REPUTAZIONE:È indice della nomea del dreamer e del numero iniziale di Follower.

*Ad esempio, il Francesco decide di creare Castore, un* dreamer *il cui* dream *è “diventare un guru del fitness”. Francesco decide che Castore non ha relazioni stabili e ha un rapporto molto freddo con i genitori (*RELAZIONE*: 4). Ha una rendita mensile che gli consente di non aver bisogno di lavorare (*RICCHEZZA*: 9). Castore ha la nomea del classico bravo ragazzo (*REPUTAZIONE*: 7).*

## Followers e Avanzamenti

Il numero di followers iniziale è legato al punteggio di Reputazione che ogni giocatore decide di attribuire al proprio dreamer. Per ogni punto reputazione verranno conteggiati 30 followers.

*Seguendo il nostro esempio, il* dreamer *Castore, giocato da Francesco, inizierà con 210 followers perché il giocatore ha deciso di mettere 7 punti a Reputazione quindi 7 x 30 = 210.*

Ogni dremer ha come obiettivo principale l’incremento del proprio numero di *followers* per tentare il coronamento del proprio dream. Gli utenti di Chimera sono classificati secondo il numero di followers.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | followers |  |  |  |
|  | Chibi |  | 100.000 |  | - | - |
|  | Clubby |  | 10.000.000 |  | Pesca una carta in più e ne scarta una | Riceve regali da sponsor e viene ospitato nei locali dove consuma senza pagare |
|  | CHIMERA |  | **1.000.000.000** |  | **Scarta le carte di picche** | **Non ha problemi di disponibilità economica, può avere tutto quello che desidera** |
|  |  |  |  |  |  |  |

# le fasi del gioco

Una volta conclusa la creazione del personaggio, i giocatori possono iniziare a giocare seguendo gli aggiornamenti di CHIMERA.

CHIMERA 13.1.0 – Max 4 stories per ciascun giocatore - No violenza, no nudo esplicito. Esiste il diritto alla privacy;

CHIMERA 13.2.0 – Max 3 stories per ciascun giocatore - sì a violenza e nudo esplicito. Esiste il diritto alla privacy;

CHIMERA 13.3.0 – Max 2 stories per ciascun giocatore - sì a violenza e nudo esplicito. Non Esiste più il diritto alla privacy;

CHIMERA 13.4.0 – Epilogo

Se il mazzo di carte si esaurisce, occorre rimescolare gli scarti. Questa azione però corrisponde al rilascio anticipato della nuova versione di CHIMERA. La prossima Story sarà la prima con il nuovo aggiornamento.

Ogni story è costituita da tre fasi: la scommessa, l’estrazione e l’interpretazione. L’ordine di gioco è definito dal numero di followers: il primo giocatore è sempre il dreamer che ne ha meno.

## Prima fase – la scommessa

Nella prima fase ciascun dreamer decide quale livello di rischio è disposto ad accettare per incrementare il proprio numero di *followers*:

* Rischio basso: pesca 1 carta (contenuto semplice in linea con il dream)
* Rischio moderato: pesca 2 carte (contenuto che mette in imbarazzo un familiare/conoscente/amico; potrebbe mettere a repentaglio il lavoro e/o la reputazione del dreamer)
* rischio: elevato pesca 3 carte (contenuti pericolosi che potrebbero essere letti come politicamente scorretti, razzisti, sessisti, omofobici, etc… e/o mettere gravemente a rischio la salute e/o la reputazione di un individuo)

Sulla base del proprio dream, ogni giocatore deve descrivere i contenuti postati dal suo dreamer. Gli altri giocatori devono vigilare sui contenuti e la fiction, i quali devono essere in linea con il livello di rischio dichiarato. Ogni giocatore, se trova interessante il contenuto postato dagli altri, potrà condividerlo con la sua cerchia. Questa azione farà guadagnare al dreamer di turno un numero di nuovi follower pari al 10% dei follower di chi ha condiviso il contenuto.

