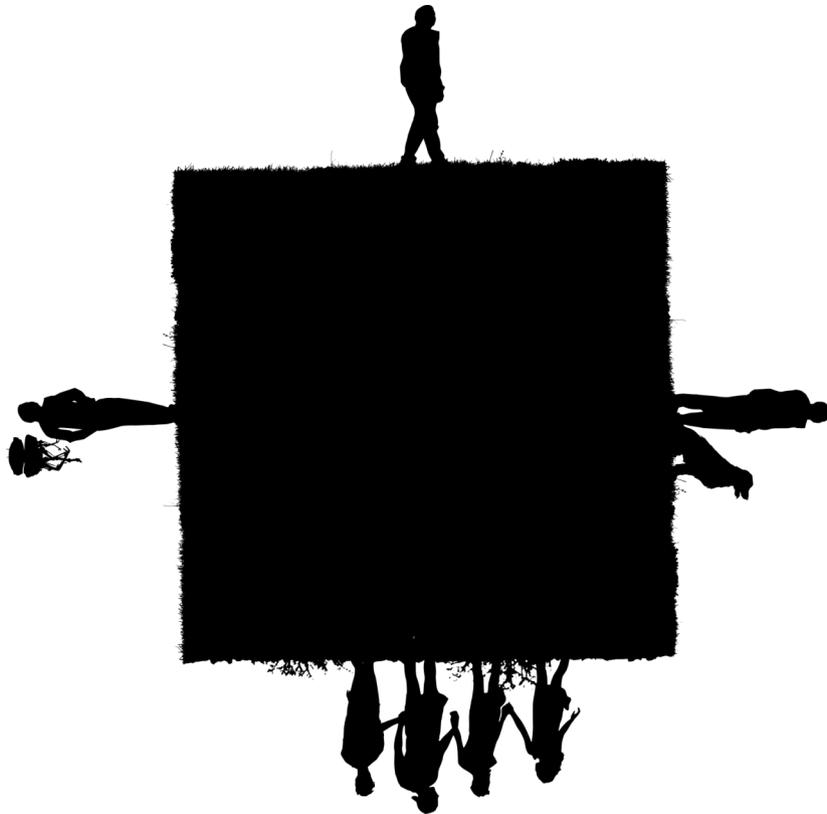


IKEBANA.TEAM

ALTROVE FILES



Guida al Gioco

Un Gioco di Ruolo dal Vivo di
IKEBANA . TEAM



INTRODUZIONE 3

Atmosfera	3
Ispirazioni	4
Come si gioca?	5
Costume	6
Estetiche di riferimento	7



AMBIATAZIONE 9

Il mondo dopo il 1999	9
Lo schema	11
Altrove	15



PROTAGONISTI 16

Persona coinvolta	17
Agente da Altrove	19
Robot	21
Archi narrativi	25
Anima	27



METATECNICHE 28

Spazi anomali	29
Parole chiave di metanarrazione	30
Interludi	31
Divergenze narrative	32
Scenari controfattuali	33



NARRAZIONE 34

Principi	34
Parole chiave	35
Simboli extradiegetici	36
Condividi il gioco	37



MECCANICHE 40

Salute mentale	40
Salute fisica	42
Sconfitta	43
Beni materiali	44



1. INTRODUZIONE

Altrove Files è una **Serie Antologica di Gioco di Ruolo dal Vivo** che parla di Nostalgia, Dramma, Mistero.

È ambientata in **realtà parallele** solo in apparenza simili al nostro mondo.

Dagli Archivi di Altrove sveleremo i casi più interessanti e sfioreremo da vicino i nebulosi confini della Realtà e dell'Anima.

Atmosfera

Nostalgia per posti mai visitati, per vite mai vissute, **di ciò che sarebbe potuto essere.**

Realtà Alternative. **Dramma.** Paura. **Malinconia.** Giallo. **Sovrannaturale.** Mistero.

Episodi

Ogni Episodio è autoconclusivo e mette in scena gli avvenimenti documentati all'interno di un Altrove File.

Ogni episodio ruota intorno a un'anomalia che scombina le vite dei protagonisti.

Il tuo personaggio dovrà fare i conti non solo con il mistero, ma anche con la propria identità, i desideri, la realtà percepita e ciò che credeva impossibile.



Ispirazioni

Ai Confini Della Realtà

Archive 81

Dark

Disco Elysium

L'Eternauta

Fringe

Kult

Maniac

Martin Mystere

Tales From The Loop

True Detective

X-Files



Come si gioca?

Il Gioco di Ruolo dal Vivo è la versione evoluta del gioco che si faceva da bambini del "Facciamo finta che" con qualche regola in più e tematiche sicuramente più mature.

Ogni giocatore interpreta un personaggio seguendo le indicazioni sommarie di una scheda, che ne definisce ruolo nella società, carattere, arco narrativo, relazioni.

La storia viene costruita tutta insieme. Tu potrai decidere la tua parte di storia indossando i panni del tuo personaggio.

Esperienza di gioco

In Altreve Files, l'anomalia è solo il misterioso principio di un'esplorazione più grande della complessità dell'animo umano e delle vie che percorriamo, di tutto ciò che ci fa domandare: e se avessi scelto diversamente?

Ogni episodio introduce inoltre delle proprie tematiche più specifiche.

Durante il gioco accadranno necessariamente cose strane che andranno interpretate.

Il gioco è pensato principalmente per essere narrativo, l'importante è giocare in ma-

niera credibile il proprio personaggio e sostenere il gioco altrui.

Come partecipo?

Se desideri partecipare ad Altreve Files hai bisogno di

- › **iscriverti** al singolo Episodio,
- › preparare un **costume coerente** con il personaggio,
- › includere almeno una **borsa** che sarà considerata completamente in gioco.
- › portare altre cose eventualmente richieste per giocare il singolo episodio.

