



# UN RETROGUSTO AMARO

Giace ucciso, il timido uccello dell'amore  
Assassinata, la bellissima e timida creatura  
Ed è giunto un dolore –  
- in un cuore disgustato  
dove si trova il nome e il marchio del cantante  
là è giunta la mezzanotte.  
(Timo K. Mukka)

## UN RETROGUSTO AMARO

Uno scenario Jeepform della durata di 1-2 ore, per 4 giocatori.

di J. Tuomas Harvianen

Due persone, innamorate, su un balcone dopo aver fatto sesso. Entrambi sono spaventati da quello che potrebbe nascere dalla loro felicità e dal loro amore, e prevedono già il peggio.

Le scene balcone si intrecciano alle scene immaginarie, che creano lo sfondo di dubbio ed incertezza delle scene balcone.

Lo scenario necessita di una piccola area (il balcone), una più grande (il palcoscenico, per le scene immaginarie) e un'altra in cui gli altri giocatori e gli spettatori (se ce ne sono) possano sedersi e osservare il gioco in atto.

### Raccontami una storia / Dove siamo cambiati

Questo gioco si concentra sulla perfezione, irrimediabilmente corrotta, e sulla perdita della speranza. Una perdita che non sarebbe dovuta avvenire, e che trova il suo unico colpevole nell'insicurezza umana. Non ci sarà alcun lieto fine.

Ci sono due personaggi principali, che si sono frequentati per circa sei mesi e che oramai si considerano una coppia, anche se nessuno dei due ha mai ufficializzato la loro relazione. All'inizio, erano follemente innamorati. Ora sono sul balcone dell'appartamento di Robert, (o magari di Ashley) e si sentono soddisfatti: hanno appena fatto il miglior sesso della loro vita. Si abbracciano, godendosi la magnifica vista sulla città; è così che inizia il gioco.

Il dubbio, molto presto, si insinuerà nel loro animo. Inizieranno a chiedersi che cosa sia realmente accaduto e avranno paura di quello che potrebbe scaturire da tutto ciò. Alla fine, uno di loro (od entrambi) abbandonerà la relazione.

I due personaggi principali hanno lo stesso sesso dei loro giocatori. Il loro orientamento sessuale sarà definito (almeno inizialmente) da quello dei giocatori, ma potrà essere ampliato nel corso delle scene immaginarie, che si susseguiranno in gioco. I personaggi sono:

**Robert** (o **Ashley**, se entrambi i giocatori sono donne) è un grafico di 32 anni. Lavora in un'agenzia pubblicitaria, ha viaggiato molto e come passatempo suona il pianoforte. Robert è stato sposato, ma non ha avuto alcun figlio.

**Sara** (o **Neil**, se entrambi i giocatori sono maschi) è un'avvocata di 27 anni, fresca di laurea e che lavora presso un piccolo studio legale: è una stella nascente. Sara ha avuto diverse storielle in passato, ma questa è la sua prima relazione fissa. Sei volte a settimana prende lezioni di karatè.

Una parte del luogo di gioco dovrebbe essere il balcone. Il modo migliore per rappresentarlo è con un paio di sedie girate o con un tavolo rovesciato ma, generalmente, ogni tipo di "ringhiera" sarà ottima per lo scopo. I giocatori che non interpretano, al momento, i due personaggi principali dovrebbero sedersi a una certa distanza dal balcone, così da lasciare abbastanza spazio tra il balcone stesso e le scene immaginarie, le quali rappresentano l'insicurezza dei personaggi principali.

Questo scenario è stato realizzato per essere giocato da un totale di quattro giocatori: in questo modo ci sono abbastanza partecipanti per riuscire ad imbastire scene immaginarie e giocarle, senza che nessuno sia costretto a stare troppo a lungo nel pubblico.

Il vantaggio di avere un pubblico sta principalmente nel fatto che esso può fornirti nuove idee per creare delle scene (e per arricchire i contenuti delle scene che stanno venendo giocate).

La presenza di un narratore che definisca le scene rende il gioco molto più fluido e semplice, ma potrebbe anche distogliere i giocatori da quello che è lo scopo di questo scenario, ovvero di far sperimentare direttamente la sovrastante insicurezza umana, capace di distruggere anche un vero amore.

