

Is there still Hope?

di Leonardo Lucci per *Game Chef Pummarola Ediscion* 2019



Artwork di Stefano Cattaneo

Is there still hope? è un gioco di ruolo narrativo, ideale per un gruppo di 3-5 persone. Il gioco ha una durata variabile di 2-3 ore. Almeno un giocatore dovrà leggere tutto il regolamento, almeno una volta, prima di giocare.

Indice

1 - Introduzione	3
1.1 La mia ricetta	3
2 - Materiali	3
3 - Le Basi	4
3.1 I primi passi	4
3.2 I ruoli	4
3.3 Gestione delle scene	4
3.4 Avvertenze	5
4 - Ambientazione	5
4.1 Il declino dell'uomo	5
4.2 La speranza del mondo	5
4.3 L'ultimo rimasto	6
5 - Come giocare	7
5.1 Preparazione del Tavolo	7
5.2 Preparazione dei Token	9
5.3 Struttura delle scene	10
5.4 Il turno di gioco (Fallimenti)	11
5.5 Le Regole della Narrazione	13
5.6 Epilogo	14
6 - Glossario	15
7 - Note conclusive	16
8 - Ringraziamenti	16

1 - Introduzione

“ Mancano solamente poche ore, forse minuti, alla caduta dell’ultima Arca, la vostra casa, la vostra tomba. Davanti a voi avete un pulsante. La vostra mano è a pochi centimetri da esso, siete ad un passo dal premerlo, però vi fermate. Un pensiero inizia ad insinuarsi nella vostra mente. Ne vale davvero la pena? C’è ancora speranza? ”

1.1 - La Mia Ricetta

Game Chef Pummrola Edition 2019 ha acceso i fornelli della mia mente. Il tema *Amalgama* ho deciso di utilizzarlo sia a livello meccanico, nelle regole del mio gioco, sia a livello di interazione fra i giocatori (interazioni emotive).

L’ingrediente *Fallimento* è parte attiva delle scene narrative, ogni porzione di trama ha come sfondo un grande Fallimento.

L’ingrediente *Microscopico* è sia alla base della Macro-Trama che apre la narrazione, sia alla base dell’ancora di salvezza che, forse, terminerà la storia.

L’ingrediente *Levitare* fa da sfondo all’unica ambientazione della storia, ne parlerò in dettaglio dopo.

L’ingrediente *Segreto* è sfruttato nelle meccaniche di gioco che ogni giocatore utilizzerà durante la narrazione.

2 - Materiali

- Un rocchetto di spago, vanno bene anche dei cordini, oppure un gomito.
- Un paio di forbici.
- Lapis per ogni giocatore, almeno una gomma, un temperino in condivisione e qualche foglio di carta.
- Una penna o un pennarello indelebile.
- Un numero di Token variabile, uguali in colore e forma da almeno un lato, oppure talloncini di carta/cartoncino. Ogni giocatore prende un numero di token equivalente al numero di giocatori (es: 5 token per 5 giocatori).
- Un foglio di carta, da condividere, almeno di formato A5: *“Scheda Personaggio”*.
- Un *“pulsante”*, va bene anche un piccolo foglio di carta con disegnato un pulsante.

3 - Le basi

Is there still Hope? è un gioco di ruolo narrativo. Il gioco è adatto a qualunque tipologia di giocatore, dal neofita alla sua prima esperienza, al giocatore con anni di gioco sulle spalle.

3.1 - I primi passi

Un gioco di ruolo prevede che ogni giocatore interpreti le azioni, emozioni, gioie e dolori di un preciso *personaggio*. Pensate a dover recitare la parte di un attore teatrale, cinematografico. Il teatro è la vostra mente. Grazie alle parole vostre e dei vostri compagni di avventura, si creerà una sorta di immagine condivisa, una scena cinematografica che farà da sfondo alla vostra narrazione. Il gioco di ruolo, prima di tutto, nasce dal colloquio attivo fra i giocatori del gruppo. Il colloquio può essere solo verbale ma penso che ogni piccolo gesto, ogni smorfia, ogni movimento del corpo, possa dare un contributo alla creazione della scena.