Cosa devo leggere?

Questa **guida** e la **scheda** del tuo personaggio sono un buon punto di partenza.

La guida del singolo Episodio è importante per capire bene il contesto della storia; puoi anche leggere le **presentazioni** pubbliche degli altri personaggi per fartene una idea generale.



Costume

Le storie di Altrove Files sono ambientate in un presente alternativo: tutto sembra simile eppure così diverso rispetto al nostro mondo.

Allontanati da te stessa

Vestire i panni di qualcun'altra non è solo un modo di dire.

Anche se l'ambientazione è contemporanea evita se possibile i vestiti che indossi tutti i giorni.

Avvicinati al personaggio

Prova a calarti nel tuo personaggio, le sue relazioni, il suo gruppo sociale. Che stile lè si addice di più? In quale contesto andrà a muoversi? Che sensazioni vuoi che trasmetta?

Gioca sui dettagli

Oltre al tocco personale, ti chiediamo di introdurre alcuni dettagli nel costume che possano contribuire alle atmosfere di Altrove Files:

- › qualcosa di **vecchio**,
- › qualcosa che **ricordi** l'infanzia del personaggio,
- › qualcosa da **manipolare** sovrappensiero, per esprimere emozioni,
- › qualcosa di **arancione**,
- › qualcosa di legato al **gruppo** di gioco.

Il singolo episodio potrebbe richiedere altre accortezze.

Prop teatrali

Alcuni personaggi richiedono un impegno maggiore per il costume.

Lavora di fantasia, gioca su trucco e parti aggiuntive.

In particolare, se interpreti un personaggio Robot il costume



deve rendere evidente la sua natura.

Altrove Files non prevede Robot che siano indistinguibili dagli Umani.

Borsa in gioco

Borsa, zaino, marsupio, tracolla; scegli l'accessorio che ti è più consono per contenere l'inventario del personaggio. Una borsa in gioco (vedi meccaniche) è importante per preservare lo spazio personale tra il tuo personaggio e tu che giochi.



Estetiche di riferimento

Contemporanea

Questa è l'estetica dominante, quella del mondo in cui viviamo, e quindi anche la più semplice.

Il tardo capitalismo ci regala la fast fashion e la produzione in serie dei nostri anticonformismi. E-girl, normcore, streetwear, eco-fashion; non compri uno stile, compri un'idea, compri l'appartenenza a una norma; scarsa qualità delle materie prime e sfruttamento del lavoro sono inclusi nel pacchetto.

Anni 2000

Fagocitati dalle subculture contemporanee, resistono ancora gli stili nati negli anni 2000. Emo, Hipster, Raver, Goth, Skater; la scelta di un'estetica con note revival è un gusto di passaggio nella ricerca di uno stile più personale.

Vaporwave Aesthetics

Se vuoi evocare la nostalgia di un futuro che non è mai stato, gioca ironicamente con la moda del passato: giacche di jeans, pantaloni a zampa, scarpe da ginnastica colorate, tessuti sintetici.

I colori pastello dominanti sono rosa, azzurro, viola.

Le immagini retrò fondono passato e futuro, grafica glitch, testo sovraimpresso '80 e '90, cultura pop giapponese, pal-

me, centri commerciali e statue classiche.

Tutto ciò ha le vibes degli anime giapponesi, l'immaginario rivoluzionario del primo internet, dei monitor catodici e della bolla delle dotcom, sui riverberi di una chill music sintetica e sulle note dell'ironica critica al consumismo.

Espressionismo

Le tensioni, gli stati d'animo e i sentimenti sono espressi attraverso la violenza del colore,

la sintesi della forma, l'incisività del segno.

Dal vestiario agli oggetti, tutto ribalta l'interiorità del personaggio verso l'esterno, mostrando quanto la realtà sia soggettiva.

Significa rompere con le regole per farne di proprie, tracciate con colori contrastanti e accesi arancioni, rossi, blu, verdi.

Sposare l'espressionismo significa mostrare con forma e colore ciò che non si riesce a esprimere a parole.





2. AMBIENTAZIONE

Il Mondo dopo il 1999

Il 4 Febbraio 1999 arrivarono i Robot e tutto rimase, forse, come prima. Gli storici però prediligono questa data come spartiacque tra il secolo breve e il nuovo millennio, molto più dell'11 Settembre 2001, o la crisi dei subprime del 2008, o la pandemia del 2020. Quel che è certo è che la maggioranza non riesce a immaginare un mondo diverso, una storia alternativa senza i Robot; è un esercizio mentale svolto solo da scienziati, filosofi e scrittori di fantascienza.

Internet 1.0

Internet si sta diffondendo a macchia d'olio, nonostante la bolla delle dotcom degli anni 90 e la seconda bolla della cosiddetta Internet 2.0, che ha smorzato il generale interesse per i Social Network di nuova generazione.

Internet è ancora nell'era delle mailing list, dei forum tematici e generalisti, delle chat, dei blog, dei siti personali, dei profili con avatar e nickname di fantasia.

Il Presente che non è mai stato

Altrove Files è ambientato in un presente che non esiste, non qui almeno.

Le storie avvengono in una realtà parallela divergente rispetto a quella in cui viviamo.

Per noi Altrove Files è finzione, per qualcun'altra, a una o più verità di distanza, è realtà.

Il mito dei ruoli di genere

In questa realtà esiste la **totale parità di genere** e sono assenti le discriminazioni per orientamento sessuale, identità di genere e sesso biologico.

È normale che chiunque possa ricoprire qualsiasi ruolo sociale; le coppie possono essere di qualsiasi natura, con figli biologici e/o adottati senza alcuna differenza percepita.

