

Fino Alla Fine del Mondo

di Gabriele Pellegrini

Si teneva stretta a lui affondando il viso nella pelliccia del suo petto felino, singhiozzando mentre il mondo spariva vibrando in alte nuvole di fumo. Gli occhi grandi e scuri della ragazza si chiudevano non riuscendo a trattenere le lacrime e la mano pelosa di lui le accarezzava la testa, sfiorando le delicate orecchie a punta.

Si guardarono. Figli di due razze diverse, ma uniti dallo stesso sentimento.

<<Vuoi ancora seguirmi?>>, chiese lui tenendola più vicina a sé.

<<Sì>>, rispose lei lasciandosi andare a quell'abbraccio, <<fino alla fine del mondo.>>

Indice generale

Introduzione.....	4
Cosa serve per giocare:.....	5
Composizione del manuale.....	5
Glossario.....	5
Capitolo 1: Creare lo scenario.....	6
Il mondo	6
Fine del mondo come metafora.....	6
Lista delle scene di gioco.....	6
Condurre la storia.....	7
Nemesi.....	8
Finale e Via di Salvezza.....	8
Capitolo 2: Creazione del gruppo.....	10
Background.....	10
Legami.....	10
Qualità.....	11
Oggetto di Fiducia.....	12
Capitolo 3: Regolamento.....	13
Conflitti.....	13
Conflitti indiretti tra giocatori.....	15
Punti sfiducia.....	15
Conflitti e carte con valore uguale.....	16
Punti Apatia.....	16
Uso delle Qualità.....	17
Uso dei Punti Fortuna.....	17
Sanare i Punti Sfiducia.....	17
Oggetti di fiducia.....	18
Personaggi perduti.....	19
Scheda delle Nemesi.....	19
Appendice 1: Spunti per scenari.....	20
The Last Spell.....	20
Le città Silenti.....	20
Appendice 2: Scheda del pg.....	22

Appendice 3: Esempi di personaggi.....	23
Poeris.....	23
Ludmilla.....	23
Ron.....	24
Fonti di ispirazione.....	27
Ringraziamenti.....	27

It was a miracle I even got outta Longwood alive,
 This town fulla men with big mouths and no guts,
 I mean, if you can just picture it,
 The whole third floor of the hotel gutted by the blast,
 And the street below showered in shards of broken glass,
 And all the drunks pourin' outta the dance halls,
 Starin' up at the smoke and the flames,
 And the blind pencil seller wavin' his stick,
 Shoutin' for his dog that lay dead on the side of the road,
 And me, if you can believe this, at the wheel of the car
 Closin my eyes and actually prayin',
 Not to God above, but to you, sayin',

 Help me girl, help me girl
 I'll love you till the end of the world
 With your eyes black as coal and your long dark curls

Some things we plan, we sit and we invent and we plot and cook up,
 Others are works of inspiration, of poetry,
 And it was this genius hand that pushed me up the hotel stairs
 To say my last goodbye,
 To her hair white as snow, and her pale blue eyes,
 Sayin "I gotta go, I gotta go, the bomb and the bread basket
 Are ready to blow,"
 In this town of men with big mouths and no guts,
 The pencil seller's dog spooked by the explosion
 And leapin' under my wheels as I careered outta Longwood on my way to you,
 Waitin in your dress, in your dress of blue

 I said thank you girl, thank you girl

I'll love you till the end of the world
With your eyes black as coal and your long dark curls

And with the horses prancin' through the fields,
With my knife in my jeans and the rain on the shield,
I sang a song for the glory of the beauty of you,
Waitin for me in your dress of blue

Thank you girl, thank you girl
I'll love you till the end of the world
With your eyes black as coal and your long dark curls

Nick Cave - (I'll Love You) Till the End of the World

Introduzione

<<Sei vivo! Fai di tutto per restare in vita, puoi sempre morire dopo...>>

Misato, *The End of Evangelion*

Cosa faresti se il mondo finisse nel giro di pochi anni? Cosa faresti se ciò fosse vero e inevitabile?

Quali speranze potrebbero nascere senza un futuro?

Se fossi intrappolato in un mondo condannato, come reagiresti? Avrebbe ancora senso resistere fino alla fine.

Forse, qualcosa a cui aggrapparsi ci sarebbe ancora; forse, è quando siamo condannati che scopriamo se c'è un motivo per vivere e non impazzire.

C'è una ragione per cui il pensiero della morte non vi attanaglia ancora il cuore e il cervello.

Quella ragione è il gruppo.

La vostra salvezza fino ad ora è stata il gruppo: amici con cui state condividendo l'angoscia della lenta agonia di questo mondo.

Un senso di cameratismo e di umanità riscalda ancora i vostri cuori e trovate ancora piacere nel vedere un viso amico. Ma è una sottile corda quella che vi tiene uniti e a pochi metri da voi si trova un baratro senza ritorno. Chi rimane solo schizza via come una particella impazzita, verso la follia di chi ha perso il senso di vivere.

Il gruppo è una cosa fragile, basta un nulla per incrinare i rapporti, e quando il gruppo si sfalda tutti sono perduti.

Fino Alla Fine del Mondo è un gioco di narrazione in cui i giocatori sono chiamati ad interpretare personaggi che stanno vivendo la fine del loro mondo sia esteriore che interiore. Si vuole quindi creare una storia incentrata sull'esplorazione dei risvolti emotivi e relazionali tra questi personaggi che vivono in una situazione in bilico tra vita e morte.

La letteratura è costellata di esempi di storie di questo tipo, come ad esempio, la serie de *La Torre Nera* di Stephen King, una delle fonti di ispirazione di questo lavoro.

In questo gioco uno dei partecipanti dovrà assumere il ruolo di Narratore, ossia dovrà gestire le avversità nel gioco, introducendo situazioni con cui i personaggi dei giocatori potranno interagire e dovrà gestire tutti i personaggi secondari.

