

L'anomalia

I ricercatori erano tutti convinti che fosse possibile generare in laboratorio una macchina del tempo, simile ad un buco nero “elettromagnetico” di piccolissima taglia, microscopica, delle le dimensioni di una molecola. “Abbiamo osservato” - sostenevano - “che la distribuzione termica della radiazione di Hawking, stimolata dalle fluttuazioni quantistiche, permettono di tenere in equilibrio l'anomalia facendola levitare in un campo di onde ultrasoniche”, una “barriera”, rassicuravano, attraverso la quale l'anomalia temporale non sarebbe riuscita a passare, un po' come l'orizzonte degli eventi di un buco nero.

Tutto sembrava andare per il meglio, ma all'improvviso un banale guasto delle strumentazioni e, come nelle peggiori delle previsioni, l'anomalia andò fuori controllo. Lentamente incominciò a crescere, investendo i macchinari che avrebbero dovuto contenerla... inglobandoli. Un rovinoso fallimento che avrebbe condannato l'umanità intera all'oblio.

Fortunatamente, l'inesorabile lentezza con la quale l'anomalia temporale cresceva permise agli scienziati di costruire un nuovo sistema di contenimento, creando campi sonici di infra ed ultrasuoni.

Ma tutto questo succederà solo in un prossimo futuro.

Nel tempo in cui sei nato e vivi, nella tranquilla cittadina di Winded, le tue giornate scorrono nella più banale routine.

Il gioco:

Questo è un gioco di ruolo per tre o quattro giocatori, ognuno dei quali controlla un personaggio principale. A turno ogni giocatore dirige e mette in scena parte della storia del proprio personaggio, mentre gli altri giocatori interagiscono con la storia e la influenzano.

Il gioco si svolge a Winded, isolata cittadina sviluppatasi attorno ad un centro di ricerca sperimentale, un complesso scientifico circondato da boschi. Le storie narrate porteranno alla luce misteri e oscuri segreti che questi luoghi nascondono, rivelando i rapporti e il passato di coloro che vi abitano. L'anomalia temporale creata dagli studiosi non esiste ancora nel tuo presente, ma lo influenza e ha influenzato il tuo passato. E' stata generata ed è tenuta in levitazione da macchinari costruiti dagli scienziati in un prossimo futuro, ma equilibrio non è stabile. Quando esce dall'assetto l'Anomalia irradia dell'energia che muta le condizioni con predizioni o rivelazioni. Scopo dei giocatori è cercare di tenere in equilibrio l'anomalia, mentre i loro personaggi corrono in contro al loro destino.

Ti serviranno **7 dadi** a sei facce; **un segnalino d'equilibrio dell'anomalia** da piazzare sulla **plancia**; una **pedina anomalia**, da piazzare sul **tracciato d'equilibrio**. Il **mazzo di carte** e qualche foglio per prendere appunti.

Creazione del personaggio:

Descrivi il tuo personaggio, il suo nome, chi è, cosa fa per vivere... racconta qualcosa sul suo conto, la prima impressione che da di se...

Esempio:

- Albert Frost è il personaggio di Daniele, incarna pienamente l'immagine del giovane ribelle irrispettoso di ogni forma di autorità. Impulsivo e spericolato. Piace ad un certo tipo di ragazze, per il luminoso sorriso e lo sguardo magnetico. Nonostante possa sembrare il contrario, sotto le apparenze del ragazzo duro, in realtà, Albert nasconde il proprio malessere, l'insicurezza e l'im maturità di un adolescente.
- Anna, il tuo personaggio, è una ispettore di polizia. Donna minuta, ma determinata, dimostra spesso una personalità introversa. Nutre un profondo interesse per il misticismo e la mitologia e per questo motivo affronta il suo lavoro seguendo l'istinto, piuttosto che sulla logica deduttiva. Infatti è dotata di un'intelligenza intuitiva speciale, che la rende in grado di capire con grande facilità quando qualcuno sta mentendo.