3.2 - I Ruoli

Is there still Hope? non prevede una creazione guidata del *personaggio giocante* e non prevede la figura di un *narratore* fisso (*Game Master*, *Dungeon Master* ecc...). Ogni giocatore avrà la possibilità di poter dare un contributo attivo alla narrazione, ricoprendo in modo alternato questi due ruoli. Nei giochi di ruolo classici, il *narratore* ha la funzione di descrivere gli ambienti, gestire le relazioni con le varie comparse (personaggi non giocanti, NPC), supportare la trama con elementi narrativi ed introdurre elementi di conflitto.

Il *personaggio giocante*, alla base della trama, è solamente UNO. A turno i vari giocatori gestiranno le azioni e le emozioni del *personaggio*, mentre gli altri ricopriranno il ruolo di *narratori*.

3.3 - Gestione delle Scene

Ogni spunto narrativo, ogni scena di gioco, dovrà essere gestito in modo cinematografico, teatrale. Pensate ad un film, ad una serie televisiva. Giocate solamente i punti salienti ed importanti ai fini della storia. Potete descrivere scene scollegate fra di loro, fare salti di trama, descrivere solo le azioni veramente importanti. Non fermatevi a descrivere nel dettaglio ogni spostamento del vostro personaggio, ogni tempo morto, pensate a cose semplici ed essenziali, di effetto.

3.4 - Avvertenze

Is there still Hope? prevede un'esperienza di gioco che deve essere propedeutica al confronto fra persone e alla riflessione sui temi trattati. Gli spunti di trama e le situazioni, che si verranno a creare, potrebbero toccare delle tematiche sensibili. Per evitare situazioni spiacevoli al tavolo, consiglio di utilizzare una *X-card*.

La *X-card* nasce da un'idea di John Stravropoulos. Un giocatore disegna una "X" su un pezzetto di carta e la pone al centro del tavolo, un luogo accessibile a tutti. Nel momento in cui uno degli argomenti di narrazione sta creando del disagio, ad uno o più giocatori, basterà toccare la carta per interrompere la narrazione e dare la possibilità al narratore/giocatore di cambiare argomento. Non è richiesto che il giocatore dia una spiegazione del motivo del disagio. Esistono anche altri metodi, altrettanto efficaci, per sfruttare questa meccanica. Per esempio è possibile unire le braccia simulando un "X" per comunicare il momento di disagio. È consigliato definire quale tipologia di "Safety Techniques" verrà utilizzata prima di iniziare a giocare.

4 - Ambientazione

Is there still Hope? prevede un'ambientazione di fondo, la base per la narrazione che verrà portata in gioco da ogni giocatore.

4.1 - Il declino dell'uomo

La maestosità e la grandezza del genere umano era all'apice da anni. Malattie e guerre erano state debellate da almeno una decina di anni. Le disuguaglianze e le caste sociali sembravano oramai un ricordo di tempi antichi. Tutto volgeva al meglio, quando la situazione iniziò a precipitare da un giorno all'altro. Gli scienziati la definirono come *Peste X*. Nessuno riuscì mai a capire l'origine ed il punto di partenza della malattia. In pochi mesi la popolazione mondiale fu dimezzata. La grandezza dell'uomo era stata annichilita da una *Microscopica* minaccia. Nessuna cura e metodo di prevenzione sembrava essere efficace. Le autorità mondiali si riunirono e decisero un piano di azione comune.

4.2 - La speranza del mondo

I governi mondiali, come ultima speranza, decisero di creare dei laboratori di ricerca *levitanti* chiamati *Arche*. La nascita delle *Arche* creò del malcontento e delle divisioni. I pochi eletti, chiamati con disprezzo "*la Casta*", furono selezionati in modo segreto dai vari leader mondiali. Scienziati, ingegneri, medici ma anche filosofi, giornalisti, leader politici, militari ecc... si imbarcarono sulle *Arche*. Era un triste e piovoso giorno di Settembre, le *Arche* lasciarono la terra in un clima di rabbia e di speranza.

