



un gioco di storie

di daniele sanna

Premessa

Questo è un gioco di storie per 4 giocatori.

Vi serve:

- un foglio di carta e qualcosa per scrivere
- un mazzo di tarocchi (quelli classici, con arcani maggiori e minori)
- 4 index card (se non le avete dividete in otto parti uguali un foglio A4): su due di esse tracciate una "V", sulle altre due una "X", in modo che prendano tutto il foglietto. Più avanti farò riferimento ad esse come

Esito

Questo gioco è scritto per essere giocato mentre lo leggi: basta che tu faccia esattamente quello che ti dico di fare, quando ti dico di farlo.

Se vieni dal mondo dei giochi da tavola, o comunque lo conosci, ti chiedo di avvicinarti a questo regolamento esattamente come se fosse quello di un boardgame, in cui puoi - o non puoi - fare determinate cose in funzione delle procedure di gioco e del regolamento che le guida.

Ecco: questo è un regolamento.

Applicalo, esattamente per come è scritto.

Cosa stai per giocare?

Sostanzialmente? Una storia.

O meglio, una storia fatta di storie, che si amalgamano tra di loro smarrendo la propria origine e la propria voce individuale per guadagnarne una nuova, corale: immagina un singolo strumento musicale in un'orchestra sinfonica, la cui partitura si perde e si ritrova poi nell'armonia del tutto.

Persino il tuo Personaggio non sarà unicamente frutto della tua creatività e della tua fantasia, ma sarà un amalgama tra un tuo concetto e i contributi degli altri giocatori: un bellissimo e robustissimo filo multicolore, intrecciato dai fili grezzi di tutti i Giocatori, che si intreccerà assieme agli altri fili multicolore degli altri Personaggi, Narratori, Protagonisti e Antagonisti nel grandioso, esaltante e triste arazzo della Veglia.

Creazione dei Personaggi

Sei qualcuno - o *qualcosa* - di unico e speciale.

E quando intendo "speciale", intendo **davvero** speciale.

Potresti essere un essere mitologico, un qualche demone, il primo robot senziente, uno dei cavalieri della tavola rotonda, un supereroe, l'incarnazione di un sentimento o qualsiasi altra cosa ti possa passare per l'anticamera del cervello - e che ti piaccia davvero molto come idea!

- Quale è il tuo Ruolo nel grande arazzo dell'esistenza? Dillo in una frase.

Non preoccuparti che il tuo Ruolo sia coerente o meno con quello degli altri Personaggi: è il tuo, e nessuno può dirti che non lo è.

È perfettamente lecito avere al tavolo, ad esempio, un Angelo Caduto, il Re di Faerie, l'Imperatore Galattico e Ultraman.

- Quale è il tuo Nome? Se non ne hai uno, oppure è segreto, dicci come sei chiamato dagli altri.

I Nomi hanno potere, ricordalo sempre.

- Ognuno degli altri Giocatori aggiungerà un Dettaglio su di te.

Per Dettaglio intendo un particolare. Può essere davvero qualunque cosa, ma l'importante è che sia uno, sia brevissimo (massimo una piccola frase) e sia qualcosa che piace molto a chi la dice: insomma, che a parere di chi lo dà si intoni davvero bene al Ruolo e/o al Nome del Personaggio a cui lo si sta attribuendo.

Attenzione: uno dei Dettagli deve essere relativo all'età del Personaggio. Può essere vago ed evocativo ("era già vecchio quando esplose il Big Bang del nostro universo") oppure molto preciso ("ha appena compiuto 5 anni, quantomeno questa sua incarnazione"), a vostra scelta e gusto.

- Ripetete la procedura per tutti e quattro i Giocatori, in modo da avere quattro Personaggi ognuno con un Ruolo, un Nome e tre Dettagli.

Il Perché e il Dove

I vostri quattro Personaggi sono assieme per un motivo ben preciso: qualcuno - o *qualcosa* - di grandioso, terribile, forse bellissimo, ma di sicuro dal potere incommensurabile, è morto.

Domani mattina ci sarà il suo funerale.

Il punto è questo: quale che fosse il legame che avevate con il Defunto quando era in vita, il fatto che non sia più tra voi non riesce a non ricolmarvi di una profonda e sorda tristezza, che lo ammettiate o meno agli altri o persino a voi stessi. Tenetelo sempre ben a mente.