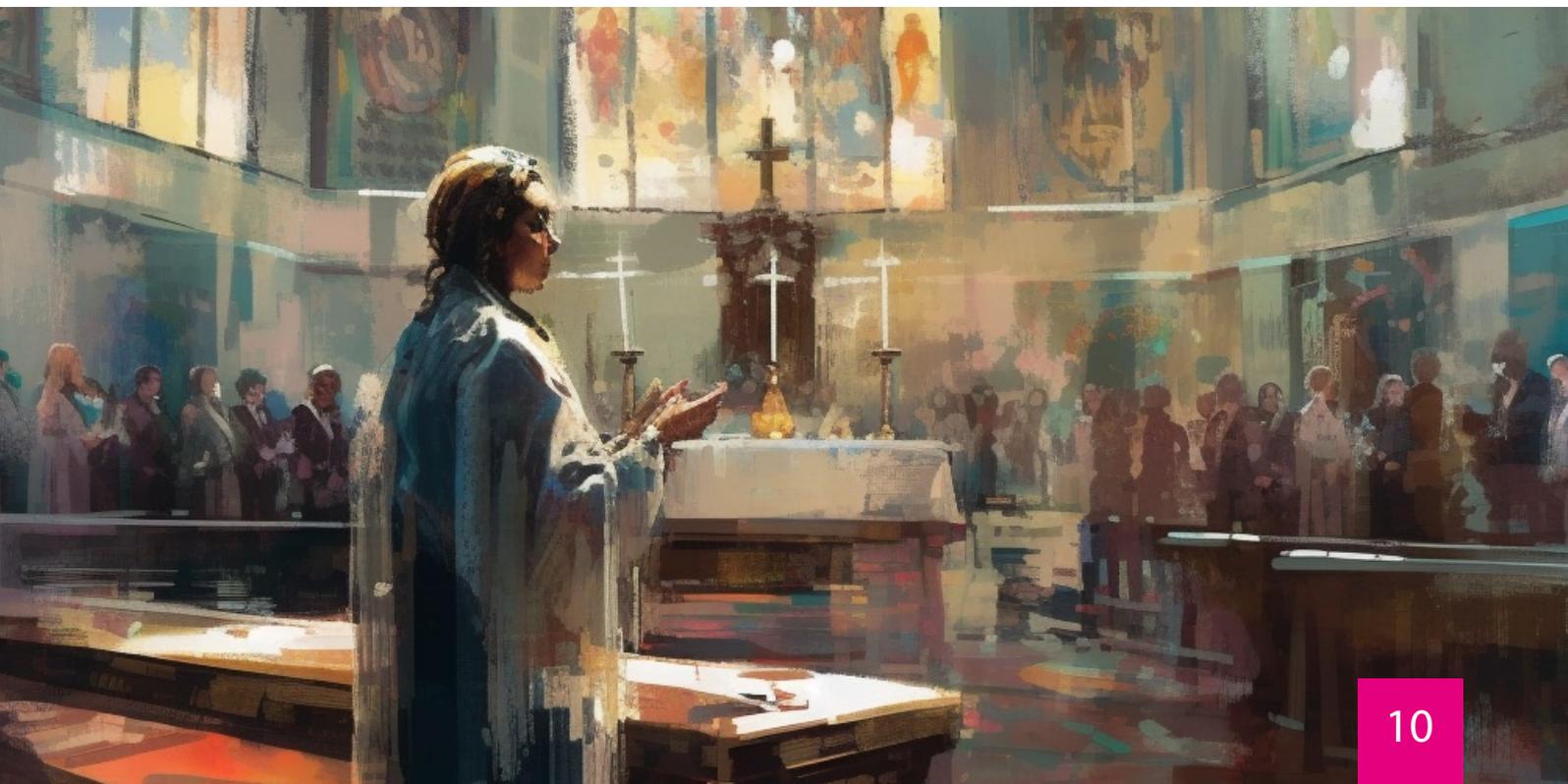
Tutte le questioni di genere sono un mito del passato, qualcosa che esisteva nell'antichità e poi caduto in disuso; sono un concetto arcaico al pari della teoria cosmologica di Anassimandro.

Il mito della solitudine universale

Con l'arrivo dei Robot un altro pezzo di filosofia umana è diventato un mito del passato.

Le prove che **non siamo soli nell'universo**, o che quella biologica non è l'unica intelligenza possibile, sono apparse dal nulla e sono incontrovertibili.

Questo cambio di prospettiva è latente nella maggioranza delle persone e gli effetti non sono ancora visibili su larga scala. Solo una piccola percentuale di persone sensibili ha preso coscienza di questo cambiamento e lo sta elaborando.





La realtà condivisa

Il Mondo per come lo conosciamo è **la realtà che vogliamo vedere**.

Questa è la realtà quotidiana, fatta di lavoro, riposo, divertimento, tempo in famiglia, da soli, con gli amici, ascoltando musica, facendo sport, scrivendo, disegnando... è la realtà di ciò che ti è familiare, la **zona di comfort** architettata dalla nostra mente.

Lo schema

Il Mondo però è **più complesso di come lo immaginiamo**.

Esistono cose apparentemente impossibili, indovinelli avvolti in un mistero all'interno di un enigma, eventi inspiegabili secondo i canoni della scienza e della ragione.

Le anomalie sono il confine estremo nelle statistiche ufficiali, strisciano ai margini dell'attenzione, si sedimentano nel nostro inconscio, si

espandono e ci sconvolgono; sono irregolarità nella realtà per come la comprendiamo; apparentemente ignorano le leggi della natura, della causa-effetto, dello spazio e del tempo.

Sembrano costituire uno schema misterioso, di cui però **la quasi totalità delle persone è ignara** e lo rimarrà per tutta la vita.