### Avremmo avuto tutta la nostra vita

Lo scenario è concepito per quattro giocatori e non richiede la presenza di un narratore. Si basa su tre meccaniche: il monologo interiore, interiorità-esteriorità e le scene immaginarie. Se si verifica un conflitto, la scena immaginaria sarà sempre risolta a favore dell'opzione che i giocatori (o il GM, se presente) ritengono più deleteria per la relazione sentimentale fra i protagonisti. Se i partecipanti si sentono maggiormente a loro agio giocando in presenza di un narratore, allora uno di essi avrà il diritto di guidare il gioco tramite dei comandi verbali. La cosa non tocca granché la sostanza dello scenario, ma toglierà potere ai giocatori. Se questa cosa sia positiva o meno, è a pura discrezione dei partecipanti. Tieni conto che un narratore può anche

modificare lo scenario (nel bene o nel male), magari dicendo che non gli piacciono determinate scene.

Lo scenario si svolge tramite un dialogo tra i due amanti. In un qualsiasi momento uno dei quattro giocatori può suggerire una scena immaginaria, ovvero un'immagine di ciò che sta' accadendo nella testa di uno dei due protagonisti. Una scena immaginaria si dovrà basare su un elemento che, in qualche modo, riguarderà anche l'altro amante e, in definitiva, devono generare stress e tensione, sulla relazione. La persona che dichiara, e poi inizia, la scena, stabilisce chi la stia immaginando e, se necessario, i partecipanti potrebbero voler velocemente pianificarla e/o sceneggiarla. La persona dichiarante la scena ha il diritto di stabilire chi debba interpretare un determinato personaggio, ma possono tranquillamente esserci dei volontari. Non temere di spezzare troppo il ritmo del gioco – l'intero scenario, dopotutto, interrompe la scena primaria sul balcone. Quando la preparazione iniziale è stata completata, la scena viene giocata dinanzi al balcone.

Queste scene sono governate da alcune semplici regole. In primis, devono generare incertezza. Finali a lieto fine sono permessi solamente se seguiti da una scena con un finale tremendo. Per esempio, creare una scena dove uno dei due amanti tradisce l'altro, seguita da una scena in cui si resiste alla tentazione, non ha alcun senso – a meno che non sia seguita da un tradimento ancor peggiore, creando la catena “tradirà, non tradirà, sì, lo farà sicuramente”.

Ogni volta che ritorna un soggetto trattato nella scena precedente, dovrà essere fatto in modo più marcato e deciso (fatta eccezione per i brevi momenti felici, come detto prima): il climax deve essere ascendente. Per esempio, se Robert è stato sedotto da una collega di lavoro in una scena immaginaria precedente, nella prossima dovrà essere lui a sedurla, a sposarla, o qualcosa di simile.

Qualsiasi partecipante (a parte quello nella cui testa avviene la scena) può suggerire dei cambiamenti, a patto che il climax venga rispettato. L'obiettivo è di riuscire a modellare le strade che queste fantasie percorrono con il procedere del gioco. Il sognatore (cioè la persona nella cui testa sta' avvenendo l'intera scena) può chiedere, in un qualsiasi momento della scena, una pausa ed iniziare un monologo interiore. In tal caso, il sognatore volta le spalle al proprio/a partner o esce dal balcone, ed inizia a esprimere i suoi sentimenti riguardo alla scena immaginaria che è stata appena narrata. Il monologo non è da considerarsi udito da nessuno degli altri personaggi, ma unicamente dai giocatori.

Allo stesso modo, il sognatore può “commentare” la scena in atto con dei gesti somatici “interiori” che l'altra persona sul balcone non potrà in alcun modo notare. Quando il sognatore parla, tutte le altre azioni si interrompono sino al termine del monologo interiore. Se la struttura dell'area di gioco lo richiede, può essere usata una parola chiave (come “pausa”) nei punti di transizione, ma normalmente la cosa non è necessaria.

Una scena può anche avere come protagonisti entrambi i personaggi principali, nessuno dei due, o uno solo (come un egocentrico Robert che si immagina all'altare). In questi casi c'è sempre un sognatore, l'unico a poter realizzare monologhi interiori o i gesti somatici “interiori” nella scena immaginaria. Dato che le scene sono estremamente “freeform”, uno qualsiasi dei personaggi coinvolti in una scena immaginaria potrà anch'egli usare tali tecniche. Le scene non dovrebbero parlare del passato dei due personaggi, ma solo creare incertezza riguardo al loro rapporto sentimentale. Per esempio, “mi tradirà, perché in passato ha tradito sua moglie”, non è permesso, ma dire “probabilmente aveva tradito sua moglie, quindi finirà che tradirà anche me”, sì. (La differenza sta' nel fatto che nella in una scena Sara lo penserebbe dopo che Robert glielo avrebbe detto – in un'altra, invece, Sara lo penserebbe mentre è a letto con Robert e quest'ultimo è ancora sposato! – e una scena immaginaria in cui Robert tradisce prima la moglie, poi Sara.) In questo modo il gioco non verrà appesantito da fatti che non potranno essere discussi in scene future, ma, al contrario, rafforzato da potenziali idee su cui potranno essere liberamente costruite nuove scene.