Annota brevemente tutto. Poi prendi una delle carte con su scritto "1"

Setup e fasi del Gioco:

Assicurati che ognuno abbia una carta con scritto "1" sul dorso, forma un mazzo con le restanti, mescolalo e posizionalo dove sia facilmente raggiungibili da tutti, vicino alla plancia e ai dadi.

Il gioco si svolge in una serie round, composto da più scene, una per ogni personaggio. Ogni round è composto da queste fasi: Fase dadi – Fase di narrazione – Risoluzione conflitti.

Quando tutti i giocatori hanno narrato la propria scena, incomincia un nuovo round, tutti i dadi vengono ritirati e piazzati nuovamente sulla plancia. E si comincia con una nuova scena.

Fase di narrazione:

Ogni giocatore, a turno imposta la scena del proprio personaggio.

Rivela una carta che hai in mano e leggila a voce alta.

Poi imposta la scena e descrivi dove si trova il personaggio e cosa sta accadendo, rispondi ad eventuali domande degli altri giocatori se vogliono che tu sia più specifico. Chiedi agli altri di interpretare specifici personaggi se ti fa piacere.

Se sei il giocatore attivo, inizia la narrazione improvvisando e dialogando con gli altri giocatori in scena. Sei tu a controllare le azioni, i pensieri e i dialoghi del tuo personaggio in ogni momento, hai tutto il tempo e la libertà di narrare secondo il tuo stile e il tuo ritmo. Ricorda però che ogni giocatore ha il diritto di veto e può bloccare la narrazione se qualche elemento non gli sembra coerente o appropriato con la storia o l'ambientazione, discutetene assieme.

Puoi continuare la narrazione fino a quando non viene ad evidenziarsi un Conflitto, cioè un momento cruciale della fiction in cui si impone una scelta decisiva, un momento nel quale gli esiti della storia sono incerti, quando qualcosa di importante sta per succedere e le conseguenze delle azioni sono punti di svolta nella trama.

A quel punto ogni giocatore può chiamare un Conflitto dichiarandolo: "Questo è un Conflitto!". E' questa una cosa che può fare anche il giocatore attivo se lo ritiene opportuno.

Decidi quindi cosa sta tentando di fare il tuo personaggio. È meglio formulare la cosa sotto forma di una domanda. Poi sceglie un altro giocatore per risolvere il conflitto.

In ogni Scena può avere un solo Conflitto, poi potrai continuare la narrazione e terminare il tuo turno per lasciare il posto al prossimo giocatore.

Pescala carta in cima al mazzo, e leggila in segreto.

Turno 1

Il primo turno funziona in maniera leggermente diversa rispetto agli altri. Se è il primo turno, leggerai la carta con su scritto 1, è uguale per tutti e dice: "Crea un collegamento tra il tuo personaggio e quello di un altro giocatore. Rispondi alle due domande che ti verranno poste".

Creare un collegamento tra due personaggi si fa con una semplice frase:

Esempio:

- Albert conosce Dylan dai tempi del liceo.
- Anna è la miglior amica di casa di Penelope, il personaggio di Elisabetta.

Una volta fatto questo scegli un giocatore perché ti ponga una domanda. A tale domanda potrai rispondere sì o no, aggiungendo una frase. Il fatto è che la domanda che ti verrà posta, fa parte del background del tuo personaggio, sia che la tua risposta sia positiva che negativa.

Esempio:

Guardi Daniele... "ok fammi tu la prima domanda!"

Lui ci pensa un po' su e poi fa: "Anna! Penelope sa che sei l'amante di Gabriel, suo marito?"

“...mhhh, cavolo, no!” risponde Michele “... non lo sa nessuno, credo!”

Ok, Elisabetta, spara anche tu: *“Hmmm... Eri con mio marito quando è scomparsa tua figlia Barbara”*

“Sì... o cavolo ragazzi è un bel casino... si ero con Gabriel e sono divorata dai sensi di colpa per aver lasciato mia figlia sola...”