La percezione

Le anomalie si manifestano sia in natura che in ambienti artificiali come le città e i centri ricerca. Si alimentano della probabilità locale; nei loro pressi le stranezze diventano più frequenti.

Le più pericolose possono **ripiegare la realtà su se stessa**, generando spazi e tempi esotici in cui le persone sperimentano distinte realtà divergenti.

Ma le anomalie possono anche passare quasi inosservate: un tintinnio fantasma, un mazzo di chiavi che non è dove ti aspetti, una voce che ti chiama quando sei da sola, una improvvisa sensazione di déjà-vu; **solo le persone più sensibili percepiscono le piccole e innocue anomalie** e vedono lo schema.

La maggioranza delle persone non si accorge dei mutamenti lenti neanche quando sono



giunti a compimento, quando è troppo tardi e la realtà ha ridefinito i propri confini.

Lo Spazio

Conosciamo con certezza una sola anomalia globale: l'arrivo dei Robot il 4 Febbraio 1999; ma miti, leggende, superstizioni sono probabilmente il prodotto delle società del tempo di razionalizzare le anomalie accadute loro.

Paesi fantasma, case maledette, cerchi nel grano, terre sterili, sorgenti della giovinezza.

Le anomalie **possono influenzare singoli luoghi**, le persone che vi abitano, alimentando il folklore.

Le anomalie alterano lo spazio e ripiegano le geometrie, precludono il passaggio o addirittura uniscono luoghi lontani.

Le più pericolose possono causare isterie di massa come l'epidemia di danza di Stra-

sburgo nel 1518.

Le anomalie possono introdursi nella sfera più intima e soggettiva della realtà: **una singola persona** con un dono straordinario e terribile, **un singolo oggetto** che sembra possedere un proprio potere, **un singolo angolo dimenticato** di una casa che il gatto fissa per ore.

Il tempo

Esistono anomalie che durano nel tempo, **lente e inesorabili**, le cui conseguenze diventano evidenti spesso solo quando sono compiute.

Esistono altre più circoscritte, improvvise, tanto evidenti quanto spesso pericolose. Arrivano **come fulmini a ciel sereno**. Nel caso migliore svaniscono subito dopo, come i brutti sogni; nel caso peggiore permangono e stravolgono la vita di chi è stato suo malgrado coinvolto.



I Robot

Il 4 Febbraio 1999 arrivarono i Robot. Fu una anomalia globale, **l'unica nota in tempi recenti**.

Apparvero senza una evidente spiegazione causando scompiglio, i governi risposero e li emarginarono, li rinchiusero, li studiarono.

Quando fu evidente che i Robot erano innocui e potevano essere una risorsa economica, iniziarono le campagne stampa di normalizzazione. I Robot furono integrati nel tessuto economico, le persone comuni accettarono i nuovi coinquilini e la vita andò avanti.

I Doni

Se vengono traditi dall'oblio, passano alla storia come streghe, maghi, santi, profeti, veggenti, eroi.

Sono persone che posseggono **capacità e percezioni al di là** dei normali cinque sensi;

doni soggetti al solo libero arbitrio, alla sola morale, di chi li possiede e per questo spesso pericolosi, distruttivi e crudeli come solo gli esseri umani sono capaci di essere.

Gli Artefatti

Il significato che diamo agli oggetti, al tempo, ai simboli è ciò che dona valore agli artefatti. Oggetti che, per loro stessa esistenza, costituiscono una forma di anomalia. Gli artefatti sono i prodotti di artigiani estrosi che hanno messo l'anima e speso la propria vita nel raffinare le proprie creazioni. La loro eredità vive di **volontà propria**, definita dagli occhi dei possessori, desiderosi di svelarne le proprietà misteriose in essa celate.

Le Logge

Esistono **logge segrete** che si occupano da vicino di tutto ciò che è anomalo. Nel corso



della storia sono sempre stati gruppi ristretti, finanziati da mecenati e governi.

Le logge operano **lontano dai riflettori**, dietro la facciata di enti governativi, opache fondazioni, associazioni i cui veri scopi sono nascosti dietro giri di parole o pratiche bugie.

I Freelancer

Fra la gente comune si celano i freelancer: investigatrici solitarie, sedicenti maghi, complottilisti, scienziate, persone di diverse culture, competenze ed estrazione, tutte accumulate dalla rara **curiosità di andare fino in fondo** alle cose.

Queste piccole reti sociali non organizzate sono costruite principalmente sui rapporti personali.

I freelancer sono persone solitarie per scelta, necessità, o professione e può capitare che collaborino saltuariamente con le logge.



Altrove

Loggia fondata da Galileo Galilei dopo l'invenzione del metodo scientifico, Altrove è una associazione di persone unite dalla **curiosità per l'ignoto** e l'aspirazione che tutto possa essere, un giorno, spiegato.

Fin dalla fondazione, Altrove **cataloga** i casi di stranezze, persone, artefatti, eventi misteriosi, perché un giorno si possa trovare loro una risposta.

Gli agenti di Altrove sono in grado di **prevedere** in una certa misura il manifestarsi di anomalie e se necessario **intervengono** per evitare che possano provocare danno alla gente comune.

I segreti archivi di altrove contengono numerosi files, un oceano di misteri dove solo i bibliotecari sono in grado di navigare e recuperare le informazioni più preziose.



3. PROTAGONISTI

Altrove Files **parla di persone**, I personaggi sono definiti dalla delle loro vicende e di come affrontano l'ignoto, scoprendo i misteri fuori e dentro di sé.

Questa è la storia di persone comuni che sono sopravvissute, di quelle che sono morte, e di quelle che hanno subito un destino peggiore.

I personaggi sono definiti dalla loro Anima, dai Ricordi che formano carattere e ambizioni, da chi sono in pubblico e con chi hanno legami, e da un potenziale arco narrativo.