Dopo ogni scena, la situazione e la discussione in atto sul balcone dovrebbe cercare di riflettere le tematiche della scena immaginaria appena terminata; insomma, una specie di continuazione con ciò di cui i personaggi parlavano prima dell'interruzione o qualcosa che sia attinente alla scena appena giocata. Per esempio, se è appena avvenuta una scena in cui si è messo in dubbio il fatto che a Sara abbia effettivamente apprezzato fare sesso con Robert, quest'ultimo, come minimo, dovrebbe chiederle se le è piaciuto.

Lo scenario deve *sempre* terminare con la fine della relazione. Quando uno dei giocatori sentirà che il suo personaggio non riesce più a sopportare il dubbio e l'incertezza, dovrà dichiarare all'altro personaggio (in qualche modo) che la loro relazione non sta' funzionando, e poi allontanarsi.

Quando uno dei personaggi se ne va, viene giocata una scena finale. L'altro personaggio ha la possibilità di fare un commento finale su ciò che è

appena avvenuto, su come si sente in quell'esatto momento. Al monologo non possono essere aggiunte scene immaginarie.

Al termine della scena finale, lo scenario ha termine. Non dovrebbero essere aggiunte delle nuove spiegazioni alle scene giocate, con l'eccezione di un giocatore che condivide un'esperienza personale ad un canovaccio di una scena, o ad una reazione ad una che ha suggerito o sperimentato.

#### **Un veloce riassunto delle regole:**

- Un qualsiasi giocatore può dichiarare una scena immaginaria se non ne è in corso nessun'altra, ma non potrà mai scegliere come soggetto della scena il proprio personaggio.
- Il sognatore deve sempre reagire a una visione (scena immaginaria) prima che essa abbia termine.
- I conflitti si risolvono sempre in modo che producano più tensione possibile.
- Se una scena immaginaria ha un lieto fine, deve essere seguita da una scena immaginaria con un finale letteralmente devastante.
- Le scene che sfruttano una tematica già usata, devono essere più distruttive delle precedenti.
- Chiunque, ad eccezione del sognatore, può suggerire dei cambiamenti alla scena immaginaria in corso. Il sognatore può dichiarare una pausa per iniziare un monologo interiore.
- Nessuna scena può definire il passato dei personaggi, ma solo gettare qualche accenno.
- Lo scenario deve sempre terminare con la fine della relazione sentimentale e con uno dei personaggi che si allontana.

Ogni gruppo dovrà riuscire a trovare il suo giusto equilibrio tra le scene balcone e le scene immaginarie. Non esiste, purtroppo, un ritmo che possa definirsi oggettivo per tutti i gruppi di gioco. Una buona regola da osservare è di concedere, ai giocatori sul balcone, tempo per reagire a quanto è successo e di dar vita ad una scena immaginaria solo quando la discussione tra i personaggi principali inizia a spegnersi.

### **Lo so che i demoni nella tua testa stanno ancora parlando**

Ciò che segue è una raccolta di alcune semplici scene immaginarie. Ognuna di esse può essere giocata per uno dei due amanti, o anche per entrambi, se vengono apportate le dovute

modifiche. Considerale come dei punti di partenza, in quanto l'idea dello scenario è di riuscire a ricreare l'esperienza di provare direttamente l'insicurezza sentimentale. E' fortemente consigliato che i partecipanti prendano altri spunti dal loro passato. Ricorda che non esiste alcun copione da seguire; queste scene sono dei *suggerimenti*, niente di più. Servono a rompere il ghiaccio, e a permettere ai partecipanti di creare qualcosa che sia solamente farina del proprio sacco. *Un Retrogusto Amaro* può comunque essere giocato usando unicamente (non tutto) il materiale contenuto in queste pagine, ma non sarà un'esperienza così toccante come dovrebbe, se non verranno messe in gioco anche delle vicende personali.