Esempio:

E' il turno di Daniele... *“ok, vendicati pure!”*

Ci pensi un po' su, ma chiedi la prima cosa che ti salta in mente: *“mah... vediamo... Albert spacciava già ai tempi del liceo?”*

“...Direi di sì, era un modo per lui e Dylan di procurarsi droga a costo zero”

Poi è la volta di Michele: *“Hmmm... di la verità sei tu a vendere la droga a tuo padre?! ”*

Ma dai... e che cazzo... *“sì, sono io... odio quel vecchio tossico e tutto questo... vorrei scappare, andarsene lontano! ...se Albert chiude gli occhi lui lo sa...”*

Queste due domande, possono rafforzare le triangolazioni tra i vari personaggi, oltre a caratterizzare fortemente, e servono a delineare i loro Segreti.

Tutti hanno dei segreti... qualcosa che non si può ammettere, uno scheletro nell'armadio o. un desiderio nascosto o represso... Per lo più è solo una cosa che la gente non deve sapere. E' la parte di sé che il personaggio non mostra al mondo.

Fase dadi:

All'inizio di ogni Round tirate i 7 dadi, e posizionateli sulla plancia, nello spazio corrispondente al proprio valore. Verranno utilizzati per determinare la risoluzione dei conflitti, ma la disposizione dei dadi determina anche l'equilibrio dell'Anomalia. La plancia rappresenta infatti il macchinario per tenere in equilibrio l'anomalia, mentre questa si sposta sul tracciato, sbilanciandosi da un lato all'altro.

Determinare il punto di equilibrio:

il dado di equilibrio è quello che si trova al centro della fila di dadi. Piazza il segnalino Anomalia sullo spazio contenente il dado di equilibrio.

Prendere i dadi:

Il giocatore che deve narrare la risoluzione di una scena, prenderà un dado a sua scelta. Una volta preso deve muovere la pedina Anomalia sul tracciato verso destra o verso sinistra a seconda della posizione del dado in relazione al segnalino di equilibrio dell'Anomalia. Il numero di spostamenti è determinato dal numero di spazi che separano lo spazio del dado che è stato preso dal segnalino di equilibrio.

Esempio:

Il giocatore attivo ha deciso che sarai tu a narrare la risoluzione del suo conflitto.

Scegli di prendere un dado 4, che si trova ad uno spazio a sinistra dal segnalino d'equilibrio. Prendi il dado, verifica la condizione di risoluzione del conflitto che è: *“Forse, a meno che...”* Narra cosa succede. Poi muovi di uno spazio a sinistra la pedina Anomalia su tracciato d'equilibrio.



Quando la pedina Anomalia esce dal tracciato, a destra o a sinistra, ciò significa che l'Anomalia esce dal suo stato di equilibrio di levitazione.

Perdita d'equilibrio dell'anomalia:

Quando l'anomalia esce dall'equilibrio, avviene un'anomalia temporale... Si rivela qualcosa del passato o una predizione del futuro. (vedi: Destino...)

Poi tutti i giocatori pescano una carta e la leggono segretamente e la tengono da parte per giocarla successivamente e poi la pedina Anomalia viene rimessa al centro del tracciato d'equilibrio, la casella grigia del tracciato.

Dopo 3 volte che l'Anomalia esce dal suo stato di equilibrio di levitazione, ogni giocatore narra una scena personale nella quale il proprio personaggio raggiunge il suo Destino.

Destino...

Dopo che l'anomalia è uscita dal proprio asse e c'è stata l'anomalia temporale, scrivi in segreto un Destino per ognuno degli altri giocatori.

Tieni a mente la descrizione dei personaggi i loro collegamenti, i segreti, le scene narrate. Scrivi su dei foglietti i destini che hai pensato per i tuoi compagni di gioco, dai ad ognuno il suo.

