

Settore 42

*Di Beatrice da Vela e Filippo Zolesi
versione 0.2 - 1 luglio 2019*

Il settore 42

Sistema solare, anno 2789.

Padron Dyson sta costruendo una sfera che racchiuda completamente il sole in modo da sfruttarne completamente l'energia. Al momento è stato costruito un primo anello a metà strada fra la Terra e Marte.

Dyson ha nominato a capo di Ogni settore è governato da un dittatore spietato che deve rendere il proprio settore il più efficiente possibile per il bene della Sfera e non delle persone del proprio Settore... con qualsiasi mezzo. Gli abitanti del Settore sono i discendenti dei primi coloni del Settore, praticamente nessuno viaggia al di fuori del Settore se non alcuni funzionari del dittatore e alcuni tecnici specializzati. C'è un commercio fra settori dato che c'è differenza di efficienza e di tipo di produzione.

Nessuno ha mai visto Dyson.

Il Settore 42

Il Settore 42 è uno dei settori meno efficienti. A causa di cedimenti strutturali avvenuti all'inizio della costruzione e di succedersi di dittatori incapace e crudeli, lo sviluppo è ancora inferiore rispetto a quello di molti altri settori. Dipende per molti beni dagli altri settori. Gli abitanti vivono in condizioni misere e spesso mancano di tutto.

La Capitale ospita l'enorme palazzo del dittatore, ma per la maggior parte gli abitanti vivono in condizioni pessime, accanto alle fabbriche dove lavorano.

La rivoluzione e l'instaurazione dell'Amalgama

Per questo il Settore 42 si è ribellato, ha ucciso il proprio dittatore e ha instaurato l'Amalgama, cioè una forma di governo mai vista prima dall'umanità a cui partecipano rappresentanti del popolo.

I principi dell'Amalgama sono:

- tutte le persone che abitano sul Settore 42 nascono liber* e ugual*;
- la sovranità appartiene ai cittadini, che la esercitano attraverso il Governo dell'Amalgama e la Grande Assemblea;
- la volontà dei cittadini si esprime attraverso le leggi;
- Il Governo dell'Amalgama ha come scopo la conservazione dello stato e lo persegue attraverso le leggi.

Chi non accetta questi principi non è più un cittadino del Settore.

Settore si trova però in uno stato d'emergenza e deve affrontare molti problemi:

- Gli altri settori stanno interrompendo rifornimento, commercio e sono sul piede di guerra;
- l'economia, fondata sulla connessione con la Sfera, sta collassando;
- guerra civile: una parte della popolazione boicotta più o meno apertamente il governo dato che non lo sostiene.

Sono state varate le seguenti leggi speciali:

- Tutt* devono contribuire alla salvezza del Settore
- Chi può prenda le armi
- Chi non può contribuisca vigilando sui propri vicini
- Chiunque dica o faccia qualcosa contro l'interesse del Settore sarà neutralizzato

La situazione è critica. Tu sei uno dei membri del Governo dell'Amalgama.

Fin dove sei disposto ad arrivare per salvare la colonia?

Introduzione

Le Basi

Settore 42 è un gioco di ruolo da tavolo masterless per 3-5 persone della durata di alcune sessioni di gioco nella sua versione normale; è possibile provare il gioco in una versione breve che duri una singola sessione.

Ti serviranno alcuni dadi a sei facce bianchi e neri (meglio uno ed uno per ciascun giocatore), una manciata di segnalini bianchi e neri e rossi, il mazzo di carte delle *Minacce* ed il mazzo di carte del *Terrore*, una copia dei PlayAid, carta, matita e gomma.

[NdB&F: nella versione 0.2 per il Game Chef il numero di Archetipi e Carte è inferiore, sia per motivi di spazio che di tempo di design, a quello che immaginiamo ci sarà in una versione finale del gioco]

Dato che si tratta di un gioco di ruolo ricordate che ogni cosa che avviene nella fiction è importante e le Proposte per risolvere le Minacce devono essere verosimili e coerenti con il contesto della fiction.

Scopo del gioco

I giocatori interpretano ciascuno un personaggio a capo di una Fazione del governo dell'Amalgama e dovranno sconfiggere le varie Minacce che mettono a repentaglio la sua sopravvivenza.

Se riusciranno ad affrontarle l'Amalgama si stabilizzerà, altrimenti soccomberà ed arriverà un nuovo dittatore.

Quando le cose si complicheranno, fino a che punto l'Amalgama sacrificherà alcuni dei suoi ideali pur di sopravvivere?

Primo giocatore e giocatore di turno.

Il primo giocatore è quello che più recentemente ha partecipato ad una manifestazione ed ha avuto il timore di essere menato dalla polizia.

Il giocatore di turno è quello che deve iniziare, alla fine di ogni fase generale il ruolo del giocatore di turno si sposta a sinistra, ruotando.

Preparazione

È un brainstorming collaborativo, le decisioni sul vostro personaggio sono ovviamente solo vostre ma discutete fra voi in modo da essere sulla stessa lunghezza d'onda. Prendete appunti.