Queste semplici scene rispecchiano volutamente degli stereotipi sessuali, poiché, in molti casi, sono loro a formare la base d'insicurezza su cui insiste questo scenario. Allo stesso modo, giocano per lo più sul fatto che l'altra persona non sia veramente come sembri, elemento che si adatta abbastanza bene allo scenario.

Sono comunque possibili altri approcci: ad esempio, "la sua famiglia non mi accetterà mai", "mi sta' sposando solo per i miei soldi" o "forse ciò che davvero vuole è una relazione eterosessuale" sono dei buoni punti di partenza, allo stesso modo delle scene qui presentate.

Mentre leggi queste scene, ricorda che quando vengono giocate sono *le paure nella testa dell'altra persona*, non realtà di fatto. In sostanza sono proibiti tutte le realtà di fatto che non siano state enunciate nell'introduzione dello scenario.

Per illustrare la libertà concessa ai giocatori nel creare gli eventi, le scene sottostanti sono divise in "semplici" e "complesse", così come scene che sono maggiormente legate alle trame e all'intreccio che al significato classico e tradizionale di "scena".



### **Scene Immedieate**

Le Scene Immedieate non necessitano di nessuno spunto iniziale. Ciò non significa che valgano di meno o che siano più semplici da giocare rispetto alle Scene Elaborate.

#### **Volevo solo stare con te**

Sara inizia a saltare le sue lezioni di karatè per poter trascorrere più tempo insieme a Robert. Vuole che anche lui faccia la stesso. E' iniziata così...e poi ti sei accorta che il lavoro non è poi così importante, non come stare insieme – nè il suo, nè il tuo. Vuole che lui si fidi di lei, così da dimostrarle che, per lui, lei è la cosa più importante del mondo. Una promozione? Rifiutala. Un'importante viaggio di lavoro? Cancellalo. Dei figli? Bastiamo io e te. Il lavoro e il denaro non contano nulla; se noi staremo insieme, tutto filerà per il verso giusto...

o

Vuole legarlo a sé, ma non lo fa. Non lo farà mai. Si parla di un matrimonio, di un obbligo, di avere dei figli. Ma l'unica che faranno sarà solo parlare. Promesse vuote, nella speranza che un giorno egli

decida di cambiare il suo modo di pensare. Se vi sarà abbastanza squilibrio, ingiustizia e disonestà, allora fra gli amanti sboccherà il fiore dell'odio.

#### **Non avevi tempo e così, lentamente, me ne sono andato**

Forse il lavoro di Robert lo obbliga a trasferirsi, ogni due anni, in una nuova città e Sara non lo può seguire per svariati motivi. Dopo un po', le chiamate tra i due diventano sempre meno frequenti. I weekend vengono inquietati dal costante pensiero del sesso, e la relazione diventa una vera e propria sofferenza. Alla fine la soluzione più semplice diventa non chiamarsi, non viaggiare. Una relazione senza impegno. Lui dice che non è alla ricerca di nessun'altra donna, anche se sembra più pronto a lasciarsi questa problematica relazione alle spalle, piuttosto che provare a mantenerla in piedi. Alla fine l'amore si spegnerà. Se Robert e Sara sono fortunati, si saranno così silenziosamente allontanati l'un l'altro che non vi sarà alcun astio fra i due.

o

Forse vivono già distanti fra loro, e non possono vivere insieme. Per questo motivo per cui non si

sposeranno mai, per cui non si conosceranno mai veramente a fondo. Tutto sarà destinato a terminare, perché non sapranno veramente cosa stia accadendo all'altro capo del telefono, o davanti all'altro pc.

### **Mi sento così inutile, mi tratti come un bambino**

Da quando hanno deciso di convivere, Sara ha assunto un controllo pressoché totale. Ha deciso il modo in cui addobbare ed arredare la casa, e anche il modo in cui Robert deve vestirsi. Se avranno dei figli, avrà pieno controllo delle loro vite, dall'infanzia sino all'età adulta. In sostanza, sarà una vecchia matriarca che sfogherà le sue frustrazioni sulle persone che le saranno vicine.

o

Robert si ritrova, all'improvviso, senza lavoro; le cose peggiorano e inizia ad attaccarsi alla bottiglia. Dice che sta' cercando un lavoro, ma non è così. Ha smesso di lavarsi e non fa altro che lamentarsi e puzzare di alcool. Sara, inizialmente, ha assunto un atteggiamento conciliante, poi schietto ed infine palesemente ostile. Lui la chiama la sua "padrona", e lei pensa che Robert sia definitivamente andato.