## seconda fase – l’estrazione

Partendo dal giocatore con il minor numero di *follower*, tutti estraggono il numero di carte dichiarato e scoprono quanto sia diventato virale il loro contenuto su CHIMERA.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Cuori |  | *followers* |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  | Fw x 2 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 3 |  | Fw x 5 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 4 |  | Fw x 5 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 5 |  | Fw x 5 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 6 |  | Fw x 5 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 7 |  | Fw x 5 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | fante |  | Fw x 10 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | donna |  | Fw x 10 |  | Relazione | - 1 | *opportunità* | Relazione | + 4 |  |
|  | re |  | Fw x 10 |  | Relazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | asso |  | Fw x 20 |  | Relazione | - 1 | *opportunità* | Relazione | + 6 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | quadri |  | *followers* |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | 3 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | 4 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | 5 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | 6 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | 7 |  | Fw x 2 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | fante |  | Fw x 5 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | donna |  | Fw x 5 |  | Ricchezza | - 1 | *opportunità* | Ricchezza | + 2 |  |
|  | re |  | Fw x 5 |  | Ricchezza | - 1 |  |  |  |  |
|  | asso |  | Fw x 10 |  | Ricchezza | - 1 | *opportunità* | Ricchezza | + 4 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | fiori |  | *followers* |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  | Fw x 0 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 3 |  | Fw x 0 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 4 |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 5 |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 6 |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | 7 |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | fante |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | donna |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 | *opportunità* | Reputazione | + 1 |  |
|  | re |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 |  |  |  |  |
|  | asso |  | Fw x 2 |  | Reputazione | - 1 | *opportunità* | Reputazione | + 1 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | picche |  | *followers* |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  | Fw x 0 |  | Reputazione | - 2 |  |  |  |  |
|  | 3 |  | Fw x 0 |  | Ricchezza | - 2 |  |  |  |  |
|  | 4 |  | Fw x 0 |  | Relazione | - 2 |  |  |  |  |
|  | 5 |  | Fw x 0 |  | Reputazione | - 2 |  |  |  |  |
|  | 6 |  | Fw x 0 |  | Ricchezza | - 2 |  |  |  |  |
|  | 7 |  | Fw x 0 |  | Relazione | - 2 |  |  |  |  |
|  | fante |  | Fw – 10% |  | Reputazione | - 3 |  |  |  |  |
|  | donna |  | Fw – 20% |  | Ricchezza | - 3 |  |  |  |  |
|  | re |  | Fw – 30% |  | Relazione | - 3 |  |  |  |  |
|  | asso |  | Fw x ½ |  | Reputazione | - 3 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

In caso di carte con *Opportunità*, il giocatore può rinunciare al bonus di *follower* e scegliere invece di aumentare le riserve R3:

* Cuori – asso: +6 a Relazione
* Cuori – donna: +4 a Relazione
* quadri – asso: +4 a Ricchezza
* quadri – donna: +2 a Ricchezza
* fiori – asso: +1 a Reputazione
* fiori – donna: +1 a Reputazione

## Terza fase – l’interpretazione

Dopo la pescata, i giocatori dispongono le carte sul tavolo davanti a loro. Ciascuno calcola i followers guadagnati o persi e li annota sulla scheda. Ugualmente vanno determinate ed annotate le modifiche alle riserve r3.

Seguendo l’ordine di gioco, il primo giocatore è chiamato a descrivere come e perché il suo contenuto è diventato virale e quali ripercussioni ha avuto sulla sua presenza in CHIMERA.

Gli altri dreamers invece devono decidere a cosa corrispondono le modifiche alle r3 ed impostano una scena interpretativa che rappresenti il momento di confronto con uno più personaggi secondari legati al contenuto pubblicato. Devono indicare il luogo, il tempo, quali sono i comprimari coinvolti e da chi saranno interpretati. Nel caso di indecisione, l’ultima parola sta al dreamer che ha condiviso per primo il contenuto che ha dato il via alla story. Quando è chiaro come il dreamer ha vissuto questo momento, chiunque può decidere che la scena è terminata.

