

CHIMERA

Cyber-**H**uman **I**mpplant: **M**akes **E**very **R**eality **A**mazing

INDICE

BENVENUTO IN CHIMERA 3

CHIMERA REGOLAMENTO 5

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO 7

 IL DREAM 7

 LE RISERVE..... 7

 FOLLOWERS E AVANZAMENTI..... 8

LE FASI DEL GIOCO 9

 PRIMA FASE – LA SCOMMESSA 9

 SECONDA FASE – L’ESTRAZIONE 10

 TERZA FASE – L’INTERPRETAZIONE..... 11

 ALL IN..... 13

EPILOGO 16

 EPILOGO – L’INTERPRETAZIONE..... 16

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 anestetizzano. 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 di 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 $7 \times 30 = 210$.*

Ogni **DREAMER** 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		<i>followers</i>				
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	<i>opportunità</i>	Relazione	+ 4
RE	Fw x 10	Relazione	- 1			
ASSO	Fw x 20	Relazione	- 1	<i>opportunità</i>	Relazione	+ 6
QUADRI		<i>followers</i>				
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	<i>opportunità</i>	Ricchezza	+ 2
RE	Fw x 5	Ricchezza	- 1			
ASSO	Fw x 10	Ricchezza	- 1	<i>opportunità</i>	Ricchezza	+ 4
FIDRI		<i>followers</i>				
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	<i>opportunità</i>	Reputazione + 1
RE	Fw x 2	Reputazione	- 1		
ASSO	Fw x 2	Reputazione	- 1	<i>opportunità</i>	Reputazione + 1
PICCHE	<i>followers</i>				
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 coralmemente 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 Riserve **R³** 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

Cyber-**H**uman **I**mpplant: **M**akes **E**very **R**eality **A**mazing

EPILOGO

Mentre attendete con ansia che termini il download 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