

Noi che viviamo in questo carcere, nella cui vita non esistono fatti ma dolore, dobbiamo misurare il tempo con i palpiti della sofferenza, e il ricordo dei momenti amari. Non abbiamo altro a cui pensare. La sofferenza [...] è il nostro modo d'esistere, poiché è l'unico modo a nostra disposizione per diventare consapevoli della vita; il ricordo di quanto abbiamo sofferto nel passato ci è necessario come la garanzia, la testimonianza della nostra identità.

De Profundis
Oscar Wilde

Come, Dove, Chi, Cosa e Perché

In questo gioco di ruolo, ogni Giocatore interpreta un Personaggio appena uscito di prigione. In questa prigione, ha vissuto esperienze orribili, tra le quali spiccano strani esperimenti di dubbia natura; la realtà ha assunto una dimensione onirica, e l'alienazione completa dal mondo ha fatto del Personaggio un mostro. All'inizio del gioco, però, nessuno sa cosa è effettivamente successo; se è evaso o è stato liberato, cosa gli è successo in prigione, perché l'hanno imprigionato, e così via. Queste informazioni non sono appuntate da nessuna parte, e verranno scoperte nel corso del gioco.

Capisco COME, non capisco PERCHÉ.
1984, diario segreto di Winston Smith
George Orwell

Il Personaggio

I Tratti del Personaggio sono attributi comuni a tutti i Personaggi Giocanti ma differenti per ciascuno che li definiscono nelle varie sfaccettature importanti ai fini del gioco.

Rivelazioni

Le RIVELAZIONI sono cinque domande le cui risposte ogni Personaggio va cercando nel corso del gioco: COME, DOVE, CHI, COSA e PERCHÉ: Come è stato imprigionato; Dove è stato imprigionato; Chi lo ha imprigionato; Cosa gli hanno fatto durante la prigionia; e Perché lo hanno imprigionato. Un Personaggio durante il gioco mira a dare una risposta a queste domande, partendo da quelle più ovvie a seconda di come si sviluppa la storia, e finendo con quella che terminerà il puzzle. Quando un Personaggio sa

rispondere alla domanda di ogni Rivelazione, la sua storia è finita, e può assolvere al suo destino, che sia la serena libertà o un'esistenza di follia. Inizialmente, nessuno sa quali saranno le risposte a queste domande, e verranno scoperte durante il gioco. In seguito saranno espresse informazioni più dettagliate riguardo all'utilizzo e all'inclusione nel gioco delle Rivelazioni.

Risveglio

È la situazione in cui si RISVEGLIA il Personaggio dopo la prigionia, ma come vedremo più in là, verrà utilizzato anche in altre occasioni. Il Personaggio, al momento del Risveglio, non ricorda quasi nulla sia dell'incubo che della vita passata, si ritrova in un luogo che probabilmente gli dice poco, e l'unica cosa che possiede effettivamente è una Traccia. Durante il gioco, nulla potrà cambiare il Risveglio di un Personaggio.

Traccia

La TRACCIA è qualcosa a cui il Personaggio ha accesso al Risveglio o nel momento subito dopo che in qualche maniera lo può indirizzare verso la risposta alle cinque Rivelazioni. La Traccia può essere una componente di qualsiasi tipo: un classico biglietto con un criptico indizio, un luogo che gli è familiare, una persona che desta in lui sospetto. Nel corso del gioco, il Personaggio potrà accumulare sempre più Tracce, ma mai eliminare o modificare le precedenti, se non ampliandole.

Mostruosità

La MOSTRUIOSITÀ è un punteggio numerico da 2 a 5 che indica proporzionalmente quanto il Personaggio è stato alienato durante la prigionia. Più la Mostruosità è alta, meglio il Personaggio reagirà in situazioni critiche, folli, alienate, ma meno saprà relazionarsi con il quotidiano, l'umano, l'emotivo. La Mostruosità è un punteggio che potrà mutare in circostanze speciali nel corso del gioco.