Gli altri partecipanti (i giocatori) interpreteranno ciascuno un personaggio primario.

La storia si compone di varie scene, che verranno collegate tra loro dal Narratore

fino al raggiungimento del finale, in cui i personaggi si troveranno davanti a scelte non facili.

Attraverso le varie scene i personaggi arriveranno a confrontarsi con se stessi e con gli altri membri del gruppo, entrando in conflitto tra loro e rischiando di scivolare lentamente verso la sfiducia e l'apatia. Ma qui, il conforto di un amico o un ricordo particolarmente caro potrà salvarli dall'essere perduti per sempre.

Per gestire le dinamiche di gioco è stato studiato un sistema basato sulle carte anziché sui tradizionali lanci di dado. In caso di conflitto i giocatori coinvolti pescheranno delle carte, e il vincitore sarà quello con la carta più alta; il seme della carta vincente influirà poi sulla narrazione del conflitto. Ulteriori dettagli saranno forniti nella sezione che spiega le regole del gioco.

Cosa serve per giocare:

Per giocare a *Fino alla Fine del Mondo* sono necessari:

- Un minimo di tre partecipanti;
- Matite;
- fogli di carta, o copie delle schede del personaggio (in coda a questo volume);
- un mazzo di 108 carte da ramino;

Composizione del manuale

Il manuale è strutturato in tre capitoli: il primo capitolo è dedicato alla creazione corale fra i partecipanti al gioco dello scenario di gioco, il secondo capitolo spiega come creare i personaggi, mentre il terzo capitolo descrive le meccaniche di gioco.

Son presenti poi delle appendici: la prima riporta un esempio di scenario, la seconda la scheda del personaggio, infine la terza alcuni esempi di personaggi.

Glossario

- Giocatori: chi gestisce un personaggio giocante o principale
- Narratore: chi ha il compito di gestire i personaggi non giocanti o secondari e la storia in generale.
- Partecipanti: chi partecipa al gioco, ossia giocatori e narratore.
- Odf = oggetto di fiducia

Capitolo 1: Creare lo scenario

Il mondo

<<Un paese selvaggio, misterioso, che giace sublime fuori dal tempo, fuori dallo spazio.>>

Poe

Questo è un gioco multiambientazione, ossia è possibile giocarlo creando ogni volta un mondo differente: un mondo che è destinato alla distruzione. Ad esempio potreste creare un mondo fantasy che sta per finire a causa di una potente magia irreversibile che sta distruggendo lentamente tutte terre, oppure potreste creare un mondo futuristico in cui un inarrestabile virus sta decimando ogni forma di vita. L'unico limite è la vostra fantasia.

La scelta del tipo di mondo in cui andare a giocare deve essere concordata da tutti i partecipanti. Un buon modo per fare ciò è che ogni partecipante proponga un'idea di mondo e che poi si vada a scegliere per alzata di mano. Oltre a questo si dovrà scegliere anche quale causa stia portando il mondo alla sua fine.

Non vi è limite alla fantasia, ma sia ben chiaro che il motivo che sta portando il mondo alla distruzione dovrebbe essere molto serio e impossibile da risolvere.

Fine del mondo come metafora

<<Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione. E ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhauser. E tutti quei... momenti andranno perduti... nel tempo... come... lacrime... nella pioggia. È tempo di morire>>

Roy Batty, *Blade Runner*

Uno sviluppo interessante del gioco potrebbe essere quello di vedere la fine del mondo non come una manifestazione effettiva, ma come una metafora per descrivere una situazione personale disperata.

Fine del mondo diverrebbe quindi una situazione in cui i personaggi sono destinati a subire una tremenda perdita affettiva oppure la loro stessa vita.

Lista delle scene di gioco

<<Sarebbe arrivato alla Torre Nera e lì avrebbe cantato i loro nomi...>>

STEPHEN KING, *La Chiamata dei Tre.*

Una scena di gioco è una parte narrativa con una propria autonomia all'interno della storia. Una scena può essere rappresentata da un luogo (es. un castello), un periodo di tempo (la notte), oppure una determinata situazione (es. un inseguimento a cavallo). Le scene di gioco danno il ritmo all'avventura e rendono il gioco più modulare. Le scene di gioco vanno concordate tra tutti i partecipanti per sommi capi. Si crea quindi una lista di scena e si decide in che ordine dovranno essere giocate le scene. Il compito del Narratore - che può sempre farsi supportare dai consigli degli altri giocatori - è quello di creare una trama usando le varie scene di gioco. Finita l'ultima scena si dovrebbe passare al finale dell'avventura, oppure se i partecipanti sono d'accordo si può creare una nuova lista di scene e continuare a giocare.

Si consiglia di iniziare con una lista di una decina di scene.

Un esempio di lista potrebbe essere il seguente:

1. La strada per Karmak;
2. Il bivio;
3. Accamparsi per la notte;
4. I Banditi;
5. La città di Karmak;
6. A cena dal barone Corus;
7. Il cimitero;
8. Agon il pazzo;
9. Il ponte d'ossa;
10. I confini mortali.
11. ecc.

Alla fine di ogni scena vengono ripristinati tutti gli utilizzi della Qualità e inoltre è possibile modificare un elemento della propria lista delle Qualità. Alla fine di ogni scena ogni personaggio prende un *Punto Apatia*. Un *Punto Apatia* rappresenta la scoramento del personaggio per l'avvicinarsi della fine. Questi punti verranno comunque approfonditi nel Capitolo 3: Regolamento a pag. 13.

Condurre la storia

Il Narratore è colui che avrà il compito di condurre la storia collegando tra loro le varie scene di gioco. Deve inoltre gestire i personaggi non giocanti (png) e introdurre elementi che portino i personaggi a confrontarsi e con se stessi e con gli altri membri del gruppo. Saranno difatti i momenti di conflitto sia fisico che emotivo ad essere il motore del gioco, creando tensione narrativa ed emotiva.