Attenzione: resistete alla tentazione di creare un qualsiasi tipo di legame tra il vostro Personaggio e il Defunto. Cercate proprio di non pensarci nemmeno!

- Chi o cosa è morto? Individuatene Ruolo e Nome.

Date un'idea a testa al gruppo e votate la vostra preferita in segreto, scrivendone il nome su un pezzetto di carta che rivelerete poi tutti assieme in forma anonima. Non potete votare la vostra idea.

In caso di pareggio tra due idee, andate al ballottaggio.

- Una volta votati Ruolo e Nome, potete (se ne sentite la necessità) aggiustare un pò il tiro su di essi secondo il vostro gusto individuale, modificandoli - ma senza stravolgerli - tramite corte frasi che devono sempre iniziare con un "sì, e" oppure un "sì, ma". Massimo una frasetta a testa.

Mentre fate tutto ciò, tenete sempre a mente che il Defunto era qualcuno o qualcosa dal potere incommensurabile, e che lo vogliate o no avete il cuore colmo di tristezza per la sua morte.

- Dove siete? Ripete la procedura appena fatta per il Defunto ma applicatela al Luogo in cui ora siete.

- I tre Giocatori che non hanno visto la loro idea di Luogo scelta, aggiungeranno un Dettaglio al Luogo a testa.

La Veglia

I vostri quattro Personaggi sono dunque alla Veglia del Defunto, prima della cerimonia funebre che si svolgerà domani.

- Ognuno dei Giocatori dia un Dettaglio sulla Veglia, tenendo a mente due importantissime Verità:

- questa è una Veglia “non istituzionale”, che dunque non segue alcun protocollo ufficiale o cerimonia, come *potrebbe* invece essere per il Funerale.

- dato che in sostanza durante la Veglia non è previsto che accada nulla di ufficiale, per ingannare il tempo che vi separa dalla funzione di domattina vi racconterete delle Storie, storie che in qualche modo hanno o hanno avuto a che fare con chi - o cosa - è trapassato, nonché con voi stessi.

Ogni Storia infatti conterrà frammenti di verità sia su ciò che ha portato il Defunto alla sua triste fine, sia su di voi: frammenti che da soli valgono poco, ma che forse se amalgamati vi potranno fornire un quadro più completo su ciò che è successo e sul perché è successo.

Le Storie

Il Personaggio che tra voi quattro è il più giovane sarà il Narratore della prima Storia:

- Narratore: scopri la prima carta del mazzo dei tarocchi e dicci il Nome e il Ruolo del Protagonista della tua Storia, facendoti ispirare dalla carta stessa.

Resisti alla tentazione - qualora tu la avessi - di approfondire il Protagonista. Nome e Ruolo: tanto basta.

- Personaggio a destra del Narratore: forse hai già sentito una versione di quella Storia, o forse conosci qualche particolare intimo del suo Protagonista, dei luoghi che visiterà in questa Storia o di chi (o cosa) incontrerà.

Tu sei il Microcosmo.

Ora aggiungi un Dettaglio al Protagonista, ma non un dettaglio qualunque: qualcosa di piccolo, intimo, forse apparentemente insignificante. Un suo modo dire, un particolare del suo abbigliamento, un pensiero che gli attraversa spesso la testa...

E ricorda: il diavolo sta nei dettagli! Eserciti intero furono sconfitti per piccolo, insignificante dettaglio che era stato trascurato...ecco, quando pensi a un Dettaglio che secondo te il Protagonista ha, pensalo sempre tenendo a mente questo.

In seguito, nel prosieguo del gioco, aggiungerai mostri altri Dettagli come questo.

D'ora in poi mi riferirò a te come **Micro**

- Personaggio a sinistra del Narratore: anche tu sai qualcosa del Protagonista, o dei luoghi e delle persone che egli incontrerà, ma è qualcosa di completamente diverso da ciò che sa il Microcosmo.

Perché tu sei il Macrocosmo, e conosci i grandi segreti arcani al di là delle cose, la loro vera essenza, il loro nome alchemico nel grande arazzo della creazione.