Punti Dolore

I punti DOLORE sono una misura della stanchezza fisica e mentale del Personaggio. Inizialmente, ogni Personaggio non ha punti Dolore; ma nel corso del gioco, essi possono aumentare, causando circostanze speciali (o meglio, spiacevoli) che perseguiteranno il

Personaggio. Quando i punti Dolore raggiungono il punteggio massimo, 4, il Personaggio si ritrova nuovamente nella condizione del suo Risveglio, poiché tutto il vissuto fino ad ora era solo un sogno, probabilmente fatto durante la prigionia. Maggiori informazioni sui punti Dolore e sui nuovi Risvegli sono esplicate più avanti.

Déjà Vu

Ogni Personaggio è perseguitato da strani DÉJÀ VU, ricordi di una vita passata che possono variare molto sia per tipologia che per interpretazione. Ogni Personaggio ha tre Déjà Vu, ed essi non cambieranno mai nel corso del gioco, anche se la loro interpretazione può evolversi ed ampliarsi. Questi Déjà Vu da una parte potranno aiutare il Personaggio, come vedremo più avanti; dall'altra, lo allontaneranno dalla realtà, trascinandolo sempre di più nel mondo alienato che gli è stato imposto.

Affetti

Gli AFFETTI sono ciò che lega un Personaggio alla sua vita passata. Ogni Personaggio ha tre tipi di Affetti: le RADICI, lo SCOPO e l'AMORE. Le Radici indicano ciò da cui proviene il Personaggio: la casa, la famiglia, la scuola od un insegnante, il passato più passato, ciò che lo ha formato. Lo Scopo può indicare il mestiere del Personaggio, una dedizione, una passione, ciò per cui otteneva riconoscimento dagli altri (o ciò per cui era temuto). L'Amore indica una relazione sentimentale e disinteressata verso qualcuno, che può essere non solo il suo partner, ma anche un parente, un amico fidato, un animale da compagnia. Ognuno ha un punteggio (che rimarrà invariato) da 1 a 3 ma, all'inizio del gioco, non è definito cosa è esattamente ogni Affetto, rimanendo così generico per ogni Personaggio. Gli Affetti emergeranno nel corso del gioco per aiutare il Personaggio, motivandolo e ancorandolo alla realtà.

Non è che vada molto meglio, vivo solo in una prigione più grande.

Oh Dae-su (Min-sik Choi)
in Old Boy, di Park Chan-wook

Per cominciare

Il gruppo...

...decide all'unanimità, discutendo pacificamente, il luogo e l'epoca in cui si trovano i Personaggi, non nel dettaglio per ciascuno di loro, ma in generale, magari parlando anche per generi letterari e tirando in ballo libri e film che possano ispirare. Solitamente, il presente nella propria città, o ambientazioni utopistiche in un futuro non troppo lontano si adattano perfettamente ai climi di questo gioco. Roma nel 2010, o la Terra tra cinquant'anni deformata da un conflitto nucleare e spartita da tre grandi dittature militari, possono andare benissimo.

Ogni Giocatore...

...descrive il Risveglio del Personaggio, indicando com'è fatto il luogo in cui si trova, cosa possiede il Personaggio, e tutte le altre informazioni che possano essere interessanti al riguardo.

...descrive la Traccia che possiede il Personaggio. Oggetti e luoghi familiari sono le scelte migliori, ma anche situazioni di vario tipo, momenti, inquadrature ben architettate adempiono adeguatamente il loro dovere.

...decide il punteggio di Mostruosità del Personaggio scegliendo un numero da 2 a 5. Nessun numero è migliore di un altro, e all'inizio ogni Giocatore può decidere liberamente ed a piacere la Mostruosità del Personaggio.

...distribuisce i punteggi ai tre Affetti. Come già detto, il Giocatore non deve specificare adesso quali sono i suoi tre Affetti nel dettaglio; deve però dare un punteggio a ciascuno dei tre. I punteggi sono 1, 2 e 3: deve dare il punteggio di 1 ad uno, il punteggio di 2 ad un altro ed il punteggio di 3 al rimanente, conferendo proporzionalmente un punteggio più alto all'Affetto che pensa possa essere più interessante da sviluppare.