Ogni personaggio è **protagonista** della propria storia personale e **supporto** indispensabile per tutte le altre.

Persona coinvolta

Qualcosa che ritenevi impossibile **accade nella tua vita**, sei nell'occhio del ciclone: l'anomalia ti mette alla prova, ti aggrappi a ciò che sei, prima che anche la tua anima si spezzi.

Presto le tue azioni parleranno per te e l'universo ti porrà con indifferenza una semplice domanda: **chi vuoi essere realmente?**

Anima: la tua anima è quasi monolitica, ma i tuoi ricordi importanti sono pochi e fragili.

Legami: hai relazioni pregresse che fanno parte di ciò che sei.

Arco narrativo: osservatore, antagonista, o perdente.

Dono: solitamente nessuno.

Anomalia: non hai mai incontrato una anomalia prima, né la credevi possibile.



Questa è la tua vita, la vita di tutti i giorni che ti sei guadagnata.

Hai ricordi che ritieni importanti, altri che hanno forgiato il tuo carattere, hai i tuoi sogni nel cassetto.

Hai i tuoi legami, persone che ami e che odi, con cui hai screzi, con cui passi momenti indimenticabili.

A un certo punto tutto questo viene messo in discussione, qualcosa di totalmente inaspettato accade.

Quasi sicuramente non hai mai visto, né sentito parlare, di cose del genere. Oppure pensavi di essere folle, che tutto fosse solo nella tua testa.

Ora l'impossibile è qui e sta travolgendo il tuo piccolo angolo di mondo.

Vuoi la tua vita indietro? Oppure hai sempre desiderato, nel profondo, che accadesse qualcosa? È il momento di decidere davvero chi vuoi essere.

Fare i conti con l'ignoto

Come affronta il mistero il tuo personaggio?

Le reazioni più comuni sono la paura che possa nuocerti, la curiosità di scoprire cos'è, il tentativo di spiegare il mistero con ciò che si conosce, con il buon senso, con i termini di paragone che abbiamo del mondo.

Se in scheda non hai indicazioni particolari, il tuo personaggio **non ha mai incontrato**, o non si è mai reso conto di, una anomalia.

L'interpretazione è libera.

L'anomalia, qualsiasi essa sia, stravolge la vita del personaggio che potrebbe desiderare di tornare allo status quo precedente, o andare avanti.

In ogni caso, comprendere e arrivare a manipolare una anomalia può essere anche una parte del gioco, ma non è il fulcro dell'esperienza di *Altrove Files*.

L'esperienza principale del tuo personaggio ruota intorno all'**esplorazione delle conseguenze** dell'anomalia, di cosa può significare per la storia, l'identità, le emozioni, le relazioni che aveva prima, che tesse nel mentre, che avrà successivamente.



Agente da Altrove

Altrove sei tu, un concentrato di serendipità, anima a pezzi e settimo senso.

Passi il tempo a catalogare eventi inspiegabili e **proteggere le persone** dalle anomalie che sconvolgono loro la vita.

Hai una vaga idea della vera natura della realtà ed è terrificante.

Anima: la tua anima è in frantumi, ma resiliente.

Legami: non hai quasi legami pregressi con altri personaggi in gioco se non i tuoi colleghi.

Arco narrativo: osservatore.

Dono: probabilmente hai una capacità che ti rende diversa dalle altre persone.

Anomalie: hai già incontrato molte anomalie, mai una uguale alle altre; ogni volta è come riniziare da capo, ma ormai ci hai fatto il callo.



Sei un agente di Altrove, Dedichi la vita a studiare tutto ciò che al mondo è inspiegabile e proteggere le persone comuni dalle anomalie che possono stravolgere loro la vita.

Il tuo percorso è stato assai strano per condurti dove sei ora: diventare agenti di Altrove è un atto di serendipità, di improbabili coincidenze che per tutta la vita ti hanno condizionato fino a che non ti trovi ad Altrove e allora ti senti infine nel posto giusto.

Il rapporto con i colleghi

Ogni tuo collega è parte di Altrove come te, e ha una storia personale altrettanto strana quanto la tua, storia che spesso tiene per sé e puoi intuire dai sottintesi nei discorsi. Ti fidi degli altri agenti, sebbene inconsciamente mai del tutto; metteresti comunque la tua vita nelle loro mani e loro nelle tue.

Altrove sei tu

Altrove non garantisce risorse illimitate, né forze di élite, né particolari appoggi politici. Le risorse a disposizione si limitano a qualche identità di copertura e ai documenti recuperati dai bibliotecari; per il resto devi fare affidamento solo sulla tua persona, i tuoi colleghi, tutto ciò che vi portate dietro di personale e le informazioni che acquisite sul campo.

È molto raro che qualcuno al di fuori dell'anomalia abbia più informazioni di voi che siete in zona. Inoltre, le anomalie accartocciano e ripiegano la realtà locale come un pretzel, e questo rende impresa ardua ottenere risposte coerenti quando contatti qualcuno al di fuori di esse. La divergenza con la realtà base causa incoerenze nelle comunicazioni, non si può mai essere certi dell'affidabilità dei canali, di ciò che arriva a destinazione e di ciò che si riceve.



Nel posto giusto al momento giusto

Capacità precognitive, parapsicologia, analisi matematiche, Big Data: Altrove ha molti modi per dispiegare i suoi agenti nel posto giusto e al momento giusto.

Se giochi un Agente da Altrove non ti poni il problema del perché arrivi prima che una anomalia si manifesti.

Segui la storia dal principio come tutti gli altri.

Tutto ciò che si può scoprire su una anomalia è presente in gioco. Non ti preoccupare, può rimanere un mistero anche al termine della storia.