Sai che in realtà quel piccolo serpente è una forma nascosta del Dio dell'Inganno; sai che il vecchio mendicante ha assistito migliaia di anni fa alla nascita della prima stella nel cielo notturno; sai che quel bottone apparteneva alla divisa del maggiordomo di Lucifero.

E anche tu hai il compito di aggiungere un Dettaglio al Protagonista, consoni con il tuo ruolo.

In seguito, nel prosieguo del gioco, aggiungerai mostri altri Dettagli come questo.

D'ora in poi mi riferirò a te come **Macro**

- Narratore: ora che hai una visione del Protagonista più a tutto tondo, scopri una carta del mazzo dei tarocchi e lasciati ispirare da essa per dirci quale è l'Obiettivo del Protagonista.

Dinne solo il Nome, e tieni conto che può essere qualsiasi cosa la carta ti ispiri: un oggetto di cui vuole impadronirsi o disfarsi, una persona che vuole conquistare o eliminare, uno stato mentale che vuole raggiungere, un ricordo che vuole dimenticare... perché va da sé che l'Obiettivo non deve essere né in suo possesso, né a lui facilmente accessibile.

- Micro e Macro: aggiungete un Dettaglio all'Obiettivo, in accordo con le vostre competenze e responsabilità.
- Personaggio di fronte al Narratore: ora ti sovviene chiaramente chi - o che cosa - sia stato l'intralcio maggiore per il Protagonista in quella Storia.

Tu sarai l'Avversario e avrai come facoltà quella di muovere l'Antagonista, assieme a tutto ciò che sta al suo fianco allo scopo di impedire al Protagonista di raggiungere il suo Obiettivo.

Scopri la prima carta del mazzo dei tarocchi e dicci il Ruolo e il Nome dell'Antagonista.

Ricorda: l'Antagonista può essere chiunque o qualunque cosa la carta estratta ti suggerisca. Può certo essere un qualcuno - e spesso lo sarà - ma nulla ti vieta di renderlo ad esempio una brutta abitudine del Protagonista, che per qualche motivo gli impedisce di raggiungere l'Obiettivo. Può essere un brutto ricordo, un evento atmosferico, una intera popolazione o parte di essa... insomma, lascia che la tua fantasia si muova, guidata dalla carta, verso qualcosa che ti piaccia amalgamare con il Protagonista e il suo Obiettivo.

Altra cosa importante: pensa al Ruolo del tuo Antagonista come qualcosa di assolutamente attivo, persino pro-attivo: magari sta cercando di ottenere lo stesso obiettivo del Protagonista, magari ce l'ha con il Protagonista e se ne frega del suo Obiettivo ma comunque il suo intralcio è talmente grande e pericoloso da minacciare seriamente il buon esito della ricerca dell'Obiettivo da parte del Protagonista.

- Micro e Macro: aggiungete un Dettaglio all'Antagonista, in accordo con il vostro ruolo.

- Qualora durante la Storia il Narratore o l'Avversario portino in gioco dei personaggi secondari, li affidino a Micro o a Macro. Cercate di non esagerare con il cast della vostra Storia, e di tenere i personaggi attivi in quel momento al massimo a quattro, in modo che ognuno ne giochi uno.
- Micro e Macro: ogni qual volta qualcosa di nuovo e Importante (mi soffermerò più avanti sulla parola *Importante*) emerge nella narrazione, il vostro dovere è dichiararne un Dettaglio a testa, in accordo con la responsabilità specifica che vi è stata assegnata.

Avete un compito enorme, ricordatelo sempre: definire cosa è Importante e cosa non lo è in una Storia. Vostro e unicamente vostro è il potere di attribuire un Dettaglio, rendendo una cosa qualunque qualcosa di Importante.

- Narratore: ora inizia a muovere il Protagonista verso l'Obiettivo. Se per ottenere l'obiettivo devi muovere contro l'Antagonista, è ok, altrimenti limitati a muoverti per raggiungere l'Obiettivo.

Per farlo, dicci **Dove** si trova ora il Protagonista, **Cosa** sta facendo per ottenere l'Obiettivo e **Quando** ciò che ci racconti sta avvenendo. Non è necessario che tu ti soffermi sul Dove, Cosa e Quando in questo ordine (va benissimo che tu parta dal Quando, passi poi al Dove e infine approdi al Cosa, per intenderci), ma devi inserire tutte e tre queste coordinate

- Avversario: muovi l'Antagonista contro il Protagonista o verso l'Obiettivo, ma sempre in modo da intralciare l'Antagonista direttamente: la Storia, infatti, non è del Protagonista - e neppure del suo Antagonista, bensì è l'amalgama creato dal vostro balletto.