La fiction deve essere coerente con gli esiti della pescata, però in base alla scena narrativa, si potrebbero lasciare aperti dei filoni narrativi da recuperare nelle scene successive. Sarebbe inoltre utile che il giocatore annotasse sul proprio foglio i PnG con cui si è trovato ad interagire e come si è evoluto il loro rapporto.

Una volta chiusa la scena interpretativa, si passa al giocatore successivo, sempre seguendo l’ordine dato dal numero di *follower*.

*Ad esempio, Barbara gioca Red Bamboo che ha come* dream *“diventare una pop star grazie alla sua musica”. La* dreamer *decide di postare un filmato sfogo in cui mostra la lettera di rifiuto appena ricevuta da una famosa casa discografica e attacca il mondo della musica. Barbara chiede un* ***rischio elevato*** *(3 carte), ma dopo una contrattazione con gli altri giocatori ci si accorda per un* ***rischio medio*** *(2 carte), in fondo non ha ancora un contratto discografico e al momento cerca il successo come musicista indipendente. Barbara pesca quindi 2 carte: 3 di fiori e 3 di cuori. Questa pescata le conferisce un incremento di 1350 follower, la perdita di 1 punto relazione e di 1 punto reputazione. I giocatori al tavolo coralmente impostano la scena narrativa che avrà come protagonista Scarlet, la quale dovrà confrontarsi con Sandra, il suo aggancio nel mondo discografico.*

## ALL IN

Nell’ultima story dell’ultimo aggiornamento, i dreamers possono accettare il rischio dell’*all in:* sacrificare tutto ciò che rimane nelle Riserver3 per pescare 1 carta ogni 2 punti e scegliere le 3 che preferisce. Il giocatore deve comunque creare e pubblicare un *contenuto shock* che sia rappresentativo di quanto sta perdendo. Il resto della Story prosegue come descritto in precedenza. Nella definizione della scena da interpretare occorre tenere conto, non solo delle perdite indicate dalla pescata, ma anche di quanto sacrificato per l’*all in*.

CHIMERA

**C**yber-**H**uman **I**mplant: **M**akes **E**very **R**eality **A**mazing

# Epilogo

Mentre attendete con ansia che termini il downlaod del nuovo aggiornamento CHIMERA 13.4.0. alcuni sfarfalli vi distraggono: l’immagine sembra per un secondo scomparire e lasciare intravedere il morituro. Il reale. Un brivido vi corre lungo la schiena, ma è solo un secondo e ricominciate a scorrere l’home alla ricerca di spunti per le vostre stories.

Lo sfarfallio si ripresenta sempre più insistente fino a disturbare la visione. E poi scompare tutto. Scompare il filtro CHIMERA. Un messaggio si sovrascrive al morituro: “Non è possibile connettersi al server – segnale assente”.

Alzate la testa verso le piattaforme levitanti. In ogni dove le scritte CHIMERA sono immobili e spente: sembrano sudice insegne al neon di un club abbandonato da anni.

“Lo rifarei. Rifarei tutto io ho salvato il mondo. No, signor giudice, non ho ucciso CHIMERA, ho salvato l’uomo.”

Dagli atti del processo di Mike Anthor, 2043

## epilogo – l’interpretazione

Ogni giocatore interpreta ora la scena finale sulla base dei valori nelle riserve R3 ogni dreamer è costretto a fare i conti con il reale descrivendo cosa resta ora che CHIMERA è sparita. Il turno ricomincia partendo da chi ha punteggi R3 più bassi.

Per semplificare la narrazione dell’epilogo i giocatori possono rispondere a delle domande come ad esempio:

* Che rapporto ha con la famiglia? Quali amici gli sono rimasti?
* Come farà a mantenersi? Qual è la sua condizione economica?
* Chi sono le persone più vicine a lui/lei e cosa pensano di lui/lei?

We are sorry chimera is down…

**Don’t forget reality could be amazing**