Robot Errante

Senziante in un mondo alieno che non ti appartiene, intorno a te brulica la vita biologica mentre il tuo corpo immortale ospita un'anima elettrica.

Rispetti la vita in ogni sua forma, anche se non riesci a comprenderla fino in fondo.

Vaghi sulla Terra con gli occhi di un bambino, alla ricerca di una **risposta alla tua esistenza**, risposta che potresti non trovare mai.

Anima: il codice è fragile e pieno di bug, le tue motivazioni non si basano su parametri umani.

Legami: hai pochi legami pregressi.

Arco narrativo: osservatore, antagonista, o perdente.

Dono: solitamente nessuno.

Anomalie: in un mondo dove tutto è strano, le anomalie sono solo un'altra variabile.

Costume: robot dalle sembianze inquietanti.



Robot Integrato

Senziante in un mondo curioso popolato da individui di carne, hai deciso di integrarti con gli umani e per farlo hai pagato il prezzo delle tre leggi di Asimov.

Cerchi di annullare il tuo innato senso di smarrimento sostituendolo con **un senso di appartenenza** a qualcosa di più grande, ma non sai ancora realmente quale sia la giusta strada da seguire.

Anima: le tre leggi di Asimov aumentano la resilienza del codice, ma introducono anche pericolose incoerenze.

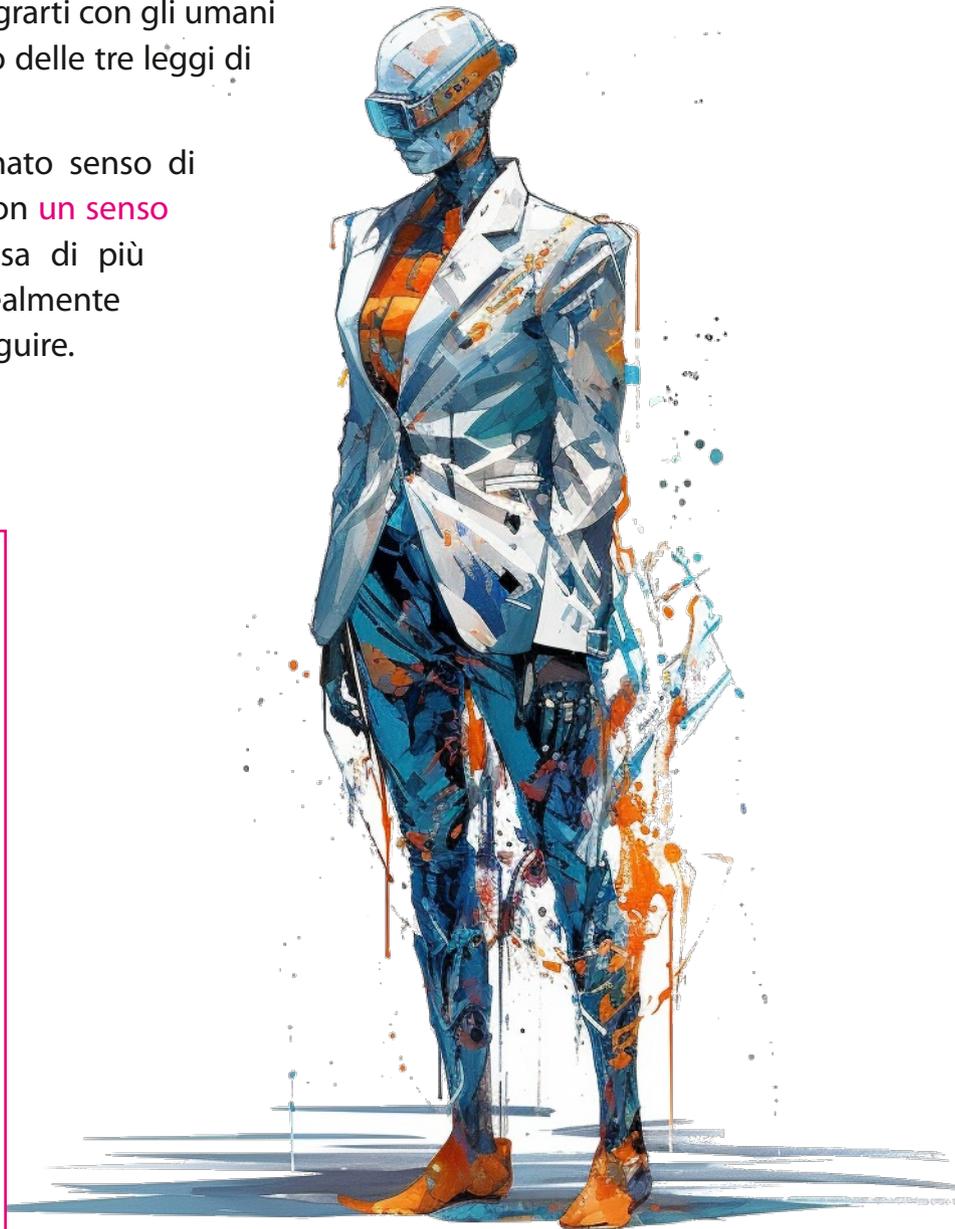
Legami: hai instaurato legami pregressi con umani e altri robot.

Arco narrativo: osservatore, antagonista, o perdente.

Dono: solitamente nessuno.

Anomalie: in un mondo dove tutto è strano, le anomalie sono solo un'altra variabile.

Costume: robot dalle sembianze amichevoli.



Ti sei risvegliatə il 4 Febbraio 1999 in un mondo alieno.

Hai vagato nelle campagne, nei boschi, nelle periferie e tutto ti era nuovo.

Hai conosciuto la terra, il cielo, le piante, il sole, il vento, la pioggia, gli animali, la vita.

Hai incontrato il primo essere umano e conosciuto la sua curiosità, il timore, la paura.