Il Narratore non dovrebbe faticare troppo comunque, sarà il regolamento a portare i giocatori a fare delle scelte importanti e a decidere quando osare di più.

Si ricorda inoltre che i giocatori hanno pieno potere narrativo sui loro personaggi, ma possono influire anche sulla storia; ossia essi possono introdurre elementi narrativi esterni proprio come fa il Narratore.

L'unica cosa che non possono fare i giocatori è alterare le sorti del mondo.

Nemesi

<<L'uomo in nero fuggì nel deserto e il pistolero lo seguì.>>

STEPHEN KING, *L'ultimo cavaliere*

Le *Nemesi* possono essere personaggi non giocanti oppure avversità che ostacolano i personaggi dei giocatori. Sono più impegnative da affrontare e necessitano spesso della cooperazione tra i giocatori per essere affrontate.

Le *Nemesi* hanno potenzialità e risorse molto più alte di tutte le altre insidie dei personaggi giocanti e quindi sono un ostacolo impegnativo.

Il Narratore può creare un numero di *Nemesi* pari al numero di giocatori. Non è costretto a crearle subito, può crearle in qualsiasi momento del gioco, tuttavia sarebbe bene avere qualche idea iniziale.

Possono essere avversari di singoli personaggi oppure di tutto il gruppo, possono tentare di corrompere, di uccidere, di catturare ecc.

Oltre a questo una *Nemesi* può essere rappresentata anche da un ostacolo o da un'entità astratta, come una pestilenza, una scalata impervia, un sentimento con cui un personaggio sta lottando. Nel Capitolo 3: Regolamento verrà spiegato in dettaglio come creare la scheda di una *Nemesi*.

Finale e Via di Salvezza

<<Avanzò. E mentre avanzava, sapeva di doverle perdere.>>

URSULA K. LE GUINN, *La Falce dei Cieli*

Questo è un elemento del gioco su cui ha potere solo ed esclusivamente il Narratore e che i giocatori non possono modificare. Il Narratore pensa in segreto ad un modo per abbandonare il mondo in declino, tuttavia solo un personaggio potrà salvarsi.

E' possibile in alternativa lasciare decidere al caso tirando un dado su questa tabella:

Esiste la via di Salvezza:

1. No;
2. Sì per tutto il gruppo;
3. Sì, ma solo per uno di loro;

4. Sì ma solo per due di loro (solo per un gruppo con tre o più giocatori);
5. Sì ma non per uno di loro;
6. Sì ma non per due di loro (solo per un gruppo con tre o più giocatori);

La *Via di Salvezza* dovrebbe essere un elemento che il Narratore tiene nascosto ai giocatori riservandolo per il finale. In tal modo può creare false piste e illudere le aspettative dei personaggi.

Tuttavia è anche possibile, per chi vuole, concordare la *Via di Salvezza* tra tutti i partecipanti. In tal modo si perde l'effetto sorpresa ma potrebbe essere un'alternativa interessante e alcuni potrebbero preferirlo.

Capitolo 2: Creazione del gruppo

<<Noi siamo Ka-tet. Siamo uno da molti>>

Roland di Gilead

Dopo aver deciso lo scenario di gioco, come descritto nel capitolo precedente, è arrivato il momento di creare il gruppo di personaggi principali. I giocatori devono cominciare a pensare ad un personaggio e comunicare a grandi linee la scelta agli altri in modo da accordarsi sul tipo di gruppo che si vuole creare. Quindi ad ogni giocatore deve essere consegnata una scheda del personaggio vuota, dopodiché si può iniziare la creazione del personaggio seguendo i seguenti quattro punti:

- Scrittura del *Background*;
- Legami con il gruppo;
- Scelta delle *Qualità*;
- Scelta dell'*Oggetto di Fiducia*;

Background

Il *Background* serve per dare uno sguardo a tutto tondo sul personaggio; esso deve comprendere una breve storia del personaggio, che parli un po' del suo passato, e una descrizione psico-fisica.

Questo punto non deve essere sottovalutato, poiché è sul *Background* che si basa gran parte dell'interpretazione del personaggio. In questo gioco il *Background* è il motore per generare conflitti e creare storia; senza di esso il personaggio rischia di diventare una marionetta senza obiettivi e il gioco ne risentirà pesantemente.

Legami

Poiché il gruppo sarà per i personaggi come una famiglia è importante creare legami forti tra di loro. Alcuni potrebbero essere fratelli, altri amanti, potrebbero essere uniti da una forte amicizia, oppure ancora da un obiettivo comune. Resta il fatto che è fondamentale creare dei legami e non lasciare che un personaggio non abbia ragione alcuna di stare nel gruppo. Non è necessario che tutti i legami siano positivi, vi possono essere anche degli attriti tra personaggi, tuttavia in generale un personaggio dovrebbe avere almeno una relazione positiva con un altro.

A tal fine forniamo un elenco di possibili legami per i personaggi del gruppo.

Legami:

- **Parentela:** il personaggio è vincolato ad un altro da un forte vincolo di parentela. Esempio: padre, figlio, fratello, nonno ecc.

- **Amore non dichiarato:** il personaggio è innamorato di un altro personaggio, ma questi non ne è a conoscenza.
- **Amore dichiarato:** il personaggio ha dichiarato il suo amore ad un altro personaggio. Il fatto che sia corrisposto o meno è lasciato decidere ai giocatori.
- **Amico per la pelle:** un forte vincolo affettivo lega il personaggio ad un altro. Questo grado di amicizia implica che si sarebbe disposti a dare la propria vita per salvare un amico.
- **Promessa:** il personaggio è vincolato ad un altro da una promessa che non può essere sciolta.
- **Segreto:** un segreto vincola il pg ad un altro.
- **Affetto:** è un sentimento di tenerezza verso un altro personaggio.
- **Insofferenza:** un sentimento di irritazione verso un altro personaggio e i suoi modi di fare.
- **Rabbia:** di solito questa emozione è causata da qualcosa di molto grave accaduto tra due personaggi.

