



LA CHIMERA

Un Gioco di scoperta, di istinti e di
riscatto
attraverso gli occhi di un mostro
da 4 a 7 giocatori
di
Sofia Montolli
e
Giacomo Vicenzi

LA CHIMERA

Un Gioco di scoperta, di istinti e di riscatto
attraverso gli occhi di un mostro
da 4 a 7 giocatori

Game Design

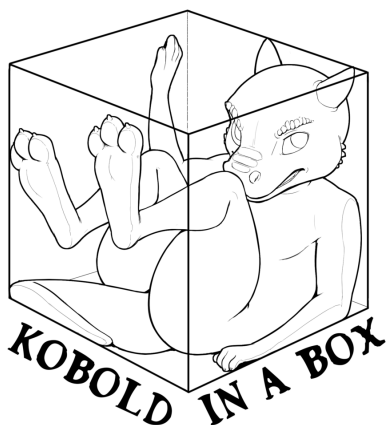
Sofia Montolli e Giacomo Vicenzi

Revisione Testi

Stefania Dorigatti

Impaginazione, illustrazioni e grafica

Giacomo Vicenzi



Kobold In a Box

<https://www.koboldinabox.com/>

una entry per il

Game Chef Pummarola Ediscion 2019

chimèra s. f. [dal lat. chimaera, gr. χίμαιρα, propr. «capra»]. – 1. a. Nella mitologia greca, mostro con testa e corpo di leone, una seconda testa di capra sulla schiena, e una coda di serpente fornita anch'essa di testa, raffigurata spesso nell'arte antica in atto di vomitare fuoco; era considerata come un'incarnazione di forze fisiche distruttrici (vulcani o tempeste).

Sei un esperimento, un esperimento fallito.

Il tuo creatore ti ha scartato, come ha fatto molte altre volte con dei tuoi simili.

Questa volta però le cose sono andate diversamente: non sei morto e sei cosciente, ma soprattutto senziente.

Cosa sei? Ma soprattutto, chi sei?

In *La Chimera* giocherete la storia della Chimera, una creatura alle prese con se stessa e col mondo che la circonda, cambiandola ed evolvendola scena dopo scena, fino al gran finale.

I temi principali sono riscatto, emancipazione, scoperta di sé, orrore e istinti quasi irrefrenabili.

AVVERTENZA

Questo gioco parla di sentimenti molto forti e contrastanti, soprattutto negativi. Evitate di giocarlo se non volete mettere in gioco parte di voi stessi a livello emotivo o avete paura di ferire i vostri sentimenti.



COSA SERVE PER GIOCARE

- spilli da sarta (quelli con la capocchia di plastica spesso colorata)
- un tubo di patatine con tappo trasparente
- nastro adesivo, forbici, cacciavite (se le forbici non sono abbastanza appuntite)
- segnalini, uno per giocatore delle Follie
- una copia rigorosamente in formato A4 e senza margini (scala 100%) stampata e ritagliata dell'Esterno e dell'Interno dell'Egoscopio e del Filtro
- Post-it, matite e gomme da poter infilzare con gli spilli ;)

PER COMINCIARE

Collettivamente discutete su quale ambientazione può piacervi di più per giocare a *La Chimera*. Niente è sbagliato fintanto che lasciate sufficiente spazio di manovra all'immaginazione.

Alcuni spunti (e tra parentesi, come è nata la Chimera):

- cyberpunk/futuristico (esperimento bioingegnerizzato)
- contemporaneo (mutazione genetica)
- moderno (cadavere rianimato)
- fantasy (costrutto, creatura alchemica, aberrazione magica)

Scegliete chi di voi interpreterà la Chimera. Aspettando che gli altri giocatori facciano la loro parte di preparazione si occuperà di realizzare l'Egoscopio (vedi sotto).

Gli altri giocatori interpreteranno ciascuno una Follia: inizieranno creando la Chimera dandogli un aspetto (animali diversi, parti umane, arti bionici, ecc) e delle capacità scrivendole su un foglio. Siate liberi di dare sfogo alla vostra immaginazione: le parole d'ordine sono orrore e grottesco.