4.3 - L'ultimo rimasto

Per quanto ne sai, sei l'ultimo essere umano rimasto a bordo di un'*Arca*. Le comunicazioni con le altre *Arche*, oltre che a quelle con la terra, sono cessate da anni. Gli strumenti di comunicazione si sono guastati, così come la maggior parte dei macchinari di supporto scientifico e di sopravvivenza. Non è rimasta a bordo neanche una scialuppa di salvataggio, neppure un altro mezzo di trasporto. La tecnologia che permette alla stazione di *levitare* si è compromessa. Sei destinato a cadere, forse è questione solo di qualche ora. Una sirena interrompe la monotonia. Scoraggiato e senza nessuna speranza, ti avvicini allo schermo di uno dei pochi terminali rimasti attivi. Il laboratorio automatizzato della stazione ha finalmente creato una cura per la *Peste X*. Pochi secondi dopo si apre uno scomparto con al suo interno un *pulsante*. Sai che premendo quel *pulsante* potrai armare, nonché attivare, i droni della stazione. Una volta armati potranno scendere sulla terra per diffondere la cura in tutti gli angoli del globo. La salvezza per l'umanità, un'umanità forse estinta, è a pochi centimetri dalla tua mano...*Un pensiero inizia ad insinuarsi nella tua mente. Ne vale davvero la pena? C'è ancora speranza?*.

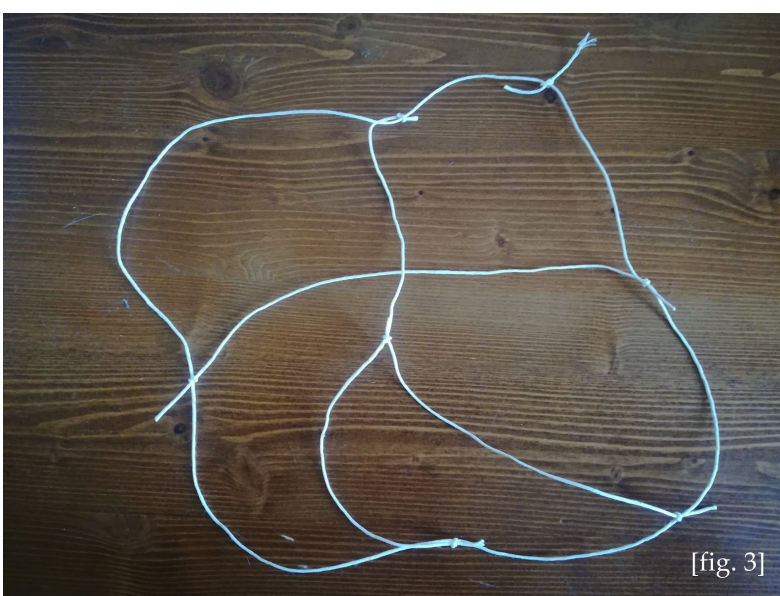
5 - Come Giocare

In questa parte analizzeremo come strutturare la nostra storia partendo dalla preparazione dell'area di gioco, quindi radunate i *materiali* di gioco ed iniziamo.

5.1 Preparazione del Tavolo

- Un giocatore prende il rocchetto di spago e con le forbici ne taglia un pezzo di circa un metro, comunque un pezzo non troppo corto.
- Con il pezzo di spago, precedentemente tagliato, formate una sorta di cerchio e ponetelo al centro del tavolo. Potete anche legare le estremità per poter creare una struttura più stabile. [fig.1]
- Gli altri giocatori taglieranno altri pezzetti di spago della lunghezza, circa, del diametro del cerchio precedentemente creato.
- Appoggiate i pezzi di spago all'interno del cerchio, in modo da formare degli "spicchi" all'interno del cerchio stesso. Volendo potete legare le estremità. [fig. 2]
- Il numero di spicchi deve corrispondere al numero di giocatori. Ripetete la procedura di creazione degli spicchi finché il numero di spicchi non sarà pari al numero di giocatori al tavolo. [fig. 3]
- Ponete al centro del tavolo la figura, più o meno geometrica, che con fatica avete creato. Da ora chiameremo questa figura *Amalgama*.
- Tenete fuori dalla scena, ma a portata di mano, il *Pulsante* che verrà utilizzato a fine partita.
- Create la vostra X-Card e passate alla fase successiva.

Nota dell'autore: Vi consiglio di ripetere questa fase di preparazione in ogni partita. Iniziare a collaborare, specialmente se giocate con sconosciuti, crea un primo legame. Inizia a crearsi un *amalgama* fra ogni persona del tavolo. La strampalata torta che verrà fuori è la prima sfida del tavolo. Non è importante creare una figura perfetta. Aiutate chiunque abbia delle difficoltà, senza far pressione. Potete anche disegnare questo setup su un foglio ma credo sia meglio creare un'interfaccia fisica, faticosa e sudata. Anche un giocatore ipovedente o non-vedente potrà toccarla e percepire la sua forma.