### **Nessun rimorso, non serve a niente**

Alla festa ha fatto conoscenza con il Conte Raasted. Non è così famoso come vuole far credere, ma senza dubbio è un individuo estremamente affascinante e mondano. Hanno parlato per un po' e Sara ne è rimasta veramente colpita. Per metà gentiluomo, per metà furfante, sa esattamente come trattare una donna. E' estremamente gentile e le persone, quando lo incontrano, hanno l'abitudine di migliorare, sempre. Sara e il Conte hanno trascorso ore e ore insieme, per poi finire nella camera di un albergo. Hanno fatto l'amore. Non è stata una scopata occasionale o del sesso a buon mercato; hanno fatto *l'amore*. Quando il giorno dopo Sara è tornata a casa, era una donna differente.

o

Robert conosce questa sua collega di lavoro da molto tempo. Hanno iniziato a chiacchierare a una festa tra dipendenti...e una cosa tira l'altra. Sara ha trascorso l'intera notte a preoccuparsi dato che Robert (che aveva spento il cellulare) non è rientrato a casa prima del mattino seguente. Quando è tornato, pieno di vergogna e di rimorso, hanno iniziato a litigare. Lei lo ha cacciato di casa. Robert, invece di ricucire con Sara, si è rifugiato tra le braccia della stessa donna con cui era andato a letto la notte precedente.

### **Beh, grazie: è stato divertente**

Sara è in un bar, a parlare con un'amica. Le confida che Robert non sia poi un granché a letto e che, ogni volta, è costretta a fingere di godere. La cosa non le piace: preferirebbe che fosse più aggressivo, più sicuro di sé, più virile. Un amante troppo molle non fa per lei. Sara le confessa che se la cosa non cambierà, dovrà iniziare a cercarsi un nuovo fidanzato.

o

Un amico di Robert gli sta chiedendo quanto Sara sia brava a letto e Robert (sorprendendo il suo amico) gli risponde, dicendogli che è troppo porca, troppo padrona e che dice sempre le parole sbagliate. Insomma, il sesso non lo soddisfa appieno, ma Sara gli piace troppo; non vuole dirle quanto sia pessima la loro vita sessuale. Robert spera che il suo desiderio sessuale possa affievolirsi, in modo che il sesso smetta di allontanarli e di costituire un problema.

<p>E' possibile variare questo scenario con diversi partecipanti che interpretano i due personaggi principali sul balcone, e i due personaggi nelle scene immaginarie. In questo modo ci saranno meno pause e le persone sul balcone potranno reagire efficacemente alle visioni d'incertezza. D'altro canto, è molto dispersiva in quanto i partecipanti non possono prestare attenzione a tutto quello che sta' avvenendo. Questo particolare metodo di gioco è suggerito solo a giocatori "Jeepform" navigati.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



### **Scene Elaborate**

Le Scene Elaborate si basano su elementi che sono già stati messi in gioco, tramite il dialogo avvenuto sul balcone o in una scena precedente. Sostanzialmente non sono differenti, o più complesse, delle Scene Immediate descritte nelle pagine precedenti. Molte Scene Elaborate possono essere tranquillamente giocate anche senza basarsi su elementi preesistenti. Le Scene Immediate e le Scene Elaborate possono essere usate, inventate e mescolate tra loro, secondo la pura discrezione dei partecipanti.

### **Scrivimi una canzone d'amore**

Dopo la faccenda di Sara, Robert si incuriosisce. Ben presto scopre che egli non è altro che uno dei suoi tantissimi fidanzati. Sara è la tipica persona che si innamora a prima vista. Il problema è che è estremamente volubile: un giorno lo ama, quello dopo ama qualcun altro, poi torna ad amare Robert. Sara non è adatta neanche a una relazione aperta – cerca dei nuovi amori, non delle sbandate.

*o*

Robert sta' diventando sempre più geloso. All'inizio era semplicemente curioso sulle persone

che Sara incontrava dopo il lavoro. Poi lo divenne sugli incontri di lavoro, sugli incontri con gli uomini in generale, con gli amici. E' certo che lei lo voglia tradire (o che in futuro lo farà), e vuole assicurarsi che non ne abbia l'occasione. Alla fine, arriverà ad assumere degli investigatori privati per controllare ogni suo movimento. Quanto manca prima che ricorra alla violenza?