I legami tra i personaggi non sono statici, si evolveranno nel gioco. Così è possibile che una promessa venga sciolta, un segreto rivelato ad esempio, un amore infranto o un figlio disconosciuto. Il deterioramento dei legami porta alla disgregazione del gruppo.

Qualità

Sulla scheda potete scrivere **tre** *Qualità* del vostro personaggio: le *Qualità* sono delle brevi sentenze che evidenziano determinati aspetti del vostro personaggio e che volete abbiano un *riscontro narrativo*; le potrete ricavare direttamente dal *Background*.

Esempi di *Qualità* possono essere i seguenti:

- Possiede un buon equilibrio;
- Ha un udito molto sviluppato;
- E' un abile nuotatore;
- Ama Mary;
- E' amico di David;
- E' un abile spadaccino;
- ecc.

Non vi è in assoluto una *Qualità* migliore di un'altra, tutto dipende da cosa volete mettere in risalto del vostro personaggio.

Attenzione, le *Qualità* non sono strettamente connesse con le abilità o capacità del vostro personaggio né con le sue relazioni con gli altri membri del gruppo; come già esse detto rappresentano solo ciò che a livello narrativo volete mettere in evidenza. Detto ciò se nel *Background* dite che il vostro personaggio è un abile spadaccino non siete obbligati ad inserire tale caratteristica come *Qualità* e il fatto di non inserirla non significherà che non sarete in grado di usare una spada.

Come verrà spiegato più avanti, le *Qualità* possono essere introdotte nella narrazione durante un conflitto e vi forniranno dei bonus.

Alla fine di ogni scena di gioco (si veda pag. 6) è possibile cambiare la lista delle proprie *Qualità*, in tal modo è possibile dare risalto ad aspetti diversi del personaggio da scena a scena.

Oggetto di Fiducia

Arriviamo infine agli Oggetti di Fiducia. Un oggetto di fiducia (ODF) è qualsiasi oggetto caro e/o utile al personaggio attraverso cui può ripristinare le sue energie. L'ODF è praticamente un oggetto che risveglia un determinato sentimento nel personaggio (amore, odio, rancore, gioia ecc.) poiché è legato ad un determinato ricordo, e attraverso di esso il personaggio riguadagna determinazione e fiducia in se stesso. Un ODF può essere un libro di poesie, un ciondolo, una borsa di pronto soccorso, un unguento portentoso ecc. Gli ODF sono caratterizzati da dei *Punti Efficacia*, che possono diminuire a seguito di fallimenti nel loro utilizzo. Se i *Punti Efficacia* arrivano a zero l'ODF perde le sua capacità di ripristinare energie e diviene un oggetto comune.

Al posto di un oggetto è anche possibile scegliere qualcosa di astratto, come un sentimento, un ricordo o una relazione con un'altra persona.

Capitolo 3: Regolamento

In questo capitolo verrà spiegato come si effettuano i conflitti, cosa sono i Punti Sfiducia e i Punti Apatia, come si usano le Qualità e come si usano gli Oggetti di Fiducia.

Conflitti

<<*Senza conoscere altre persone non è possibile né tradirsi né ferirsi l'un l'altro, però... non è neanche possibile dimenticare la solitudine.*>>

Kaworu, *Neon Genesis Evangelion*

Un conflitto si verifica ogni volta che qualcuno dei partecipanti al gioco contesta un'azione di un altro partecipante. Un giocatore può contestare le decisioni di un altro giocatore così come le decisioni del Narratore e viceversa.

Nel momento in cui si introduce un conflitto i due contendenti spiegano vicendevolmente come vorrebbero che andassero le cose. E quindi pescano ciascuno una carta dal mazzo. Il giocatore potrà pescare carte aggiuntive usando le *Qualità* e i *Punti Fortuna* (per sapere come si rimanda ai capitoli successivi), mentre il Narratore solitamente può pescare solo una carta.

Senza mostrare le carte all'avversario se ne sceglie una e la si posa coperta sul tavolo, tenendo presente che vincerà il conflitto il possessore della carta con il valore più alto.

La scala dei valori delle carte è la seguente:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Regina, Re, Asso, Jolly

Inoltre avrà un certo peso anche il seme della carta, poiché indicherà fino a che livello sarà possibile interrompere l'azione avversaria. In questo gioco, infatti, ogni azione si divide in quattro livelli: *Intento*, *Iniziazione*, *Esecuzione*, *Effetto*.

L'Intento è l'idea di compiere l'azione;

L'Iniziazione è l'accingersi ad eseguire la cosa pensata.

L'Esecuzione è tutto l'insieme di movimenti che portano l'azione fino alla sua conclusione.

L'Effetto rappresenta le conseguenze dell'azione.

Bisogna precisare che questa suddivisione in quattro parti dell'azione è sfumata e che quindi spesso non esiste un confine netto, ma proprio questo viene in aiuto ad una narrazione più fluida.

Quindi tornando ai semi delle carte si avrà che:

- **Cuori:** blocca fino a Intento
- **Quadri:** blocca fino a Iniziazione
- **Fiori:** blocca fino a Esecuzione
- **Picche:** blocca ad Effetto

Si noti che quando si dice *blocca fino a* s'intende che è possibile bloccare l'azione avversaria fino a quel livello, ma ciò non vuol dire che si sia obbligati a farlo. Ad esempio anche se si vince il conflitto con una carta di cuori e quindi si potrebbe interrompere l'azione avversaria ad Intento, a insindacabile giudizio del vincitore, è possibile interrompere l'azione avversaria anche ad esecuzione.

Chi vince il conflitto narra quindi l'esito, in linea con quanto aveva precedentemente annunciato.