5.2 Preparazione dei Token

Ogni giocatore prende un numero di token, talloncini, equivalente al numero di giocatori (es: 5 token per 5 giocatori). Disegna SOLO su un lato UN simbolo della seguente lista, in modo *segreto*. In alternativa può scrivere la lettera chiave o utilizzare un qualunque altro tipo di sistema per distinguere i tre tipi di segnalini. Dovrà ripetere il procedimento per ognuno dei segnalini. Sono possibili anche combinazioni di segnalini tutti dello stesso tipo:

♥ : Il token Cuore (H) rappresenta l'emotività, i sentimenti, il lato passionale ed irrazionale del nostro io. Rappresenta anche i legami sentimentali ed affettivi con l'ambiente e le altre persone.

☐ : il token Mente (M) rappresenta il razionalità, le capacità intellettuali e la risoluzione delle sfide e dei problemi in modo ponderato e staccato dalle emozioni. Rappresenta anche un'interazione con la tecnologia e le relazioni sociali non legate alla sfera sentimentale.

□ : Il token Corpo (B) rappresenta la fisicità, sia a livello fisico, sia a livello mentale, la concretezza data dall'esperienza e dalle attitudini legate all'utilizzo dei cinque sensi. Rappresenta anche il porsi alle relazioni sociali, in modo più fisico e sensoriale.

Ricordatevi di creare il vostro gruppo di segnalini in modo *segreto*, teneteli vicino a voi e non mostrate ai vostri compagni di tavolo quali segnalini avete disegnato. Utilizzate la penna/pennarello per disegnare. Capovolgete i segnalini dal lato non disegnato e poneteli davanti a voi.

Nota dell'autore: Lasciatevi andare e scegliete in base al vostro istinto quali simboli utilizzare, sono note di colore per la vostra storia. Se al tavolo si trova un giocatore ipovedente o non-vedente marcate i segnalini, magari tagliuzzando un bordo una, due, tre volte per distinguere i vari simboli.

5.3 Struttura delle scene

Ogni sessione di gioco è formata da una scena di INIZIO , un numero contato di scene di narrazione attiva, chiamate FALLIMENTI ed una scena di EPILOGO. Andiamo ora a spiegare, nel dettaglio, le varie parti.

INIZIO: il giocatore che ha letto il regolamento, oppure quello che ha tagliato lo spago la prima volta, spiega al gruppo i punti dell'ambientazione e descrive, oppure improvvisa recitando, la scena di introduzione alla trama:

“ Mancano solamente poche ore, forse minuti, alla caduta dell’ultima Arca, la vostra casa, la vostra tomba. davanti a voi avete un pulsante. La vostra mano è a pochi centimetri da esso, siete ad un passo dal premerlo, però vi fermate. Un pensiero inizia ad insinuarsi nella vostra mente. Ne vale davvero la pena? C’è ancora speranza? ”

In questa scena nessun giocatore può intervenire in modo attivo.

FALLIMENTI: il numero di scene chiamate *Fallimenti* equivale al numero dei giocatori, agli spicchi della torta (5 scene per 5 giocatori).

Il giocatore che ha introdotto la sessione, il giocatore *attivo*, inizia a giocare la prima scena. Finita di giocare la sua scena, la telecamera da protagonista passa al giocatore alla sua sinistra (senso orario). Tale giocatore diventa a sua volta il giocatore *attivo* . Si prosegue in questo modo fino all'ultimo giocatore. A questo punto, finite le scene, possiamo passare alla scena di EPILOGO.