...descrive in una parola o breve frase i tre Déjà Vu. Ogni Déjà Vu va descritto sinteticamente, ed il Giocatore dovrebbe assicurarsi che sia una situazione abbastanza generica da permettergli di sfruttarla spesso durante il gioco, ma non troppo sfumata da risultare noiosa.

...è bene che aiuti attivamente gli altri Giocatori con consigli e spunti per la creazione dei loro Personaggi, ed esponga a propria volta a tutto il gruppo i propri dubbi e perplessità riguardo al proprio Personaggio.

Il Master...

...aiuta anche lui attivamente i Giocatori per la creazione dei loro Personaggi.

...si occupa di aver ben compreso i Déjà Vu dei Personaggi e di aver preso coscienza dei punteggi di Mostruosità e degli Affetti di ciascuno.

*They're trying to build a prison
(for you and me to live in)
Another prison system*

The Prison Song (Toxicity)
System of a Down

Giocare

La scena

Il principale compito del Master è impostare le scene, come se si stesse vedendo un film ed il Master fosse il regista. Tutta la giocata può essere riassunta in un susseguirsi di scene impostate dal Master ed interpretate da tutti. Il Master imposta ogni scena tenendo conto di:

Rivelazioni: non è un'informazione esplicita o che va dettagliata, ma più una presa di coscienza verso dove andrà la trama del gioco. Il Master deve curarsi di creare una scena che soddisfi almeno uno dei Personaggi riguardo al rispondere alla domanda di una Rivelazione durante la scena o all'avvicinarlo al trovare la risposta. Un buon ritmo è una media di una Rivelazione ogni due o tre scene che coinvolgono quel Personaggio, distribuite in più sessioni, con meno scene tra Rivelazioni meno importanti e più scene tra Rivelazioni più drammatiche. Come vedremo più avanti, né il Master né i Giocatori possono decidere singolarmente a priori una Rivelazione, ma il trovare la risposta alla sua domanda è un conseguimento naturale dello svolgersi della storia che contiene il contributo di tutti intorno al tavolo. Il Master, soprattutto per le prime scene, può e deve sfruttare le Tracce del Personaggio, impostando le scene in maniera da coinvolgerle,

soprattutto se la scena ha la potenzialità di rispondere ad una Rivelazione.

Personaggi: ogni Personaggio dovrebbe vivere più o meno lo stesso numero di scene per ogni giocata, evitando di avere Giocatori annoiati perché troppo poche scene sono state dedicate al loro Personaggio e Giocatori affaticati perché gliene sono state dedicate troppe.

Conflitti: ogni scena dovrebbe avere il potenziale per almeno un Conflitto interessante. Se la scena non sembra condurre ad un Conflitto, è bene che il Master agisca di conseguenza, introducendo Personaggi Non Giocanti o situazioni di vario genere che possano far chiamare un Conflitto (vedi più avanti i Conflitti).

Luogo e tempo: dove e quando ci troviamo. Queste informazioni, che vanno definite ed esplicitate a tutti i presenti, possono essere in relazione alla scena precedente o completamente scollegate da essa, a patto che la continuità della storia non ne sia eccessivamente frammentata ma arricchita.

Personaggi presenti: sia i Personaggi Giocanti che i Personaggi Non Giocanti che possiamo vedere o vedremo nella scena; anche queste informazioni, seppur scollegate dalla scena precedente, vanno definite ed esplicitate a tutti, e devono concorrere ad arricchire la storia senza creare discontinuità.

Una volta che il Master ha impostato una scena, si narrano gli avvenimenti svolti in questa. Generalmente, ogni Giocatore interpreta il proprio Personaggio, il Master interpreta i Personaggi Non Giocanti e l'ambiente circostante in generale mentre i Giocatori i cui Personaggi non sono presenti nella scena assistono come di fronte ad un film (avendo anche un momento di relax tra una scena e l'altra); ma chiunque intorno al tavolo può contribuire alla narrazione su ogni livello, suggerendo ad esempio come potrebbe essere interessante che reagisca quel Personaggio in quella situazione e gettando spunti per l'evoluzione della storia.