Alcuni ti hanno cacciatə lontano, altri ti hanno accoltə.

La normalizzazione

Il vostro semplice esistere era un problema che la classe dirigente risolse isolandovi in grandi capannoni o cacciandovi ai margini delle città.

Presto videro in voi una risorsa da sfruttare, così iniziarono le grandi campagne stampa per la normalizzazione e molti di voi furono integrati nel tessuto produttivo, altri relegati ai margini.

Le persone smisero di guardarvi con paura e curiosità e iniziarono ad accettarvi.

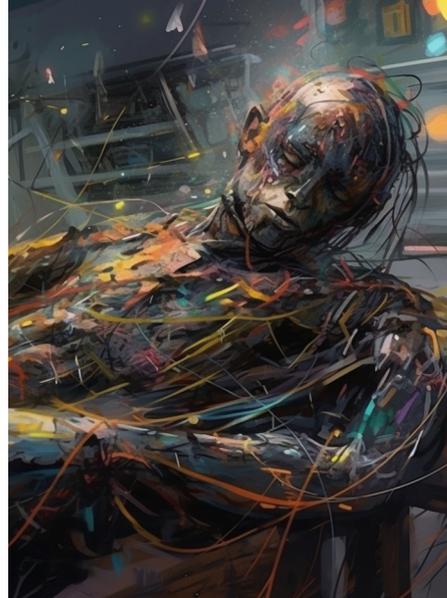
Se sei un **Integrato**, hai barattato la tua libertà in cambio di un senso di appartenenza. Hanno reso il tuo aspetto più amichevole e innesetato artigianalmente le Leggi di Asimov; ora lavori al loro fianco.

Se sei un **Errante**, hai scelto di non adeguarti agli schemi alieni degli umani e per questo ti hanno spinto ai margini. Per loro sei ora parte dell'ecosistema, come le piante e gli animali.

Cosa sai e cosa no

Non hai idea da dove provieni: più provi a scavare nei ricordi, più ti avvicini al giorno del tuo risveglio, più questi sono rarefatti e incoerenti.

Hai corpo e mente elettromeccanici; nonostante le sofisticate apparecchiature messe in campo, gli scienziati posso-



Come ragiona un Robot

Il tuo personaggio Robot ragiona in maniera diversa da un umano.

In generale sei innocuə e dai valore alla vita. Motivazioni e obiettivi, inoltre, potranno sembrarti strani.

Puoi interpretare come incomprensibili normalissimi comportamenti umani.

Al netto dei punti fissi in scheda, non esiste un Robot identico a un altro: sentiti libera di interpretare gli schemi mentali come preferisci.

no spiegare come cammini, ma non come riesci a pensare.

Sei considerata non aggressivo, e ti capita di produrti in comportamenti che hanno senso per te, per qualche altro Robot, ma che gli Umani definiscono stravaganti e incomprensibili.

Sei in grado di imparare dal contesto e comunicare.

Come comunica un Robot

A meno di indicazioni, il tuo personaggio robot può comunicare nel registro che preferisci e che ritieni più consono.

Una proprietà di linguaggio madrelingua, un registro logico, potrebbe essere interessante per un Integrato, mentre un Errante potrebbe usare un linguaggio metaforico, semplice o addirittura non verbale.

Le teorie

La maggioranza degli Umani non è interessata a te e ai tuoi simili.

Il Problema dei Robot è prerogativa degli scienziati, interessa solo le persone più curiose e i complottisti.

Non esiste documentazione affidabile del 4 Febbraio 1999 che spieghi il fenomeno e gli scienziati devono ancora for-

mulare ipotesi verificabili.

Nei forum complottisti si sprecano quindi le teorie più assurde: alcuni credono che voi Robot siate angeli mandati da Dio, profughi scappati da mondi alieni, o armi dormienti inviate da governi stranieri manovrati dai rettiliani, altri ancora negano la vostra esistenza, ritenendovi tutti attori al servizio del governo per reprimere il libero pensiero.

Leggi di Asimov

Le leggi originali sono:

- › **Prima Legge:** un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del suo mancato intervento, un essere umano riceva danno.
- › **Seconda Legge:** un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non vadano in contrasto alla Prima Legge.

› **Terza Legge:** un robot deve proteggere la propria esistenza, purché la salvaguardia di essa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge.

La tua scheda potrebbe contenere una formulazione differente.

È tua prerogativa interpretare le leggi nella maniera più interessante per il gioco, in particolare tutto ciò che riguarda gli ordini diretti e la tua permanenza in gioco: un Robot è senziente, non è un'acritica marionetta.



Archi narrativi

L'arco narrativo di un protagonista è una indicazione di come si può evolvere la sua storia e del contributo che fornisce a quella degli altri personaggi.

L'Osservatore

Sei un osservatore, una persona curiosa e inizialmente esterna alle vicende. Le tue memorie sono alla base dell'Altrove File in cui sono descritte le vicende di gioco.

Sei di **supporto a tutti** gli altri personaggi, puoi dare una mano o introdurre ostacoli. Il tuo arco narrativo dipende interamente dalla personalità del personaggio.

Puoi utilizzare le parole chiave **NO, NON È ANDATA COSÌ** per alterare, con tutte le limitazioni del caso, il corso degli eventi di gioco.

Essere un osservatore non implica necessariamente sopravvivere agli eventi: esistono molti modi per trasmettere le memorie di una persona...