Esempio: Poeris, la ragazza arciera, vuole colpire con una freccia un grosso serpente che si muove minaccioso nell'erba. Il Narratore dice che il serpente vuole azzannare Poeris. La giocatrice e il Narratore pescano le rispettive carte e ne pongono una coperta sul tavolo. Quindi girano le carte scelte e confrontano i valori.

Il Narratore ha un 4 di fiori mentre Poeris un 10 di quadri.

Vince quindi Poeris e blocca l'azione del serpente ad Iniziazione, ossia mentre questo sta cercando di slanciarsi per attaccarla. La giocatrice quindi narra che <<la freccia si conficca nel corpo della bestia, che fugge ferita nell'erba.>>

La carta jolly è speciale e permette di scegliere tra:

- Curare un *Punto Sfiducia*;
- Ripristinare un *Punto Efficacia* di un *Oggetto di Fiducia*;
- Prendere un *Punto Fortuna*;
- Rendere riutilizzabile una *Qualità*.

Il colore della carta jolly inoltre indicherà tra quale gruppo di semi si può scegliere:

- rossa: tra cuori e quadri;
- nera: tra fiori e picche.

A seguito di un conflitto è possibile cambiare giustificandolo il *Legame* esistente tra il proprio personaggio ed un altro.

Conflitti indiretti tra giocatori

Oltre a poter intervenire in un conflitto diretto tra personaggi un giocatore può creare un conflitto in modo indiretto, ossia senza mettere in mezzo il suo personaggio, anche se ciò non lo escluderà dal subire le conseguenze della perdita del conflitto.

In altre parole un giocatore può intervenire nell'azione di un personaggio di un altro giocatore a livello di storia, introducendo cioè elementi che lo ostacolano.

Ad esempio se un giocatore decide che il suo personaggio vuole rubare un oggetto, un altro giocatore può creare un conflitto in cui intervengono delle guardie per fermarlo.

In questo caso non si avrà un conflitto diretto tra i personaggi dei due giocatori. Tuttavia se il giocatore che introduce il conflitto indiretto perde, il suo personaggio subirà ugualmente un *Punto Sfiducia*.

Si creerà cioè una situazione, non necessariamente collegata con quel conflitto, in cui il suddetto personaggio subisce il *Punto Sfiducia*.

Riprendendo dall'esempio precedente si potrebbe decidere che il personaggio del giocatore che ha lanciato il conflitto sospetti di tradimento uno dei membri del gruppo dopo averlo visto parlare con un individuo incappucciato.

Punti sfiducia

<<Non ho nessun diritto di salire sull'Eva, se questo vuol dire ferire della gente o ucciderla. Ero convinto che la mia sola scelta fosse pilotare l'Eva, ma stavo solo illudendo me stesso... io non capisco niente, non sono degno di pilotare l'Eva... non c'è niente che io possa fare per gli altri!>>

Shinji, *The End of Evangelion*

Come visto nel capitolo precedente, chi ha giocato la carta col numero più alto ha vinto il conflitto. Il vincitore narra quindi la riuscita dell'azione e inoltre deve dare un *Punto Sfiducia* all'avversario.

Un *Punto Sfiducia* è una conseguenza fisica o psicologica che colpisce il personaggio sconfitto, e va segnato nella scheda sulla *Scala di Sfiducia*.

Tale conseguenza non deve essere necessariamente collegata con il conflitto appena perso; può riguardare le relazioni del personaggio sconfitto con gli altri membri del gruppo o ad esempio un suo ricordo. Anche le ferite fisiche contribuiscono a generare sfiducia, ad esempio un braccio rotto potrebbe contribuire a far sentire il personaggio inutile e incapace.

In questa decisione è giusto ed è possibile farsi consigliare da tutti gli altri partecipanti al gioco al fine di scegliere la conseguenza migliore per la situazione.

Il perdente quindi segna sulla scala dei *Punti Sfiducia* il genere di conseguenza subita.

Quando si raggiungono quattro *Punti Sfiducia* il personaggio è *Perduto* e deve lasciare il gioco: ossia ha perso ogni convinzione e speranza nel futuro. Il giocatore deve quindi narrare come il suo personaggio abbandona il gruppo.

Conflitti e carte con valore uguale

In caso di parità non c'è vincitore e le azioni vengono bloccate a seconda del tipo di seme avversario, inoltre entrambi i personaggi prendono vicendevolmente un *Punto Sfiducia*.

Esempio: due spadaccini, Jeris e Ancos si stanno sfidando all'ultimo sangue. Jeris dichiara che di fintare per poi colpire l'avversario dritto al cuore, Ancos dichiara di spostarsi di lato per eseguire un affondo all'addome.

I giocatori pescano e scelgono le loro carte e quindi le giocano.

Jeris ottiene un 10 di picche mentre Ancos un 10 di quadri.

Quindi Ancos blocca l'azione di Jeris ad Iniziazione, mentre Jeris blocca quella dell'avversario ad Effetto.

La conseguenza è che Jeris non ha nemmeno il tempo di fintare che Ancos gli è già sul fianco e lo colpisce all'addome, tuttavia il colpo è impreciso e causa solo una brutta ferita a Jeris, ma non lo incapacita.

Jeris tenendosi il fianco sanguinante arretra per continuare il combattimento...

Venendo ai punti Sfiducia si decide che Jeris perde fiducia nella sua abilità con la spada, mentre Ancos sente di voler uccidere chiunque si metta sulla sua strada, senza più alcuna distinzione, in contrasto con i suoi precetti.

Punti Apatia

<<... ho ricevuto l'ordine di portarvi sul ponte di comando. Eh sì, guardatemi: ho un cervello vasto come un pianeta, e mi chiedono di accompagnarvi sul ponte di comando! E voi umani parlate delle soddisfazioni che da il lavoro ? Bah!>>

Marvin, Guida galattica per gli autostoppisti

Alla fine di ogni scena ogni personaggio prende un *Punto Apatia*. Un *Punto Apatia* rappresenta la scoramento del personaggio per l'avvicinarsi della fine.