Quando tutto ciò che c'era di interessante in una scena è stato narrato, il Master può tagliare la scena ed impostare la seguente. Il taglio di una scena può anche avvenire, invece che alla fine di un momento critico come spesso è ovvio che accada, durante o subito prima che esso avvenga, così da tenere tutti col fiato sospeso mentre si gioca la scena seguente aspettando di tornare dove si era rimasti.

Raggiungere le Rivelazioni

In un qualsiasi momento durante il gioco un qualsiasi Giocatore può esclamare: ehi! Questa situazione potrebbe contenere una risposta a questa Rivelazione. Ciò può essere riferito sia al suo, sia al Personaggio degli altri. Se il Giocatore che guida il Personaggio in questione si ritiene soddisfatto col suggerimento ricevuto, può rispondere alla domanda della Rivelazione. La cosa importante è che il Giocatore stesso ne sia pienamente soddisfatto, che secondo lui la storia del suo Personaggio ne venga arricchita; ma chiunque può suggerire in qualsiasi momento che ci si trova di fronte ad una Rivelazione. In alcune situazioni, la Rivelazione sarà palese, e probabilmente nessuno dovrà suggerirla perché il Giocatore la accetti. D'altro canto, un Giocatore può semplicemente ignorare quella che sembra una Rivelazione ovvia, pensando che più avanti nel gioco ne potrà trovare un'altra dello stesso tipo che lo soddisferà maggiormente. Non è necessario che ad ogni domanda vi si risponda con la vera verità: il Personaggio può trovare la sua fine, serena o fatale, anche nelle illusioni. Più Personaggi possono avere la stessa Rivelazione, se la storia porta a ciò; ad esempio, sono stati imprigionati nello stesso luogo o hanno subito gli stessi trattamenti. Quando un Personaggio trova tutte le risposte, in qualche maniera la sua storia finisce. Il Giocatore ha diritto a narrare il destino ultimo del suo Personaggio; se inoltre la storia ne verrebbe arricchita, il Master potrà anche utilizzarlo in seguito come Personaggio Non Giocante. Se un Personaggio raggiunge tutte le Rivelazioni, ma vi sono altri Personaggi che ancora le inseguono continuando il gioco, il suo Giocatore può decidere di osservare il tutto come spettatore, di crearsi un nuovo Personaggio da infilare nel gioco, o di assumere il ruolo di co-Master,

impostando le scene per i Personaggi non presenti nelle scene impostate dal Master e facendole correre parallelamente.

Sfruttare gli Affetti

Una volta per scena, un Giocatore può sfruttare un Affetto del Personaggio. Ha la libertà di narrare come questo Affetto entra in gioco, descrivendo nel dettaglio specificatamente cosa è, in una situazione complessivamente positiva e che ripristina le energie del Personaggio. Il Personaggio elimina punti Dolore pari al punteggio del tipo di Affetto che è stato appena sfruttato; ovviamente, questo Affetto non potrà più essere sfruttato per questo scopo (ma solo fino al prossimo Risveglio, vedi avanti). Nel proseguimento della scena, in ogni caso, il Master prende il comando come d'uopo dell'Affetto, che sia un Personaggio Non Giocante, un oggetto, un luogo, o una qualsiasi altra situazione d'ambiente, e non è raro che gli venga rivoltato contro cercando il Conflitto; d'altro canto, ogni Giocatore può dichiarare che un Personaggio Non Giocante, un luogo, un oggetto o qualsiasi componente sia adeguata al compito introdotta dal Master sia un Affetto del suo Personaggio, sfruttandolo.