Usa anche tu Dove, Cosa e Quando come appena fatto dal Narratore per il Protagonista.

- Narratore e Avversario: alternatevi ora nel dire ciò che Protagonista e Antagonista fanno, modificando i Quando, Cosa e Dove in funzione della storia che emergerà dalla vostra narrazione e del vostro gusto. Mantenete la narrazione asciutta, evitando il più possibile di aggiungere particolari che non siano strettamente legati al Dove, Quando e Cosa.

Dire "è mattina presto (Quando) e Lucilla si reca alla Torre del Crepuscolo (Dove), per chiedere lumi al suo Confessore circa il sogno/presagio avuto stanotte sulla Corona dei Re (Cosa)" è perfetto. Aggiungere che il costruttore della Torre del Crepuscolo si dice si sia guadagnato l'immortalità come premio dagli Dei per la grandiosità dell'opera, e che Lucilla porta sempre con sé quella che si dice fosse stata la fede nuziale del costruttore, sono Dettagli sulla Torre che possono e devono essere inseriti solo rispettivamente da Macro e Micro (il quale costruisce su quanto enunciato da Macro, questo caso).

E ora una parte molto importante per Narratore e Avversario: fate in modo che tutto ciò che viene reso Importante dall'attribuzione di Dettagli da parte di Micro e Macro abbia un ruolo di rilievo nella Storia, diventandone lo scheletro, l'impalcatura. Fate in modo che continuo, e che continuo in maniera significativa e determinante.

Narratore, continuando l'esempio fatto prima cerca di portare in gioco il costruttore della Torre del Crepuscolo - magari è proprio il Confessore (qualunque cosa esso sia) da cui si sta recando Lucilla. Avversario, fai in modo che lo Spaventapasseri (Antagonista) che sta cercando disperatamente la Corona dei Re si accorga di una altrimenti nascosta Lucilla proprio a causa dello scintillio della fede che porta al dito.

Ricordate: nelle vostre narrazioni è sempre preferibile(ri)usare qualcosa di Importante che creare ex novo qualcos'altro.

Micro e Macro, voi d'altro canto cercate di non esagerate nel numero di Dettagli che attribuite. Rendere importanti 3/4 dettagli in una Storia è più che sufficiente: pochi ma buoni, di modo che sia più semplice per Narratore e Avversario renderli parte della narrazione.

- Narratore e Avversario, prima o poi arriverete ad un momento in cui Protagonista e Antagonista si scontreranno direttamente: questo sarà l'apice della Storia, il suo Conflitto.

Rendete chiara la Posta del Conflitto. Generalmente sarà l'Obiettivo, ma ci possono essere casi in cui sarà altro - ad esempio se l'Antagonista vuole in qualche modo sopraffare il Protagonista a prescindere dall'Obiettivo stesso. In sostanza: cosa otterrete sconfiggendo il vostro nemico?

- Ora descrivete cosa fanno Protagonista e Antagonista per ottenere la Posta, tenendo a mente che questo è il Conflitto, e può risolversi solo in maniera definitiva.

Questo vuol dire che se il Protagonista avrà la meglio e otterrà la Posta, l'Antagonista non potrà fare più nulla per impedirgli di raggiungere l'Obiettivo. Se invece sarà l'Antagonista ad avere la meglio, l'Obiettivo sarà perso per sempre per il Protagonista.

Insomma: vi state giocando il tutto per tutto, date quindi tutto ciò che avete. Rendetelo memorabile!

- Macro: secondo te il Protagonista riuscirà o meno ad ottenere la Posta del Conflitto? Scegli segretamente l'Esito, e per il momento tienilo nascosto: **V** ci riesce, **X** fallisce. Micro, fai la stessa cosa.
- Ora rivelate insieme l'Esito. Macro, aggiungi un Dettaglio consono al tuo ruolo che renda evidente la tua scelta nella narrazione. Micro, fai lo stesso.