Se necessario, prendete spunto dalla seguente lista.

La Chimera ha:

- Lunghe orecchie per sentire ogni suono sospetto
- Grandi, profondi occhi neri che riflettono ogni barlume di luce e catturano ogni ombra in movimento
- Vibrisse, non necessariamente sul volto, ma anche lungo arti o sulla schiena
- Parti pericolose, velenose o acuminate lungo tutto il corpo
- Zanne paurosamente affilate, anche su più file, atte a lacerare la carne
- La capacità di produrre ruggiti e altri suoni terribili
- Una forza spropositata: pieghi e mordi l'acciaio come se fosse burro

- Ferite da autolesionismo su parti ben visibili del tuo corpo
- Il volto solcato dalle lacrime
- Ferite che rimangono aperte, non sanguinano ma non si richiudono
- Ossa che sporgono da sotto la cute
- Arti aggiuntivi, anche laddove non ha senso che ci siano
- La pelle molto sensibile, facilmente irritabile anche al solo tocco
- Il corpo terribilmente asimmetrico, soprattutto nel volto

L'EGOSCOPIO

Per poter vivere questa esperienza dovreste realizzare un Egoscopio. Si tratta di uno strumento semplice.

- Prendete un tubo di patatine e togliete le patatine. Saranno un ottimo snack per la sessione di gioco!
- Pulite bene l'interno del tubo da briciole, unto, ecc.
- Perforate il tubo sulla base con il cacciavite o con la punta della forbice (stando bene attenti).
- Ritagliate il Foglio Interno dell'Egoscopio e incollatelo con il nastro adesivo sul lato indicato col lato stampato verso l'interno. Inseritelo all'interno del tubo seguendo il verso di orientamento indicato. Fate in modo che la rotazione sia casuale.
- Ritagliate il foglio esterno dell'Egoscopio. Mettetelo da parte. Appena verrà completato (vedi sotto) applicatelo sul tubo e incollatelo con il nastro adesivo, ove indicato, col lato stampato verso l'esterno.
- Mettete il tappo, quindi scuotete il tubo affinché il foglio all'interno si spinga il più vicino al tappo possibile
- applicate un pezzetto di nastro adesivo tra interno ed esterno del tubo in modo da fissare i fogli tra di loro e sul bordo del tubo stesso

Il vostro Egoscopio è finito. Potrà essere riciclato per successive giocate, sapendo che la parte interna va ruotata ad ogni nuova giocata.

IL FALLIMENTO

Il Creatore è colui che ha realizzato la Chimera, così come colui che l'ha abbandonata una volta scoperto che non era più idonea al suo scopo.

Con l'aiuto dei giocatori delle Follie, rispondi ad una di queste domande:

- quale Follia non sei riuscito a compiere? Perché?
- quale Follia hai compiuto fuori dal controllo del tuo Creatore? Che cosa ha perso il Creatore a causa di questa tua azione?

Annota la risposta su un post-it, quindi posiziona su di esso uno Spillo libe-

ro e attaccalo col nastro adesivo allo stesso, in modo che non vada persa. Ti servirà per l'Epilogo.

LE FOLLIE

Le Follie sono quegli elementi che hanno costituito tutta la parte dell'esistenza della Chimera prima di essere scartata dal tuo Creatore e che ancora la tormentano senza sosta. Sono azioni crudeli, mosse solo dalla necessità di chi ha messo la Chimera al mondo di non sporcarsi le mani.

I giocatori che interpretano le Follie prendono un post-it a testa e scrivono su di esso una Follia a scelta tra (basta trascrivere la parte in grassetto):

- **omicidio**, specialmente se efferato, brutale e anche di più persone contemporaneamente;
- **tortura**, sia fisica che mentale, non limitata a ferite superficiali ma anche permanenti;
- **sottrazione**, che sia furto, rapimento o negazione di beni materiali ma anche immateriali;
- **inganno**, non limitatamente a bugie e altre falsità ma anche offese e raggiri di persone innocenti;
- **coercizione**, facendo leva con forza brutta ma anche con minacce di morte o lesione per ottenere il favore degli altri od obbligarli a fare cose contro la loro volontà;
- **distruzione**, danneggiando beni materiali, animali, proprietà e tutto quello che circonda la Chimera ma non è un essere umano.