Il Conflitto

Un CONFLITTO è una situazione in cui due o più Giocatori (incluso il Master) non concordano su ciò che deve avvenire nella storia a causa delle azioni di uno o più Personaggi. Quando la narrazione di qualcuno non corrisponde alle proprie idee, o la si accetta, o si chiama il Conflitto. Quando ciò accade, ogni Giocatore prende le parti del proprio Personaggio, mentre il Master prende le parti di tutti i Personaggi Non Giocanti e dell'ambiente in generale. Un Giocatore il cui Personaggio non sia presente nella scena non può chiamare un Conflitto. Alla fine del Conflitto, ci sarà un vincitore ed un perdente.

Il motivo della discordia non dovrebbe essere una cosa del tipo “il tuo Personaggio non sa farlo” per due ragioni. La prima, come sappiamo, è che la realtà che vivono i Personaggi è un mondo onirico, alienato. Non sappiamo se effettivamente ciò che si sta giocando sia la realtà o mera illusione; tutto può accadere. La seconda è che il Conflitto deve al

fin fine essere interessante e deve essere accolto con piacere come contributo alla storia ed al gioco; quindi, è semplicemente noioso chiamare Conflitti per motivi che non siano più che interessanti. Quando un Giocatore è in Conflitto contro il Master, la situazione è semplice. Procediamo per fasi:

Innanzitutto, si dichiara la POSTA in gioco. La Posta in gioco è l'evento che può narrare il vincitore al termine del Conflitto senza che nessuno possa opporvisi. Sia il Giocatore che il Master contrattano liberamente sulla propria Posta in gioco fino a che non si giunge ad un accordo che soddisfi entrambe le parti.

Dopo aver stabilito la Posta in gioco, chi ha chiamato il Conflitto, che sia il Giocatore od il Master, decide se l'azione riguarda la sfera umana o la sfera Mostruosa e lo esplica agli altri. Nel primo caso, si parla di situazioni che riguardano le emozioni, il quotidiano, le competenze che un uomo può acquisire naturalmente; nel secondo caso, si parla di tutto ciò che è sovrumano o subumano, diverso, folle, finanche sovranaturale, spettacolare, cinematografico, esplosivo, ma sempre e comunque, senza alcun'ombra di dubbio Mostruoso. Come avrete già capito, un Personaggio con bassa Mostruosità eccelle nella prima situazione, mentre un Personaggio con alta Mostruosità nella seconda.

Il Giocatore tira un dado a sei facce, ed in base al risultato perde o vince il Conflitto. Se il Conflitto fa parte della sfera umana, il Giocatore vince con risultato pari o superiore al punteggio di Mostruosità del Personaggio. Se il Conflitto fa parte della sfera Mostruosa, il Giocatore vince con risultato pari o inferiore al punteggio di Mostruosità del Personaggio.

Se il Giocatore non è soddisfatto del tiro del dado ed il Conflitto può essere assimilato ad un Déjà Vu del suo Personaggio, il Giocatore può decidere di ritirare il dado affiancando alla narrazione cosa effettivamente vede il suo Personaggio e come interpreta il Déjà Vu che ha appena avuto. Se anche questa volta il risultato non è soddisfacente, oltre a perdere il Conflitto, acquista anche un punto Dolore: l'alienazione si avvicina.

Il vincitore, come accennato, ha diritto a narrare la propria Posta in gioco senza opposizioni.

Quando il Conflitto è tra due o più Giocatori, tutti devono utilizzare la stessa sfera (umana o Mostruosa), stabilita come al solito da chi ha chiamato il Conflitto; se un Giocatore ottiene un risultato vincente e gli altri no, è lui a vincere il Conflitto; altrimenti, se più d'un Giocatore ha successo, vince colui che ha il risultato di dado più basso per la sfera umana, o più alto per la sfera Mostruosa. Se tutti i Giocatori falliscono o c'è parità coi dadi, sarà divertente trovare una situazione che non avvantaggerà nessuno, complicando ancora di più le cose, e che spesso conduce ad un nuovo Conflitto. I Giocatori possono sfruttare i Déjà Vu come normale.