Ora, avremo tre possibili scenari:

- Sia Micro che Macro rivelano Esito positivo: **Successo Pieno** per il Protagonista.

Il Narratore racconta come la Posta viene ottenuta dal Protagonista, e come egli ottiene l'Obiettivo.

Poi l'Avversario fa un breve epilogo, gettando un'Ombra su quanto accaduto: narra cioè di un risvolto negativo della Storia, qualcosa che - dopo che l'Obiettivo è stato conquistato dal Protagonista - non è andato come ci aspettava, o magari un torto che inavvertitamente si è creato...insomma, qualcosa è andato storto.

Attenzione: l'Ombra non può in alcun modo compromettere il Successo Pieno del Protagonista! Bensì è una nota amara finale, un risvegliarsi di qualche altro male in seguito a quanto accaduto nel finale della Storia, magari. Concludi l'Ombra con la frase "ma questa è un'altra Storia, e verrà raccontata un'altra volta..."

- Sia Micro che Macro rivelano Esito negativo: **Fallimento Pieno** per il Protagonista.

L'Avversario narra come l'Antagonista ottiene la Posta, e come il Protagonista perde per sempre l'Obiettivo. Spesso le due cose saranno collegate, ma potrebbero anche non esserlo: non preoccupatevi, seguite la narrazione sulla base delle regole indicate.

Infine, il Narratore fa un breve epilogo, rischiando quanto accaduto con una Luce: nonostante il fallimento del Protagonista, non tutto è andato completamente storto.

Anche se l'Obiettivo è perso in maniera irrecuperabile, oppure il Protagonista è morto o peggio, qualcosa di buono ne è comunque scaturito, direttamente o meno, volontariamente o meno.

Attenzione: la Luce non può in alcun modo compromettere il Fallimento Pieno del Protagonista! E' una nota dolce finale, una barlume di speranza che fa capolino nel buio del fallimento.

Concludi la Luce con la frase "ma questa è un'altra Storia, e verrà raccontata un'altra volta..."

- Micro e Macro rivelano Esiti diversi: **Compromesso**.

Il Protagonista otterrà la Posta e conquisterà l'Obiettivo solo se il Narratore accetterà le condizioni imposte dall'Avversario.

Avversario: sii spietato. Imponi il tuo costo, e rendilo salato. Non limitarti a minacciare, ma distruggi, brucia, sacrifica...ricorda: puoi davvero imporre qualunque costo, qualunque, tranne negare Posta e Obiettivo al Protagonista.

Narratore: accetta e alternati all'Avversario con brevi frasi nel narrare come il Protagonista ottenga Posta e Obiettivo, ma alle condizioni dell'Avversario

Oppure rifiuta, e narra come il Protagonista fallisca sia nella Posta che nell'Obiettivo, alternandoti con brevi frasi all'Avversario

In ambedue i casi, collaborate assieme nel delineare lo scenario finale.

Vada come vada, al termine della narrazione Micro getterà un'Ombra e Macro una Luce, in due brevi epiloghi.

- Micro: la tua responsabilità ora che la Storia è finita, è ricordare al gruppo in che modo il Protagonista sia legato al Narratore: magari ne è un avo (o un discendente!), magari il Ruolo del Narratore ha le proprie radici nel successo o nel fallimento del Protagonista.

Sei libero di spaziare con la fantasia, ma fai in modo che il collegamento sia chiaro e importante per almeno una due parti (Narratore o Protagonista)

- Macro: la tua responsabilità ora che la Storia è finita, è ricordare al gruppo in che modo la Storia narrata è legata con il Defunto: magari uno dei personaggi era il Defunto sotto mentite spoglie, magari il Ruolo del Defunto è stato modificato in quello che è ora dall'esito della vicenda...

Sei libero di spaziare con la fantasia, ma fai in modo che il collegamento sia chiaro e importante per il Defunto o il suo Ruolo

- I Personaggi ora esprimono una Verità sull'accaduto, in accordo, disaccordo o aggiunta alla narrazione: è il loro punto di vista, la verità secondo loro e non ci deve essere accordo tra di loro.