La giocheranno per il resto della partita.



IMPOSTARE LE SCENE

Il gioco è composto da scene, non necessariamente consecutive e non in ordine cronologico, dove la Chimera la fa da protagonista.

Per impostare una scena, il Giocatore della Chimera osserva l'esterno dell'Egoscopio laddove sono puntate le teste di ciascun spillo: vicino ad essi trova un incipit. All'interno invece, dove lo stesso spillo perfora il tubo, trova i relativi Attori di quella scena. Associando le due cose e osservando la corrispondenza dello spillo con il Filtro, il giocatore della Chimera imposta una scena con quegli elementi.

Descrive sempre quello che vede e fa in prima persona: è consigliato partire dicendo l'elemento del Filtro, introducendo lo spazio circostante, gli attori e incastrando il tutto con l'incipit, ma non è necessario seguire questa scaletta.

Quando ritiene che tutto il necessario è stato descritto, inizia a raccontare come interagisce con gli Attori come meglio crede. Se un giocatore della Follia non può partecipare a risolvere questa scena, sarà lui/lei a prendersi carico degli Attori.

RISOLVERE LE SCENE

Quando un giocatore delle Follie lo ritiene più opportuno, può interrompere la narrazione della Chimera e dire, ad alta voce

...tuttavia, qualcosa dentro di te iniziava a sussurrarti orribili cose

A questo punto ogni giocatore delle Follie prende in mano un segnalino, quindi nasconde le mani dietro la schiena, passandosi il segnalino in modo che nessuno sappia quale mano sia vuota e quale no. Nel mentre è tenuto a sussurrare consigli orribili affini alla propria Follia in direzione del giocatore della Chimera. Infine allunga sul tavolo un pugno chiuso, che sia con o senza il segnalino. Quando tutti i giocatori delle Follie hanno fatto ciò, il giocatore della Chimera è tenuto a mettere una mano su un pugno di un giocatore della Follia a sua scelta. In quell'istante, tutti rivelano il contenuto della mano.

Se il giocatore della Chimera impiega troppo tempo a scegliere, aumentate la voce passando da un sussurro a un tono normale, infine se necessario alzate la voce. Parlate tutti assieme, il brusio deve creare tensione nel giocatore della Chimera.

Se tutti o nessuno rivelano un segnalino, la Follia scelta dal giocatore della Chimera sarà l'unica in scena.

Inoltre:

- **Se il segnalino non è rivelato**, la Chimera stessa sarà obbligata

a introdurre quella Follia nella scena. I giocatori delle Follie possono chiedere di cambiare la narrazione e introdurre altri dettagli qualora non ritengano che la Follia sia stata introdotta in maniera sufficientemente forte;

- **Se il segnalino è presente**, quella Follia invece sarà la Follia principale, leader della scena. Le altre Follie saranno subordinate alla sua (ove possibile);

Se nella scena ci sono più Follie, esse si accordano su come risolverla in modo che tutte siano soddisfatte, quindi che emerga almeno un elemento di ciascuna.

La Chimera quindi prosegue con la narrazione seguendo le indicazioni delle Follie.

Quando lo ritiene opportuno, un giocatore delle Follie in scena zittisce quello della Chimera e interviene descrivendo come la Chimera conclude la sua scena, quindi le chiede

E' così che deve finire?

La Chimera può:

- **accettare, con una o più Follie in scena** e piantare lo Spillo sulla propria gomma, lasciando che la Follia descriva l'esito della scena;
- **rifiutare, con una sola follia in scena** e piantare lo Spillo sulla propria gomma e spostare uno Spillo di un'altra Follia a quella presente in scena. Il giocatore della Follia a cui è stato sottratto lo Spillo narra come la scena si risolve;
- **rifiutare, con più follie in scena** e piantare lo Spillo sulla gomma di una delle Follie in scena a scelta. Il giocatore di quella Follia narra come invece la situazione si risolve senza che la Chimera perda il controllo.