Valori e Disvalori

Prendete i PlayAid e scegliete insieme un numero di **Valori e Disvalori** pari al numero di giocatori al tavolo +2.

Ciascuno deve proporre qualcosa.

Archetipi e Fazioni

A partire dal primo giocatore andando in senso antiorario, ciascuno sceglie un archetipo fino a che non sono esauriti.

Ciascuno assegna ai personaggi scelti un **disvalore ed un Valore**: sono i motivi per cui ha sofferto, prima, o combattuto, durante, la rivoluzione.

Scrivete per ciascun personaggio una brevissima descrizione del perché, una o due frasi, non di più.

Ciascun giocatore sceglie uno dei personaggi come definitivo e rimette gli altri al centro: saranno utilizzati all'occorrenza come personaggi non giocanti.

L'unica limitazione nella scelta del personaggio è che tutti i personaggi principali devono avere un ideale diverso.

Ciascuno sceglie 3 specialità per il suo personaggio dalla scheda del rispettivo Archetipo.

Connessioni: a giro, partendo dal primo giocatore, ciascuno sceglie una connessione con un altro personaggio fra gli spunti del proprio archetipo finché tutti hanno scelto il numero di connessioni prescritte.

Ciascun personaggio guida una **fazione** che ha l'ideale del personaggio come ideale più importante rispetto agli altri.

Scrivete un nome per la fazione ed una breve descrizione.

Ultimi preparativi e alcune regole generali.

Mescolate i mazzi Minacce e Terrore.

Le carte hanno una descrizione, un livello di minaccia, un costo di Coesione ed alcuni disvalori.

Prendete un foglio bianco, scrivete in alto a sinistra del lato lungo "Scheda dell'Amalgama - COESIONE" e lasciate spazio per scriverci accanto, al centro del foglio disegnate la Capitale: questa è la mappa del Settore 42 che riempirete ed aggiornerete via via.

Ciascun giocatore prende 3 segnalini bianchi ed un numero di segnalini neri pari alla propria Influenza iniziale.

Coesione dell'Amalgama, fine gioco e mazzi.

La **Coesione** dell'amalgama è una misura astratta di quanto il Settore stia reggendo.

Parte dal valore di 20 e scende durante la partita.

Se alla fine di una fase generale è 10 si sostituisce il mazzo Minacce con quello del terrore.

Se alla fine di una fase generale arriva a zero l'Amalgama collassa.

Se non si può pescare una carta minaccia allora si prende il mazzo del terrore e le carte minaccia attive vengono considerate carte Terrore ai fini dell'epilogo.

Se l'Amalgama risolve 8 minacce o 8 carte Terrore allora è riuscito a stabilizzare le cose abbastanza da poter sopravvivere.

L'influenza a disposizione di un personaggio non può mai scendere sotto il 3 e se ne perde ancora rimane comunque 3.

Iniziare

Vengono scoperte e lette le prime tre carte minaccia. Concordate come le minacce effettivamente prendono forma, usate i personaggi creati se ne avete bisogno o createne di nuovi. Aggiornate la mappa se necessario e fatelo ogni volta che la storia emergente o le carte lo richiedono

Come si gioca

Flusso generale di gioco

Il gioco si incentra sulla discussione delle proposte su quali minacce combattere e come. Le proposte riguardano sempre e solamente le carte Minacce e Terrore, almeno che non sia specificato diversamente le seguenti regole si applicano ad entrambi i tipi di carte.

Nella prima fase generale il giocatore di turno è il primo giocatore, nelle successive è il giocatore di turno, a scorrere. Il gioco è quindi diviso nelle seguenti fasi.

- **Proposta**, ciascuno decide quale minaccia affrontare e come investendo Influenza e Specialità.
- **Dibattito e manovre segrete**, in cui si discute e si possono giocare dei flashback per raggiungere un accordo dietro le quinte.
- **Voto e scrutinio**, si vota e se una proposta ha la maggioranza viene messa in pratica, altrimenti si raggiunge uno **Stallo**, che complica sempre le cose e fa ripartire da una nuova fase di proposta.
- **Risoluzione della Minaccia**, in cui si scopre se il problema è risolto oppure no.
- **Aggiornamento carte e reazioni**, in cui vediamo le conseguenze per l'amalgama ed i personaggi. Se il gioco non è finito si riparte da una nuova fase di Proposta.

Le Fasi in dettaglio

Proposta

Ciascun giocatore tira in segreto 2 dadi da sei, uno nero ed uno bianco. Il Nero rappresenta il Consenso aggiuntivo di cui la propria proposta gioverà, il Bianco l'efficacia.

A partire dal giocatore di turno ed andando verso destra ogni personaggio dichiara quale minaccia vuole affrontare e come vuole affrontarla, piazzando i segnalini bianchi, uno per ogni Specialità rilevante che è stata inclusa nella proposta, sul cerchio del Consenso o dell'Efficacia della propria proposta.

Poi a partire dall'ultimo ed cambiando senso, ciascuno può investire fino a 5 influenza, segnalini neri investendoli fra Consenso o Efficacia.

Ogni segnalino sarà un +1 da aggiungere al dado corrispondente nella rispettiva categoria nel valutare la Proposta rispetto ad altre.