Insomma, ogni personaggio ha diritto a enunciare una propria verità, che sia come secondo lui sono andate veramente le cose, chi era veramente il Protagonista o l'Antagonista - o anche solo un giudizio su ciò che è stato. Non lasciatevi condizionare dalle Verità degli altri Personaggi per enunciare la vostra: avete pari dignità e voce in capitolo, e se venissero fuori incongruenze sicuramente sono i vostri compagni che sbagliano con la loro versione dei fatti!

Due cose non potete fare: dubitare del legame tra Narratore e Protagonista (ma potete arricchirlo, se volete) o del legame tra il Defunto e la Storia (anche qui però potete arricchire).

- Registrare la Storia con poche parole in cima al foglio di carta che avete, che d'ora in poi sarà chiamata la Legenda. Nel registrarla non fatevi condizionare dalle Verità, agite come se foste un cronista o un giornalista, che si attiene ai fatti accaduti senza interpretarli o distorcerli.

- Segnate se l'Esito ha generato Ombra, Luce o entrambi, e registrate e un accenno che possa servire da promemoria futuro

Le altre Storie

Ripetete quanto sopra per ogni Personaggio.

Cercate di incorporare nelle nuove Storie i Dettagli apparsi nelle Storie precedenti, oppure di rendere Protagonisti, Antagonisti, Obiettivi delle Storie passate i Dettagli delle Storie future. Non sforzatevi di farlo però: se il collegamento emerge spontaneo nella vostra mente, coglietelo, altrimenti non va bene ugualmente. In pratica sacrificate la continuità alla spontaneità

Registrate ogni Storia sotto alla precedente nella Legenda, ricordando di marcare Ombre e Raggi di Luce

Epilogo

Guardate la Legenda: avete quattro Storie, legate ai vostri Personaggi e al Defunto.

- Personaggio più vecchio: leggi e ricorda la prima Storia.

In che modo essa, e in particolar modo l'Ombra o la Luce generati da essa, hanno a che fare con l'ascesa al potere del Defunto?

In che modo hanno contribuito a farlo levitare, a farlo ascendere, per renderlo una figura tanto potente o di spicco nel multiforme e infinito arazzo della creazione?

- Il successivo Personaggio in ordine di età ci dirà come invece la seconda Storia - in particolare Ombra e Luce - sono legati alla crisi del Defunto.

Come hanno contribuito a incrinare - direttamente o meno - il potere del Defunto quando era al suo apice?

Attenzione: questa crisi, questo primo crollo, è sempre segreto. Il potere, lo status del Defunto non ne vengono mai minati pubblicamente, bensì è qualcosa dentro di lui che si rompe per sempre.

- Il successivo Personaggio in ordine di età, guardando la terza Storia, ci dirà come essa - in particolare Ombra e Luce - sono legati alla caduta del Defunto.

Qui status e/o potere pubblici cominciano ad essere seriamente minati, e anche se il Defunto conserva ancora tutta la sua forza, il suo fallimento è evidente

- Infine il Personaggio più giovane ci racconterà come l'ultima Storia è legata alla fine del Defunto, sempre cercando di porre la sua attenzione su Ombra e Luce.

Fate qualche istante di silenzio.

Infine tutti i Personaggio si scambieranno qualche frase, forse solo di circostanza, forse recante profonde Verità: la notte di Veglia è terminata, e il Funerale vi attende.

Ispirazioni

Il gioco è ispirato ai cicli “La locanda alla fine dei mondi” e “la Veglia” del fumetto “Sandman”, scritto da Neil Gaiman

La creazione condivisa dei Personaggi è ispirata un po’ da Fiasco e un po’ da Carolina Death Crawl, ambedue di Jason Morningstar

Il gioco di incastro tra i vari layers di narrazione è ispirato a Little Katy Tea Party di Edoardo Cremaschi.

I ruoli di Micro e Macro sono ispirati agli Osservatori di Lovecraftesque e ai vari Predomini di Archipelago, con la ripartizione dei vari ruoli tra i giocatori che invece guarda specificatamente a Hangman Saga di Daniele di Rubbo e Colossus di Antonio Amato. C’è molto anche di Epic e Intimate di Archives of the sky, di Aaron A. Reed.

Il sistema di risoluzione del Conflitto è ispirato ai PbtA

Copertina: Arnold Böcklin - Die Toteninsel III (Alte Nationalgalerie, Berlin)
Font della copertina: Trattatello

Ringrazio di cuore Antonio Amato.