Una volta che tutti le Spille sono state estratte dall'Egoscopio, narrate l'epilogo della Chimera.

NARRARE IN VESTE DI FOLLIA

Se giochi una Follia, dovrai narrare la risoluzione di alcune scene. L'impostazione della scena dovrebbe esserti sufficiente come spunto. Qualora non lo sia o tu non veda come portare la tua Follia in atto attraverso la Chimera, puoi sempre non puntare il tuo segnalino: alle volte non ha senso forzare elementi nella scena se tu non vedi una strada. Altre volte non te la sentirai di partecipare proprio per la natura stessa degli Incipit e degli Attori: in questa maniera, eviterai di fare qualcosa che ti da emotivamente troppo fastidio.

Cerca di usare la descrizione della Chimera e le sue caratteristiche fisiche per introdurre la tua Follia: sono un ottimo spunto narrativo!

EPILOGO: IL CREATORE

La prima fase dell'Epilogo prevede, qualora il giocatore della Chimera lo voglia, l'incontro tra la Chimera stessa e il suo Creatore dopo gli accadimenti emersi durante la giocata.

Egli quindi narrerà l'arrivo della Chimera dal suo Creatore, definendo il luogo e la circostanza. Potrà liberamente parlagli e qualora non avesse Spilli, ad un certo punto andarsene, senza fare altro.

Se invece possiede degli Spilli, per ogni Spillo rimastogli descriverà un'azione nei confronti del Creatore. In alternativa può cedere i rimanenti Spilli ai vari giocatori delle Follie, lasciando che siano loro a narrare, sempre attraverso la rispettiva Follia, come si sfogano sul Creatore. Infine potrà spendere uno Spillo aggiuntivo prendendolo dal post-it del Fallimento dando piena libertà alla Follia su cui il Fallimento si è basato di sfogarsi sul Creatore. Tutti gli spilli così usati andranno scartati e non concorreranno alla fase successiva dell'Epilogo.

EPILOGO: LE FOLLIE

Ora il giocatore della Chimera narra di come essa sia riuscita a liberarsi dal giogo del suo Creatore. In base al numero di Aghi di ciascuna Follia, il rispettivo giocatore racconta il futuro della Chimera, sapendo che se ha

- **3 o più Spilli**, la chimera si è liberata di quella Follia per sempre. Il giocatore della follia descrive come la sua vita cambia in positivo in questo modo e cosa ora può fare che prima non poteva.
- **2 Spilli**, la Chimera ha trovato un modo costruttivo o socialmente accettabile di utilizzare quella Follia. Il giocatore di quella follia descrive qual è. Se non ne trova uno sensato, allora la Chimera ha trovato il modo di arginare la Follia e di tenerla sotto controllo per quanto possibile. Il giocatore di quella Follia descrive in che modo.
- **1 Spillo**, la Follia è ancora presente, ma la Chimera riesce a controllarla a caro prezzo. Il giocatore di quella follia descrive qual è questo prezzo.
- **0 Spilli**, la Chimera non riesce a trattenersi dal commettere quella Follia ogni volta che si presenta l'opportunità. Narra assieme ai giocatori delle altre Follie con 0 spilli (se presenti) come questa Follia sarà, infine, la sua causa di morte e quindi come la Chimera lascerà questo mondo;

Il gioco è terminato.

TEMA E INGREDIENTI

Per **Amalgama**, abbiamo provato a creare un personaggio non grazie a un solo giocatore, ma al contributo attivo di molti. Le Follie sono un amalgama che trova forma della Chimera e la pilotano durante tutta la partita. La Chimera è essa stessa fisicamente composta da un' amalgama di altre creature.

Segreto è il contenuto dell'Egoscopio che emerge solo attraverso la narrazione, ma soprattutto segreto è il voto delle Follie per entrare in scena.