Come per i *Punti Sfiducia*, al raggiungimento del quarto punto il personaggio è *Perduto*, e quindi fuori dal gioco e il suo giocatore deve narrarne la fine.

L'unico modo per cancellare *Punti Apatia* è ricorrere ad un conflitto tra giocatori. I conflitti tra giocatori permettono di cancellare vicendevolmente e indipendentemente da chi vince un *Punto Apatia*.

In questo modo i personaggi con il susseguirsi delle scene sono costretti ad

entrare in conflitto tra loro.

Uso delle Qualità

Le *Qualità* possono essere giocate durante un conflitto per prendere carte aggiuntive, ma per fare ciò devono avere una relazione sensata con il conflitto e la narrazione.

Il giocatore avrà così più carte in mano e aumenterà le sue probabilità di ottenere una carta vincente.

Il giocatore può quindi utilizzare in un conflitto nessuna, una o più *Qualità*, tuttavia in una singola scena di gioco ogni singola *Qualità* potrà essere utilizzata solo una volta.

Se uno dei partecipanti al gioco non ritiene sensato l'uso di una *Qualità* da parte di un altro giocatore può chiedere di valutare la situazione per alzata di mano.

Uso dei Punti Fortuna

<<Bingo!>>

Si possono impiegare *Punti Fortuna* per aumentare le proprie chance di vittoria in un conflitto. Semplicemente ogni *Punto Fortuna* utilizzato da diritto a pescare una carta aggiuntiva. Ogni personaggio ha un massimo di tre *Punti Fortuna*.

Sanare i Punti Sfiducia

<<Ma mi vuoi Ascoltare!>>

Tipica frase di donna

E' possibile guarire i propri *Punti Sfiducia*, ma per fare ciò si deve ricorrere all'aiuto di un altro giocatore, oppure all'utilizzo di un *Oggetto di Fiducia*; la parte relativa all'utilizzo degli *ODF* verrà spiegata nel prossimo capitoletto, qui spiegheremo come è possibile guarirsi tramite l'aiuto di un altro giocatore.

I *Punti Sfiducia* dovrebbero portare i personaggi a confrontarsi tra loro, ad interagire e a dialogare per risolvere i loro problemi. Se un *Punto Sfiducia* è stato causato da un conflitto psicologico, il dialogo può aiutare a superare questo scoramento. Se il *Punto Sfiducia* è relativo ad una ferita fisica, il personaggio amico può tentare allo stesso modo di guarirci.

Il tentativo di guarigione viene giocato come se fosse un conflitto, dove il dialogo avviene tra i due giocatori ma il confronto a carte avviene tra il giocatore che aiuta e il Narratore.

Se a curare è un png il Narratore darà temporaneamente la gestione di questo ad un giocatore, in tal modo gli insuccessi ricadranno sempre sulle scale di sfiducia

dei giocatori. Nel caso un giocatore tenti di guarire i suoi Punti Sfiducia tramite un personaggio non giocante, non sarà il Narratore ad interpretare quest'ultimo un altro giocatore. In caso di fallimento sarà il personaggio di questo giocatore a subire un Punto Sfiducia indirettamente.

Il Narratore provvederà a informare tale giocatore su come il suo personaggio abbia perduto il punto.

Esempio: Ludmilla ha accusato un Punto Sfiducia in un precedente conflitto, il che la porta ad essere molto in collera con l'amica Poeris, poiché crede che questa confidi i suoi segreti al resto del gruppo. Poeris tuttavia ha avuto i suoi buoni motivi, ma è disposta a risolvere la questione con l'amica.

La giocatrice di Ludmilla chiede a quella di Poeris se è d'accordo a curare il suo Punto Sfiducia; questa acconsente e quindi inizia il conflitto che verte sulla guarigione di Ludmilla.

Ludmilla va quindi a parlare con Poeris per chiarire la faccenda. Le giocatrici dei due personaggi narrano tra loro la discussione e per sapere l'esito del conflitto, la giocatrice di Poeris si scontra a carte con il Narratore.

Se vince Poeris, Ludmilla appiana le sue divergenze e risana il Punto Sfiducia, se a vincere è il Narratore, non solo Ludmilla rimane arrabbiata con Poeris, ma anche Poeris accusa un Punto Sfiducia che verrà deciso dal Narratore, supportato dai consigli dei giocatori. In questo caso Poeris potrebbe rimanere offesa dall'atteggiamento di sfiducia dell'amica e risentirsi anch'essa nei suoi confronti.

E quindi l'amicizia tra le due ragazze sarebbe messa a dura prova.

Oggetti di fiducia

<<Se la tv m'ha insegnato qualcosa è che i miracoli a Natale avvengono anche se non ci credi. E' successo a James Stewart, è successo ad Homer Simpson e sta sicuro che succederà anche a me.>>

Jesus, Il Quarto Sesso

Un oggetto di fiducia (ODF) è qualsiasi oggetto caro o utile al personaggio attraverso cui può guarire Punti Sfiducia. Un ODF può essere un libro di poesie, un ciondolo, una borsa di pronto soccorso, un unguento portentoso ecc.

Ogni ODF ha tre *Punti Efficacia* e può essere utilizzato per sanare i *Punti Sfiducia* del personaggio; per far ciò è necessario introdurre un conflitto particolare che coinvolge il giocatore del personaggio e il Narratore. Se la carta più alta è stata giocata dal giocatore egli può sanare un *Punto Sfiducia* al proprio personaggio, altrimenti l'ODF perde un *Punto Efficacia* e nessuno *Punto Sfiducia* viene sanato.

Quando un ODF arriva a consumare i suoi tre punti efficacia non è più in grado di dare conforto al suo possessore e perde la sua utilità; diviene cioè un comune oggetto.

Ogni personaggio può avere al massimo un ODF.

Quando un ODF perde la sua efficacia è possibile prenderne uno nuovo, ma per ottenerlo si deve vincere un conflitto col Narratore, in cui è possibile subire ulteriori *Punti Sfiducia*.