Dibattito e manovre segrete

A partire dal giocatore con il più grande Consenso manifesto (i segnalini sul disco nero della Proposta) ogni giocatore può chiedere una scena di Flashback con un altro personaggio offrendo un segnalino influenza. Se la persona accetta allora il segnalino è "sospeso" e viene giocata la scena di flashback "dietro le quinte" che si è svolta in segreto in cui si cercano accordi, si promettono cose e si fanno promesse di voto.

In ogni caso ciascun giocatore deve fare una piccola dichiarazione sul merito delle proposte

(siate brevi!).

SE il personaggio contattato non sostiene la proposta l'influenza si perde.

SE il personaggio contattato dichiara di sostenere la proposta dell'altro

- E in fase di voto mantiene la parola allora l'influenza sospesa va a lui.
- E non mantiene la parola l'influenza si perde.

Voto e scrutinio

Ciascun giocatore prende un post it e scrive se lascia i propri segnalini Consenso dove sono o se li sposta altrove.

Poi a partire dal personaggio con meno influenza esplicita, si dichiara il proprio voto rivelando la scheda.

- SE si è votato per la propria Proposta si rivela il proprio dado nero mettendolo nel Consenso.
- SE si è votato per un'altra proposta si spostano i segnalini neri su di essa, il proprio dado nero è scartato.

Poi si procede allo scrutinio: si conta il Consenso di ciascuna Proposta e si fa la somma di tutto il Consenso espresso.

- SE una proposta ha la metà +1 del consenso totale, allora è approvata
- SE nessuna proposta viene approvata c'è un possibile **Stallo**.

Possibile Stallo

Ogni giocatore può decidere, senza accordarsi con altri in nessun modo, di spendere Coesione per mettere altrettanti segnalini rossi sul Consenso di una Proposta; fino ad un massimo dell'influenza spesa inizialmente dal personaggio (se si erano spesi 3 segnalini influenza nella fase di proposta sul consenso, si possono spendere fino a 3 Coesione). In questo caso il personaggio dovrà fare anche un discorso appassionato all'assemblea.

SE lo stallo è superato si procede come se la Proposta fosse stata approvata.

SE lo stallo non si supera le proposte saltano tutte, la Coesione eventualmente investita è persa ed comunque si perde un ulteriore punto di Coesione e si **Aggiornano** le cose.

Se la Proposta è Approvata

Si aggiunge il valore del dado bianco all'efficacia e lo si scrive sulla scheda della proposta.

Si annota sulla scheda il valore dell'eventuale Coesione investita.

Risoluzione della Proposta

Si prende la Minaccia in questione, si somma il suo livello al numero di eventuali segnalini che vi si sono accumulati (vedi Aggiornare su come le Minacce evolvono) e si somma il valore ottenuto al tiro di un D6; questo è il livello reale della minaccia.

SE l'efficacia della proposta è MAGGIORE del livello reale della minaccia allora la minaccia è risolta, altrimenti no.

SE la minaccia è risolta si toglie la carta dal gioco, gli eventuali punti Coesione utilizzati tornano nel totale dell'Amalgama così come le influenze spese e si va ad **Aggiornare**. SE inoltre la proposta era stata unanime allora ciascun personaggio guadagna 1 influenza.

SE la minaccia non *sembra* risolversi:

- SE non si sta usando il mazzo del Terrore un personaggio che NON aveva votato per la Proposta approvata può proporre una soluzione aggiuntiva che permette automaticamente di risolvere la minaccia, ma ad un costo: nel prossimo Aggiornamento si pescherà dal Terrore invece che da quello delle minacce.
- Se si sta usando il Terrore o se nessuno sceglie l'opzione precedente allora **la minaccia ha vinto.**

La Coesione dell'Amalgama cala come indicato nella carta ed, eventualmente, di quanta ne era stata investita sul Consenso della proposta

L'influenza spesa sulla Proposta torna ai rispettivi proprietari diminuita di 1.

Aggiornamento e Reazioni

Evolvi le minacce aggiungendo un segnalino su ciascuna minaccia presente sul tavolo.

I giocatori che hanno quei disvalori hanno l'ultima parola sull'evoluzione della Minaccia.

Se ci sono meno di tre minacce in gioco pesca una carta dal mazzo attualmente in uso, introduci la nuova minaccia e concordate come cambia il quadro generale.

Dopo che tutti concordano su come il quadro generale è evoluto ciascun giocatore, a partire da quello di turno, descrivono una piccola scena in cui mostrano come il proprio personaggio reagisce agli eventi.

The End

Se vengono risolte 8 carte Minaccia o 8 Carte Terrore allora l'amalgama è momentaneamente salvo. Chiudete il gioco descrivendo per ciascun personaggio come le cose si stabilizzano, generalmente in positivo.

Se la Coesione dell'Amalgama arriva a zero allora l'ultima minaccia affrontata è l'ultima goccia che fa tracollare tutto. Descrivete assieme cosa succede in generale e poi ciascuno racconta una breve epilogo negativo per il proprio personaggio.