Microscopici (o quasi) sono i fori degli Spilli nell'Egoscopio, punto cardine della meccanica della creazione delle scene nel gioco.

Fallimento è la Chimera stessa per il suo Creatore che per questo l'ha scacciata, ed è la motivazione per cui essa è ora libera nel mondo, con una chance di riscatto. Cedere alle Follie inoltre è esso stesso (seppur voluto) un fallimento morale e di autocontrollo della Chimera.

Levitare è l'unico ingrediente che non ha veramente trovato posto in questo gioco.

FONTI DI ISPIRAZIONE

La Mia Vita Col Padrone (P. Czege, 2003). La Creatura (A. Sontowska & K. Wegrzynowicz, 2016). Il Nome di Dio (A. Piroddi, 2014). Entra il Vendicatore (R. Manzo, 2013). La Sposa di Barbablù (2017, Magpie Games). Frankenstein (Mary Shelly, 1816 e altri riferimenti cinematografici)
La cucina.

I lego.

GAME DESIGN SOUNDTRACK

Breton De Hauler Psichos (Batak) Lind Naxatradus Sol Olo Day (Stömen Rebel).

Aladdin (2019). Monster, My demon, It has begun, Carnivore (Starset).

RINGRAZIAMENTI

Sofia dice...

Ringrazio la mia famiglia che sopporta i miei deliri mentali.

Giacomo dice...

Ringrazio Stefania per l'aiuto nella revisione dei testi e per avermi supportato alla realizzazione di questo gioco... per avermi dato un posto climatiz-

zato dove cui scrivere!

Ringrazio Marco per la partecipazione e l'entusiasmo i primi giorni di contest e tutta la banda di GDRUnplugged per avermi ridato la voglia di tornare a giocare di ruolo.

FONT E IMMAGINI

Testo del gioco e nelle illustrazioni: Open Dyslexic (Abelardo Gonzalez)

Copertina: "Monster Illustration" (Tookapic)

Icone realizzate da Smashicons su www.flaticon.com

COPYRIGHT

Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](#).



Ritaglia lungo questa linea, incolla questo lato con quello opposto lasciando il testo all'esterno

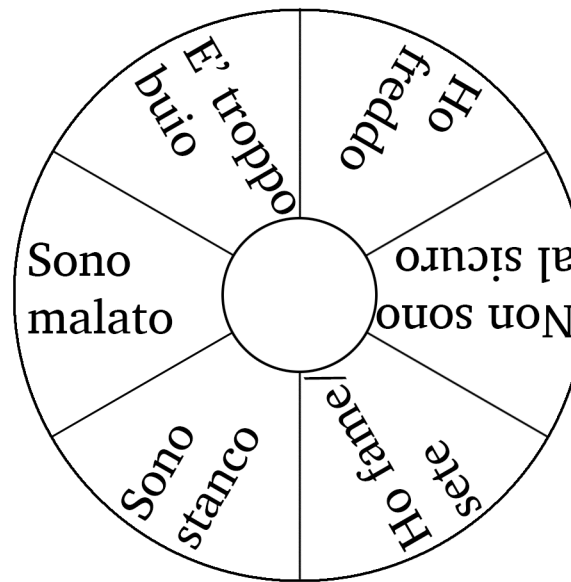


Braccato!

un'altra Chimera degli emarginati	un bambino senza paura un parente del Creatore	una donna incinta un criminale	l'aiutante del Creatore un amante	ragazzacci volgari uno scienziato	un cieco una famiglia
un'altra Chimera degli emarginati	un bambino senza paura un parente del Creatore	una donna incinta un criminale	l'aiutante del Creatore un amante	ragazzacci volgari uno scienziato	un cieco una famiglia
un'altra Chimera degli emarginati	un bambino senza paura un parente del Creatore	una donna incinta un criminale	l'aiutante del Creatore un amante	ragazzacci volgari uno scienziato	un cieco una famiglia

Ritaglia lungo questa linea, incolla questo lato con quello opposto lasciando il testo all'interno

Il Filtro



Ritaglia il cerchio esterno e quello interno, in modo da creare un disco forato