Quando il Conflitto include più di un Giocatore ed il Master, vince il Giocatore che tira più basso (umanità) o alto (Mostruosità), o il Master se nessuno dei Giocatori ottiene un risultato vincente. In caso di parità tra Giocatori che hanno avuto successo, si procede col narrare la situazione di stallo.

Acquisire Dolore

Quando il Personaggio acquisisce punti Dolore, son dolori. I punti Dolore sono cumulativi e danno svantaggi sempre più grandi proporzionalmente alla loro quantità. I primi due punti Dolore, appena si acquisiscono al termine di un Conflitto, forniscono una penalità al prossimo tiro di Conflitto: una volta scelta la sfera riguardante il Conflitto, il numero da effettuare con il dado è di 1 più alto (se la sfera è umana) o di 1 più basso (se la sfera è Mostruosa) rispetto al punteggio di Mostruosità. Il terzo punto Dolore fornisce la stessa penalità, ma permanentemente a qualsiasi tiro di Conflitto, non solo a quello appena seguente (la penalità, se presente, è sempre e comunque di 1, mai superiore).

Risvegliarsi, di nuovo

Ottenendo il quarto punto Dolore, la situazione viene stravolta: era solo un sogno. Al termine della narrazione del vincitore del Conflitto, il Personaggio abbandona la scena: tutto il vissuto del Personaggio fino ad ora era solo uno degli ennesimi incubi, probabilmente avvenuto durante la prigionia; il Personaggio riparte dal suo Risveglio, ed il Giocatore annulla tutte le Rivelazioni raggiunte, recupera l'utilizzo

degli Affetti (il loro punteggio rimane lo stesso) e sta di nuovo a zero punti Dolore, pronto a ricominciare la propria ricerca. Ottiene inoltre un vantaggio: può aggiungere una nuova Traccia a quelle già possedute, che può essere o no in relazione a ciò che è avvenuto. Ogni volta che il Personaggio di Risveglia e ricomincia a vivere la sua storia, gli Affetti e le Rivelazioni potranno essere gli stessi delle volte precedenti o essere completamente differenti.

La scena del Conflitto che ha portato a Risvegliarsi di nuovo il Personaggio può continuare come normale (soprattutto se include anche altri Personaggi) o può essere tagliata, a seconda di come sembri più adeguato in quel momento.

Tutti i Personaggi Giocanti che hanno interagito con un Personaggio che si Risveglia più d'una volta mantengono intatti i propri ricordi e la propria realtà vissuta in relazione a lui; ai loro occhi, quel Personaggio con cui hanno interagito è semplicemente scomparso in qualche maniera per ritrovarsi nel luogo del suo Risveglio. A seconda di come sia più appropriato per la storia, il Personaggio potrebbe sfumare lentamente come nebbia, sparire senza che nessuno si accorga della sparizione stessa, o anche diventare un Personaggio Non Giocante a guisa di clone del vero Personaggio Giocante che si è appena Risvegliato.

I Personaggi Non Giocanti, i luoghi, gli oggetti e tutte le varie componenti della storia che erano in stretta relazione con un Personaggio che si Risveglia più d'una volta potrebbero semplicemente non essere mai esistiti, assumere nuove forme, o essere esattamente come erano: quale sia la situazione più interessante da narrare.

Meno domande, più risposte

Di comune accordo, tutto il gruppo può decidere che i Personaggi partano con una o due Rivelazioni automaticamente raggiunte al Risveglio di ciascuno, dando una spiegazione sensata (ma non per forza astrusa) al fatto di possedere queste informazioni. Questo sveltisce di molto il procedere del gioco, abbreviando proporzionalmente il tempo che trascorrerà prima che ogni Personaggio riesca a raggiungere tutte le Rivelazioni, ed è l'ideale per giocare di una sessione sola.

Conosco ogni centimetro di questa cella. Questa cella conosce ogni centimetro di me. Tranne uno.

Evey, V for Vendetta
Alan Moor e David Lloyd

Alessandro "Adam" Gianni
Roma, 23 Aprile 2009
24hour Contest