Ogni giocatore può scegliere in segreto il destino che ti sembra il migliore, tra quelli che ha ricevuto durante il gioco. Nella scelta sii onesto con te stesso e con il tuo personaggio.

Dopo 3 volte che l'anomalia esce dal tracciato, ciò significa che è uscita dal proprio asse, dal suo stato di equilibrio di levitazione, si compie il destino del proprio personaggio.

Ognuno narra una scena personale nella quale il proprio personaggio raggiunge il suo Destino..

La scena personale tiene conto del lato dal quale è uscita la pedina anomalia. Se è uscita a destra guarda le parole che sono state scritte sul foglio di Amalgama e narra tenendo a mente una condizione negativa legata ad una o più di quelle parole. Se la pedina è uscita dal lato sinistro, puoi narrare una scena nella quale la situazione prende una piega o nasconde un risvolto positivo.

Se ne avete voglia, o la partita è durata poco e c'è ancora qualcosa da dire, stabilite un nuovo destino per i vostri personaggi, per un massimo di tre volte.

Risoluzione del conflitto:

Il giocatore incaricato a risolvere il conflitto sceglie dalla plancia un dado e ne applica il risultato rispettando gli Esiti e ne narra la risoluzione. Il giocatore attivo non si interpreterà mai una risoluzione per il proprio personaggio!

Una volta risolto il conflitto in gruppo, tutti voi giocatori assieme, decidete una parola, un emozione, che ha caratterizzato la scena. L'anomalia è capace di assorbire ed amalgamare le emozioni che vivono i personaggi. Di volta in volta tieni traccia di queste condizioni, scrivendole su un foglio di Amalgama. Lo stato emotivo dei personaggi è legato a questa amalgama e ciascun personaggio viene sballottato e condizionato dall'una e l'altra. I fallimenti causeranno spinte improvvise in direzioni inaspettate.

Esempio:

Nella scena appena conclusasi Albert ha avuto una premonizione, ma collega il fatto alle droghe che ha assunto... il gruppo decide che "paranoia" è la condizione che dominava la scena.

Aggiungi "paranoia" sul foglio di Amalgama.

La paranoia sta prendendo il sopravvento. Nessuno di noi si fida più degli altri. Agiremo di conseguenza.

Esiti delle risoluzioni:

Una volta scelto un dado dalla plancia il giocatore designato narra l'esito in base alla corrispondenza:

1. No, inoltre... Non ti avvicini minimamente all'ottenere quello che desideravi fare, ed inoltre... qualcos'altro va dannatamente storto, qualcuno o qualcosa che ti sta a cuore viene ferito, perso o distrutto.

2. No, a meno che... Devi scendere a patti con qualcuno o sacrificare qualcosa che ti è cara, al fine di ottenere quello che volevi.

3. Sì, ma... Ottieni quello che desideravi. Ma... qualcosa non va per il verso giusto, il tuo successo ti causerà gravi danni, oppure ha conseguenze pericolose e indesiderate.

5. No, tuttavia... Non ottieni quello che volevi. Tuttavia... non è un totale disastro, il tuo fallimento potrebbe avere conseguenze positive inattese, oppure ... il tuo fallimento potrebbe aiutare qualcuno nell'avere successo.

4. Sì, tuttavia... ci sei andato vicino, tuttavia... qualcosa è andato storto. Non ottieni proprio quello che volevi... non è un successo pieno, ma non ti puoi lamentare.

6. Sì, inoltre... La cosa si risolve in un formidabile successo, ed inoltre... avviene qualcos'altro di inaspettatamente positivo.

Plancia e tracciato:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1	2	3	4	5	6

La linea superiore rappresenta il tracciato d'equilibrio, sul quale si muove la pedina Anomalia.
Le caselle numerate rappresentano gli spazi dove vengono collocati i dadi, le caselle inferiori lo spazio dove viene collocato il segnalino anomalia.