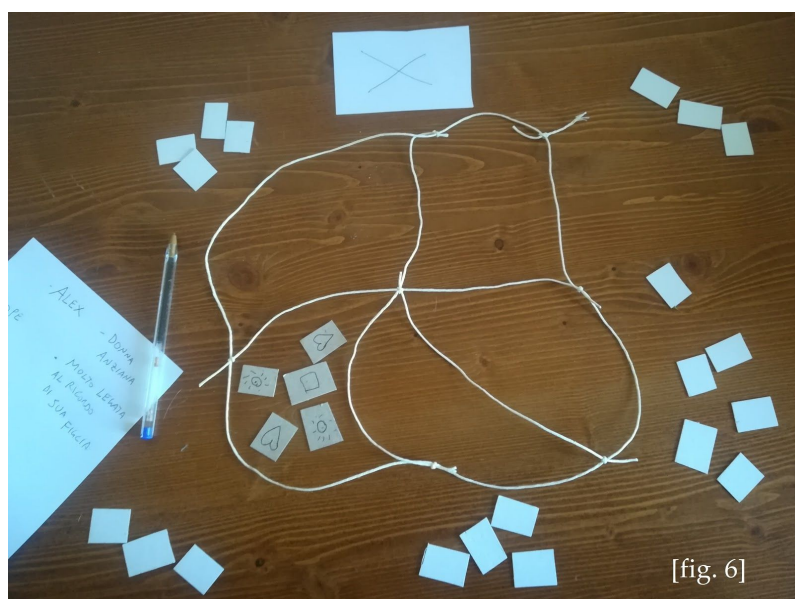
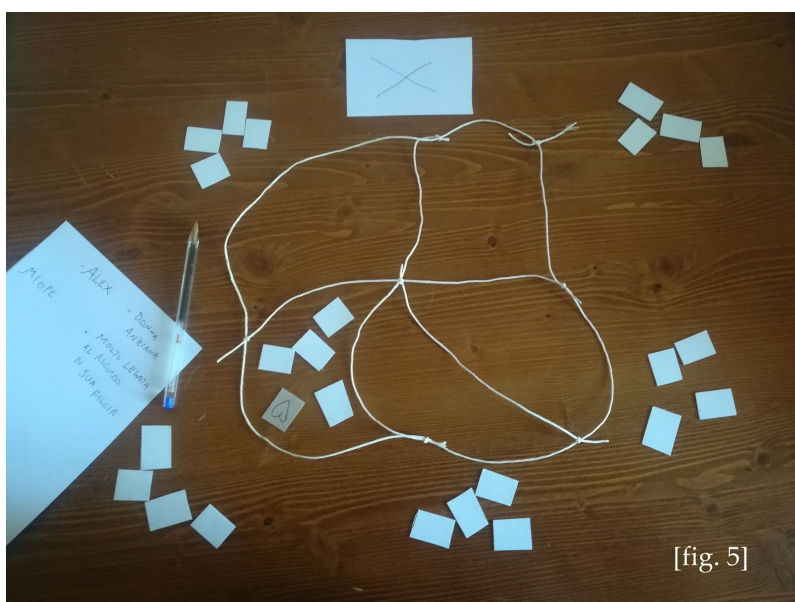
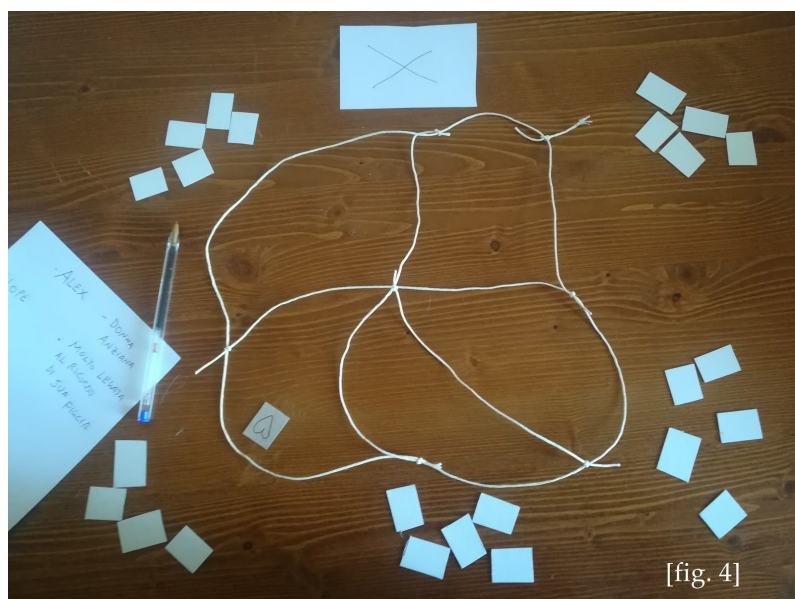
EPILOGO: È la scena finale del gioco. La telecamera della narrazione torna sul nostro protagonista, pronto a premere il pulsante. In questa fase il gruppo oppure il singolo giocatore potrà prendere questa importante decisione.