Al posto di un oggetto è anche possibile scegliere qualcosa di astratto, come un sentimento, un ricordo o una relazione con un'altra persona. Non cambia nulla. Anche in questo caso, quando finiscono i *Punti Efficacia* il sentimento smette di dare sollievo.

Esempio: Poeris, la ragazza arciera, ha come ODF *Amicizia con Ludmilla*, il personaggio femminile di un altro giocatore. Se Poeris dovesse esaurire tutti i *Punti Efficacia*, continuerebbe ad essere amica di Ludmilla, ma non riuscirebbe più a trarre sollievo dentro di sé pensando alla loro amicizia.

Personaggi perduti

<<Sapeva di averla perduta; lo sapeva da quando era penetrato, con il suo aiuto, nel vuoto terrificante che circondava il sognatore. Era andata perduta insieme con il mondo delle persone grigie e con il grande, illusorio edificio in cui George si era precipitato, lasciandola sola nella rovina e nella dissoluzione dell'incubo. Era perduta.>>

USULA K. LE GUIN, *La Falce dei Cieli*

Quando un personaggio raggiunge quattro *Punti Sfiducia* o quattro *Punti Apatia* è considerato Perduto. Questo vuol dire che deve lasciare il gioco, e il suo giocatore narrerà come ciò accade. Un personaggio perduto non è necessariamente morto, più semplicemente smette di combattere, si arrende all'inevitabile e quindi lascia il gruppo. Il Narratore è libero di riutilizzare un personaggio perduto come personaggio non giocante e riproporlo nella storia come avversario o come aiuto.

Il giocatore a questo punto può creare un nuovo personaggio e descrive come questo si inserisce nel gruppo e quali legami crea con esso.

Scheda delle Nemesis

Come detto nel primo capitolo, le Nemesis rappresentano ostacoli formidabili per i personaggi. Ogni Nemesis possiede quattro *Punti Sfida*. Ogni volta che perde un conflitto con i personaggi la Nemesis perde un *Punto Sfida*. A zero punti la Nemesis è sconfitta.

Inoltre al pari dei personaggi anche le Nemesis posseggono tre *Qualità*, che il Narratore può usare per prendere più carte in un conflitto, rispettando le stesse limitazioni descritte per i personaggi.

Le Nemesis sono in numero limitato e pari al numero dei giocatori; il Narratore deve perciò utilizzarle con criterio.

Appendice 1: Spunti per scenari

The Last Spell

*<<All the towers of ivory are crumbling
And the swallows have sharpened their beaks
This is the time of our great undoing
This is the time that Ill come running
Straight to you
For I am captured>>*
NICK CAVE, *Straight to you*

Questo è uno scenario fantasy in cui il mondo è portato alla fine da una terribile nube nera che sta distruggendo le terre dissolvendole nel nulla. Il fronte nero avanza lentamente ma inesorabile, diffondendosi a macchia d'olio su tutto il mondo conosciuto. Voci dicono che la nube sia stata causata da un incantesimo potentissimo con cui i grandi maghi dell'est volevano aprire un varco da cui attingere l'energia della vita eterna. Altri dicono che la nube sia stata causata dalla perdita di fede verso gli dei. A seguito della nube nera molti reami sono spariti nel nulla e molta gente si sta riversando verso i regni occidentali creando non pochi scompigli. La notizia della fine del mondo sta distruggendo l'intera ragnatela sociale e il caos e i disordini hanno ormai prevaricato ogni ordine. Un gruppo di sacerdoti pazzi che si fa chiamare Il Circolo del Nulla ha cominciato a compiere numerosi sacrifici umani, sperando placare l'ira degli dei.

Finale e Via di Salvezza:

I personaggi verranno a sapere che esiste un portale per fuggire da questo mondo. Si dice sia situato sul monte più alto del mondo e posto lì dagli dei stessi.

Il portale è sorvegliato da un guardiano che permetterà solo a due personaggi di varcarlo: due personaggi di sesso opposto verso un nuovo e incontaminato Mondo che li attende.

Le città Silenti

<<C'era una bianca cittadina silente sulla riva dell'estinto mare marziano, Era deserta. Nessuno vi si muoveva.>>
RAY BRADBURY, *Cronache Marziane*

In un futuro non troppo lontano inizia la colonizzazione di Marte. I personaggi sono un gruppo di coloni che col loro razzo si dirigono verso il lontano Pianeta

Rosso, abbandonando una Terra in preda ad una guerra totale. Sul nuovo mondo dovranno fare i conti con l'antica e decadente civiltà marziana, ma l'integrazione tra le due razze sarà impossibile e la distanza tra di esse incolmabile. I personaggi incontreranno altri coloni, arrivati molti anni prima, incapperanno in città deserte e si imbattono negli ultimi residui della civiltà marziana, destinata ad una veloce estinzione, soprattutto a causa di un virus umano che la sta decimando: il morbillo. Dalla Terra non giungono più notizie, nessuno sa cosa stia succedendo e non arrivano più rifornimenti. Le risorse cominciano a scarseggiare.

Finale e Via di Salvezza:

<< *Guardali, dove sono, i marziani disse il babbo, che si tirò Michael in braccio, indicandogli l'acqua. [...] Erano là, i marziani, nell'acqua del canale, che ne rimandava l'immagine.>>*

RAY BRADBURY, *Cronache Marziane*

In questo scenario non esiste via di salvezza. La Terra in realtà è esplosa a causa della guerra totale. Il suolo di Marte è ancora inadatto alla coltivazione e le conoscenze degli antichi abitanti sono andate perdute. Rimangono pochi superstiti tra i coloni, che, dopo aver accumulato ingenti quantità di viveri sottraendole ai loro simili, aspettano guardando le stelle.

Appendice 2: Scheda del pg

Nome:

Background:

Descrizione fisica:

Età:

Relazioni col gruppo

Qualità

1.