### **Amavo le nostre risate**

Tutto si è ghiacciato. I bei momenti sono oramai una cosa lontana, così come quelli brutti. Ogni cosa è scialba, monotona. Non c'è più amore, nemmeno affetto. E' svanita anche l'amicizia. Rimangono solo l'abitudine e la routine. I bambini lo sentono, e stanno male. Hanno problemi a scuola, nella terapia, ad uscire da tutto questo. Quelle maledette pillole sono sempre più invitanti, ogni giorno che passa. Magari prenderle tutte assieme potrebbe essere una buona idea.

*o*

E' accaduta una cosa molto brutta, e tutto è cambiato. Forse è morto un familiare, oppure è avvenuta una rapina, o uno stupro. Forse è stato l'insorgere di una malattia mentale. Ciò che importa è che questo fatto domina la loro vita, la loro

quotidianità. Le cose vengono lasciate in sospeso, ci sono frequenti periodi di depressione e quello che un tempo era amore si è trasformato in carità. Forse è la persona che soffre ad avere bisogno di aiuto, ma potrebbe anche darsi che sia l'altra a non sopportare la situazione. La loro relazione si è trasformata da piacere in dovere.

### **Non vorrei odiarti, ma è tutto ciò che mi hai dato**

Sara è seduta in chiesa e sta' fingendo di essere felice. Robert si sta' sposando con una ragazza (presa da una scena immaginaria precedente). La coppia crede che Sara sia una delle loro amiche più intime. Una donna anziana, vicina a Sara, le sussurra: "Non sono così adorabili? Sono così innamorati!" La rabbia che si agita nelle viscere di Sara deve trovare uno sfogo. Immediatamente.

o

Si sono messi d'accordo sul fatto che sia il caso di lasciarsi, ma non riescono a separarsi. Non è una relazione, è una guerra. E' finito il tempo delle frecciate: ora volano direttamente gli insulti. Lui la chiama puttana, lei lo apostrofa "impotente". Ben presto uno dei due (od entrambi) farà ricorso alla violenza, anche se nessuno dei due è tipo da fare del male al proprio coniuge. Non è crudeltà, è una questione di vita o di morte.

### **Scene Assurde**

Le Scene Immaginarie Assurde rischiano di rovinare l'atmosfera dello scenario; il loro uso è sconsigliato, anche se molti potrebbero concepire questo tipo di scene. Comunque sia, potrebbero entrare in gioco per sbloccare il corso degli eventi, bloccatosi in una monotonia che non susciterà alcuna emozione ai partecipanti, alla fine dello

scenario. In tal caso, spezzare la situazione in atto con scene di questo tipo potrebbe essere un'ottima idea. Lo scenario non può, e non dovrebbe, basarsi su di esse ma possono essere dei buoni strumenti per capovolgere la situazione e la narrazione in una sola mossa.

### **Qualcun altro**

Robert è una spia, al servizio di un governo nemico. Sta' sfruttando Sara per entrare negli ambienti giusti. La guiderà nei "giusti" percorsi di carriera, aiutandola ad insediarsi in un'importante posizione di governo. Poi, quando avrà ottenuto quanto gli è necessario, la ucciderà e ritornerà nel suo paese natale.

o

Sara è un transessuale. Forse aveva già compiuto questo cambio di sesso e il problema si fonda sul pregiudizio e sul fatto che lei e Robert non avranno mai dei figli. Magari Sara capirà di dover fare questa scelta più tardi, quando lei e Robert saranno sposati e con figli; le loro vite cambieranno per sempre.

Ricordatevi sempre che non esiste alcun copione prefissata, eccezion fatta per l'inizio e la fine dello scenario.

Tutte queste scene sono dei semplici esempi.

I partecipanti sono liberi di usare le scene che vogliono. Basarsi sulle proprie esperienze ed insicurezze personali non è solamente permesso, ma anche fortemente consigliato.

## **Immagino che il nostro amore sia ufficialmente morto.**

Originariamente concepito a Espoo nel 2006; riscritto a Milano e a Turku nel 2007.

Citazioni prese da *Nessun Rimpianto*, di R. Williams & G. Chambers, se non specificato diversamente.

Fotografie di Jaana-Mari Block, ©2007, [www.blockblock.net](http://www.blockblock.net)

Per sapere di più sul "Jeepform" e sulle tecniche che sfrutta: <http://jeepen.org/dict/>

Rigraziamenti speciali a Heidi Westerlund e a Tobias Wrigstad per il loro incalcolabile sostegno nello sviluppo di questo scenario.

Traduzione in italiano a cura dello Staff Traduttori di GDRItalia [www.gdritalia.it](http://www.gdritalia.it)