5.4 Il turno di gioco (Fallimenti)

Ogni scena di gioco (Fallimenti) inizia seguendo questa procedura:

- Il giocatore *attivo* prende la *Scheda Personaggio*, la penna/pennarello e pone un suo token SCOPERTO, con la parte disegnata a vista, su uno spicchio dell'*amalgama* che non abbia già sopra altri segnalini. [fig. 4]
- Gli altri giocatori scelgono uno dei token della loro riserva. Tenendolo COPERTO, quindi lasciando *segreto* il simbolo, lo pongono all'interno dello spicchio scelto dal giocatore *attivo*.
- Arrivati a questo punto, dentro allo spicchio, ci sarà un numero di token pari al numero dei giocatori. Uno di questi sarà SCOPERTO, gli altri COPERTI. [fig. 5]
- Il giocatore *attivo* inizia ad introdurre la scena che si trova davanti sfruttando una tematica, un'ispirazione, legata al SIMBOLO disegnato nel suo token (vedi descrizione simboli). Questa introduzione deve essere principalmente descrittiva e stimolante poichè la telecamera della narrazione vera e propria spetta agli altri giocatori del gruppo. Bastano poche parole, una descrizione degli ambienti e dello stato emotivo del personaggio.
- A questo punto la telecamera si sposta sui *narratori*. Il giocatore attivo si limita a giocare il suo personaggio in prima persona e a reagire agli stimoli proposti.
- Gli altri giocatori, i *narratori*, si alterneranno a porre delle sfide, gestire altri personaggi e situazioni in linea con gli spunti di ambientazione e di trama. Per fare ciò, un narratore (in ordine casuale o seguendo una sequenza in senso orario) pesca un token COPERTO e lo scopre. A quel punto utilizza lo spunto narrativo derivato dal simbolo appena scoperto per creare la sua narrazione. [fig. 6]
- Una volta concluso il turno di un narratore, gli altri narratori, che ancora non sono entrati in modo attivo nella narrazione, eseguono la stessa procedura del punto precedente.
- Una volta che tutti i token sono in posizione SCOPERTO la scena è conclusa, il giocatore *attivo* decide SEMPRE come concludere la scena.
- La telecamera da protagonista passa alla sinistra del giocatore *attivo* (senso orario). Si prosegue dal primo punto della lista fino ad arrivare alla scena di EPILOGO.

Nota dell'autore: Utilizzate i simboli dei Token come ispirazione, se il gioco prosegue fluido alternate pure i tempi di narrazione. Potete anche dividervi la narrazione delle comparse anche quando non è il vostro turno di narrazione. Date sempre una mano ad un narratore in difficoltà, senza prevaricarlo.



5.5 Le Regole della Narrazione

Queste regole sono dei veri e propri vincoli che devono essere rispettati per gestire la narrazione di ogni FALLIMENTO. Prima di ogni sessione è bene ricordare questi punti.

- Ogni FALLIMENTO (scena standard di gioco) è un flashback, un ricordo, del personaggio. Immaginatevi di dover giocare momenti importanti della vostra vita. Ogni trama legata a FALLIMENTI successivi, avrà una data cronologica posteriore a quella dei FALLIMENTI precedenti. Giocate in modo cinematografico, pensate ad una scena da film.
- Il nome FALLIMENTO rispecchia la conclusione della scena. Voi state narrando un frammento essenziale della vita del vostro personaggio. Un fotogramma che vi ha portato in modo inesorabile a fallire nel vostro scopo. Alla fine di ogni scena dovete dire in che modo il personaggio ha fallito nel suo cammino verso la "cura".
- Tutte le scene DEVONO avere come sfondo una della *Arche* (volendo potete anche raccontare scene legate al fallimento di un'altra arca). La Terra non è mai il teatro delle vostre azioni.
- Seguite le note dell'ambientazione utilizzandole in modo creativo e narrativo. Ampliatele e sfruttatele a piacimento.
- Ricordatevi che il vostro personaggio fa parte dell'equipaggio di un'*arca*, quindi può essere un membro della "Casta", oppure un operaio di bordo, un pilota.
- La *Scheda Personaggio* è volutamente bianca. Ogni volta che il giocatore *attivo* porta alla luce delle informazioni importanti sul personaggio, ad esempio il nome proprio, il sesso, l'orientamento sessuale, legami affettivi, disabilità, ferite ecc.. dovrà scrivere con la penna/pennarello questa informazione sulla scheda. In questo modo si creerà un insieme di informazioni utili per i *narratori* e per i futuri giocatori *attivi*.
- Ricordatevi sempre lo scopo della storia che state creando. Alla luce della vostra storia e dei vostri FALLIMENTI, dovete poi prendere una decisione. Tenete sempre a mente questa informazione e ricordatevi il titolo del gioco.