2.

3.

Oggetto di Fiducia

..... O O O

Scala di Sfiducia

O

O

O

X Perduto

Scala di Apatia

O

O

O

X Perduto

Appendice 3: Esempi di personaggi

Poeris

Nome: Poeris detta Poe

Background: Poeris nasce nel villaggio di Limec, situato lungo il confine coi regni barbari. Viene educata come tradizione alle arti femminili, sebbene in lei sia presente fin da piccola un istinto ribelle. Nella sua infanzia conosce Ludmilla, che diviene ben presto la sua amica del cuore e con la quale condivide molte avventure nei boschi, dopo le quali spesso sono state riprese dagli anziani del villaggio. A 18 anni conosce Elmek, di cui si innamora e che a breve sposa. Elmek era un cacciatore, ma morì due anni dopo il matrimonio ucciso per difendere il villaggio da un attacco di barbari, che distrusse il villaggio di Limec e costrinse i superstiti a fuggire. Dopo la fuga Poe è sconvolta e per rievocare il defunto marito impara ad usare il suo arco. L'amicizia con Ludmilla l'aiuta a resistere e ad andare avanti. Poe tuttavia ha cominciato a non sentirsi bene, cerca di non preoccupare l'amica, ma spesso avverte fitte dolorose all'addome. Di recente hanno incontrato Ron, fratello di Poe, che si è unito a loro e stanno viaggiando verso la capitale del regno, poiché lì si trovano i medici che possono aiutare Poe.

Descrizione fisica: capelli castani e occhi verdi, graziosa.

Età: 25 anni.

Relazioni

- Ludmilla: amica per la pelle;
- Ron: fratello.

Qualità

- Amicizia con Ludmilla;
- Sa usare bene l'arco del marito;
- Malattia.

Oggetto di fiducia

- Arco del marito

Ludmilla

Nome: Ludmilla

Background: Amica di infanzia di Poe, scopre ben presto la sua natura diversa. Non ama fare le cose da donne che gli anziani tentano di inculcarle, ma preferisce

la vita dei boschi e i giochi dei ragazzi, che tanto sono deprecati se fatti da una ragazzina. Al villaggio viene costretta ad apprendere le arti della sartoria, ma non perde mai tempo di fuggire nel bosco con l'amica di infanzia in cerca di qualche nuova avventura. Il matrimonio di Poe con Elmek, colpì duramente la ragazza. Non che avesse qualcosa contro quell'uomo, tuttavia ciò fece diventare più radi i loro incontri. Ma oltre a questo fu in quel momento che Ludmilla comprese fino a fondo la sua natura diversa. Dopo l'attacco al villaggio e la morte di Elmek, si prese cura di Poe, che era distrutta dalla morte del marito. Ludmilla tiene un diario personale in cui scrive i suoi sentimenti vero l'amica. Ron si è unito da poco a loro, ma a Ludmilla non lo ha molto in simpatia e soprattutto non gradisce le sue attenzioni. Per lei è il terzo incomodo.

Descrizione fisica: capelli ricci e neri, occhi bruni, alta e slanciata.

Età: 24 anni.

Relazioni

- Poeris: amore non dichiarato;
- Ron: non lo sopporta.

Qualità

- Spirito libero a suo agio nella natura;
- Innamorata di Poe;
- Racconta bugie.

Oggetto di fiducia

- Diario segreto personale.

Ron

Nome: Ron

Background: Ron è il fratello Poe. Elmek in punto di morte gli ha chiesto di vegliare su Poe. Questo promessa lo ha messo in marcia, dopo la distruzione del villaggio, per cercare la ragazza. Trovata Poe in compagnia di Ludmilla si è offerto di accompagnarle e proteggerle lungo il viaggio. Ron prova molta tenerezza per Ludmilla e a volte si preoccupa più di lei che non di Poe.

Descrizione fisica: robusto, ben proporzionato, capelli corti biondi e occhi azzurri.

Età: 26 anni.

Relazioni

- Ludmilla: prova tenerezza per lei;
- Poeris: sorella;

Qualità

- Sa usare la spada;
- Fisico resistente;
- Proteggere le due ragazze;

Oggetto di fiducia

- Pensare a Ludmilla;

Havent seen you in quite a while
I was down the hold, just passing time
Last time we met was a low-lit room
We were as close together as bride and groom
We ate the food, we drank the wine
Everybody having a good time
Except you
You were talking about the end of the world

I took the money, I spiked your drink
You miss too much these days if you stop to think
You led me on with those innocent eyes
And you know I love the element of surprise
In the garden I was playing the tart
I kissed your lips and broke your heart
You, you were acting like it was the end of the world

In my dream I was drowning my sorrows
But my sorrows they learned to swim
Surrounding me, going down on me
Spilling over the brim
In waves of regret, waves of joy
I reached out for the one I tried to destroy
You, you said you'd wait until the end of the world.

U2 - Until the End of the World

Fonti di ispirazione

- *Fino alla fine del mondo*, film di Wim Wenders;
- *Until the End of the World*, colonna sonora dell'omonimo film;
- *(I'll Love You) Till the End of the World*, canzone di Nick Cave;
- *Straight to you*, canzone di Nick Cave;
- *Until the End of the World*, canzone degli U2;
- Ciclo de *La Torre Nera*, romanzo di Stephen King;
- *Evangelion*, manga di Yoshiyuki Sadamoto, anime di Hideaki Anno;
- *La Falce dei Cieli*, romanzo di Ursula K. Le Guin;
- *Blade Runner*, film di Ridley Scott;
- *Il Quarto Sesso*, cortometraggio di Marco Costa;
- *Guida Galattica per gli Autostoppisti*, romanzo di Douglas Adams;
- *Cronache Marziane*, Ray Bradbury.

Ringraziamenti

Un sentito grazie ai miei amici:
Sergio, Marina, Fabio, Martina, Marlen, Alberto, Matteo.