Segnalino equilibrio Anomalia:



Pedina dell'Anomalia:



Carta turno 1:

“Crea un collegamento tra il tuo personaggio è quello di un altro giocatore. Rispondi sinceramente alle due domande che ti verranno poste”

Carte:¹

- Non hai nessun vincolo nella tua prossima scena.
(carta in multipla copia)
- Nella tua prossima scena avrai un incontro con un personaggio sconosciuto
- Nella tua prossima scena qualcuno dal passato appare improvvisamente, con una richiesta o una domanda.
- Nella tua prossima scena incontrerai qualcuno che dice di conoscere eventi futuri.
- Nella tua prossima scena ricevi un dono indesiderato e problematico.
- Imposta la tua prossima scena come una scena già giocata in precedenza.
- Nella tua prossima scena qualcuno di importante per il tuo personaggio affronta terribili difficoltà.
- Nella tua prossima scena, qualcuno pretende da te qualcosa che non sei in grado di dargli.
- Nella tua prossima scena qualcuno aiuta il tuo personaggio in maniera inaspettata e sorprendente.
- Nella tua prossima scena qualcosa ti distrae, una specie déjà vu.
- Nella tua prossima scena vedrai qualcosa muoversi nell'ombra. Possono gli altri vederlo?
- Nella tua prossima scena avrai una specie di monologo ad alta voce, come se nessuno in realtà possa sentirti.
- Nella tua prossima scena incontrerai uno sconosciuto che dice di ricordarsi di te.
- La tua prossima scena sarà impostata da un altro giocatore.
- Nella tua prossima scena ti perdi.
- Nella tua prossima scena hai una premonizione.
- Guarda la lista dell'amalgama, scegli una parola che condizionerà tutte le scelte della tua prossima scena.
- Nella tua prossima scena trovi uno strano oggetto.
- Nella tua prossima scena qualcosa di importante viene rubata.
- Nella tua prossima scena ti accorgerai che manca qualcosa.
- Nella tua prossima scena succederà qualcosa di improvviso, distruttivo e imprevedibile.
- Nella tua prossima scena ricorderai qualcosa che pensavi d'aver dimenticato.
- Nella tua prossima scena avrai l'impressione che ci sia una persona accanto a te, la cui presenza, benché invisibile, è di conforto ed incoraggiamento.

¹ La mia intenzione era di scrivere una quarantina di questa carte, purtroppo non ne ho avuto il tempo... ad maiora.

Considerazioni:

*“Non voglio parlare della merda dei viaggi nel tempo.
Perché se iniziamo, rimaniamo qui tutto il giorno
a parlare, facendo diagrammi con le cannucce.”*

Bruce Willis in Looper

Per mancanza di tempo non ho potuto testare il gioco, ne curarne la scrittura e sviluppare alcune idee come avrei voluto.

Per scriverlo mi sono ispirato a giochi quali “Archipelago III” di Matthijs Holter e “Something is wrong here” di Kira Magrann e in parte anche a “Gray Ranks” di Jason Morningstar. La meccanica dei dadi è in parte un omaggio ad un gioco da tavolo di Vladimir Suchy “Pulsar 2849” un gioco del 2017 con una tra le meccaniche di gestione dei dadi tra le più interessanti nel panorama dei giochi da tavolo.

Riguardo all’ispirazione per l’ambientazione ingredienti e tema mi hanno principalmente fatto pensare ad “Annientamento” (Annihilation) film di Alex Garland, ma ho poi deviato verso qualcosa che assomiglia a “The Dark”, conosciuta anche come “I Segreti di Winden”, serie televisiva tedesca del 2017 giunta alla sua seconda stagione.

Come affrontare i viaggi nel tempo in un gioco di ruolo? Credo sia un buon spunto partire dal concetto di amalgama e dalla risposta, qui sopra sopra citata, che Bruce Willis da in Looper a chi gli chiede come funzionano i viaggi nel tempo... cioè, di non soffermarsi sui paradossi... se non spieghi, non pieghi! Io direi che la cosa non fa una piega... e se è andata liscia per il film di Rian Johnson... ;)