5.6 Epilogo

Ogni storia ha la sua fine. Un giocatore prende l'*amalgama* e la sposta verso l'alto, rimuovendola, di fatto, dal tavolo. Nel tavolo rimangono tutti i token.

Fermatevi un attimo per riflettere. Quei token rappresentano il vostro contributo alla storia, un pezzettino di voi che ha plasmato le gesta del vostro personaggio. Voi li avete messi in *segreto*, ma poi li avete utilizzati e messi in condivisione con quelli degli altri giocatori. Avete creato una vera e propria *amalgama*.

Pensate a tutti i *fallimenti* che avete narrato e vissuto. Il vostro destino è segnato, la vostra *arca*, la vostra ultima, *levitante*, dimora, sta per diventare la vostra tomba.

Ma il destino del mondo? C'è ancora Speranza? (*Is there still hope?*)

Posizionate il *Pulsante* facendo spazio nel mucchietto di Token. [fig. 7]

Aspettate ancora qualche secondo e ad alta voce fate un conto alla rovescia, tutti insieme. Avete 10 secondi, potete SOLO guardarvi, sfiorarvi, toccarvi...la vostra arca sta cadendo. Prendete la vostra decisione...

FINE



[fig. 7]

6 Glossario

Amalgama: “torta” di spago creata a inizio partita e posta al centro del tavolo.

Arca: Laboratorio levitante, il teatro delle scene narrative.

Casta: Elite di personalità del mondo, le persone a bordo delle arche, in genere persone importanti a livello scientifico e mediatico.

Epilogo: Scena di conclusione della partita.

Fallimenti: Scene attive della narrazione sotto forma di flashback, ricordi.

Giocatore attivo: Giocatore che controlla in prima persona l'unico personaggio giocante del gioco.

Inizio: Scena iniziale della partita.

Narratori: Tutti i giocatori che non sono giocatori attivi.

Peste X: Microscopica minaccia che ha messo in ginocchio tutta l'umanità.

Pulsante: Un semplice tasto meccanico, microscopica interfaccia, che può dare la salvezza al mondo.

Scheda Personaggio: Foglio dove è possibile annotare tutte le informazioni, importanti, legate al personaggio giocante.

Token coperto: Segnalino con il simbolo disegnato nascosto alla vista.

Token scoperto: Segnalino con il simbolo disegnato in vista.

7. Note Conclusive

La storia si conclude senza una scena spettacolare, senza un combattimento epico. Si conclude, forse, con un semplice gesto. La storia deve finire in quel modo, non ci sono altre conclusioni possibili.

Ho deciso di sviluppare un gioco senza dadi e statistiche per permettere ai giocatori di non staccarsi dal tavolo. I token sono un semplice supporto alla narrazione, volendo l'amalgama si crea anche senza.

Ogni partita è diversa dalla precedente. La reazione al conteggio finale è sempre inaspettata e motivo di riflessione. Non ho mai parlato, direttamente, riguardo allo spirito con cui andrebbero affrontate le scene. Siate creativi e stupitevi.

Se giocate in tre persone potete pensare di raddoppiare il numero di scene (quindi giocarne 6) aumentando, di conseguenza il numero di Token.

Documento realizzato con Google Documenti, Il font utilizzato per il testo è il *Palatino*.

8. Ringraziamenti

Anche questo progetto è concluso. È il mio primo progetto realmente pubblicato. Game Chef è stato un fulmine a ciel sereno. Inizialmente ero rimasto un po' titubante, poi è partita l'ispirazione e la voglia di lavorare ad un progetto mio.

Un grazie a tutto lo staff di questo favoloso Format. Ringrazio anche Storie di Ruolo e tutto lo Staff di GDR al Buio, mi avete aperto la mente. Un menzione particolare a Daniele Fusetto, sei un grande. Il mio grazie finale va alla mia compagna, Veronica, che mi supporta/sopporta. Un ringraziamento speciale a Stefano Cattaneo che mi ha dato ispirazione fornendo l'artwork che fa da copertina del mio gioco, un'ispirazione. Un grazie a tutti quelli che leggeranno e proveranno il mio gioco.

Grazie ancora.

Leo