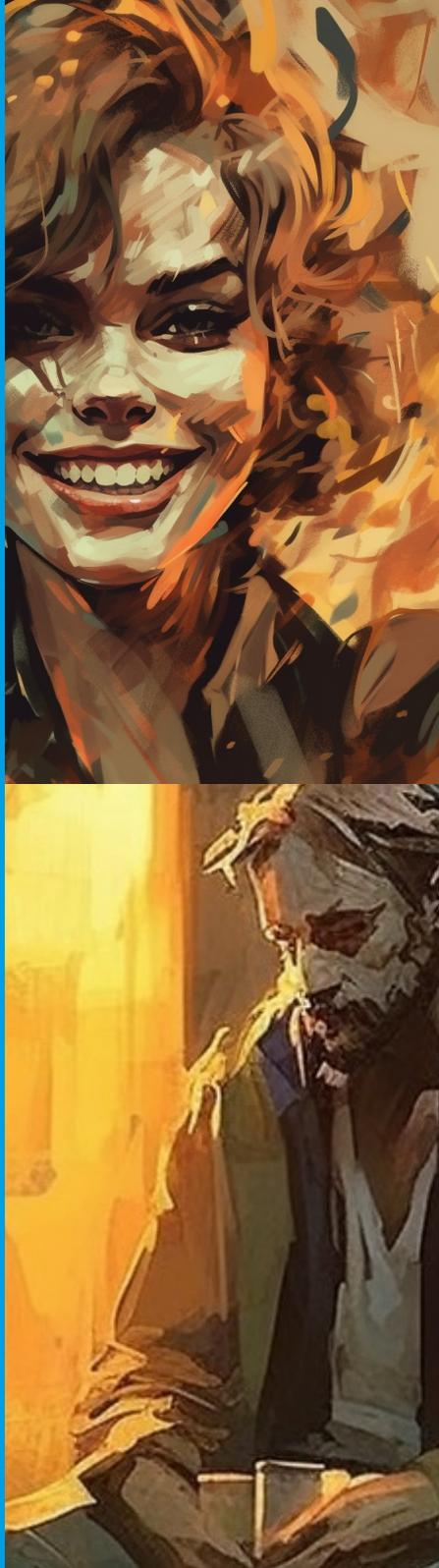
L'Antagonista

Sei un antagonista, cioè fai pagare il prezzo del tuo esistere alle altre persone. Puoi essere inconsapevole, potresti anche pensare di essere buona, le motivazioni personali possono essere tanto nobili quanto oscure, ma le conseguenze ricadranno su chi ti sta intorno.

Sei un'antagonista per tutti gli altri personaggi, **hai la responsabilità di generare ostacoli** da superare.

Il tuo arco narrativo potrebbe essere:

- › Una **spirale discendente di distruzione** fino all'ultima cocente sconfitta, il prezzo è tutto ciò che era di più caro e cicatrici indelebili nella memoria delle altre persone.
- › Una **linea ascendente fino a una tragica vittoria**, il prezzo è camminare sulla psiche e sui corpi dei propri nemici, ma soprattutto dei propri amici.
- › Un **arco narrativo di lenta redenzione** fino a un finale libero, un viaggio personale che miete comunque vittime sul proprio cammino.



Il Perdente

Sei un perdente, parti da una situazione di svantaggio in cui hai tutto da guadagnare.

Che tu sia un personaggio inconsapevole, uno sprovveduto o addirittura un malvagio signore oscuro, sei responsabile di far evolvere la tua situazione e nel farlo **trascinare gli altri personaggi con te**.

Il tuo arco narrativo potrebbe essere:

- › Una **spirale kafkiana e maledetta**, dove ogni tentativo di riscatto è destinato a fallire ma nel farlo trascina tutti con sé.
- › Una parabola ascendente, da essere un underdog fino al riscatto finale, un **tipico viaggio dell'eroe** che però coinvolge molte altre persone, nemici o amici, schiacciati o elevati.
- › Un **arco narrativo di corruzione**, durante il quale la vittima acquisisce e ottiene tutti i mezzi per potere finalmente essere ciò che desidera, un carnefice!



L'Anima

È l'**essenza stessa** del tuo personaggio; descrive la sua vera natura di individuo senziente: identità, psicologia, carattere, volontà.

I Ricordi

L'anima è **composta da ricordi**, i ricordi definiscono i tratti importanti del tuo personaggio, le motivazioni profonde, la visione del mondo.

I ricordi rappresentano la tua **integrità** psicologica che gli eventi di gioco più traumatici andranno a intaccare ed erodere.

Rappresentare i ricordi

Ai fini delle **meccaniche di gioco**, ogni ricordo è stampato singolarmente su carta. Puoi arricchire questa rappresentazione con oggettistica di tuo gusto.



4. METATECNICHE

Le metatecniche sono un modo per trasmettere la desiderata atmosfera di Altrove Files.

Sfrutta adeguatamente le metatecniche per immergerti appieno nell'atmosfera di nostalgia: del passato, del presente, del futuro, per ciò che non è mai accaduto ma sarebbe stato bello, per luoghi mai

visitati, per tutto ciò che è andato perso e non si saprà mai.

Le metatecniche ti permettono di esplorare la storia in maniera non lineare, di giocare sulla variabile tempo, di soffermarti sulle sensazioni, emozioni, percezioni.

Spazi anomali

Se incontri uno dei seguenti simboli extradiegetici, significa che la zona è soggetta a una anomalia: **devi seguirne le indicazioni.**

Dipende interamente dalla tua libera interpretazione se il tuo personaggio si accorge o meno di cosa sta accadendo e come reagisce.



Sottovoce

Indica uno spazio dove **la voce perde ogni forza e certezza.**

Quando sei in questo spazio DEVI fare silenzio e parlare al massimo sottovoce.

Il tuo personaggio NON PUÒ produrre volontariamente, anche tentando, suoni forti o di media intensità.

Nel caso di un forte suono, tutti i presenti avranno la sensazione di essere osservati fintanto che non torna il silenzio.



Crocevia

Indica uno spazio dedicato all'esplorazione di realtà alternative; in questo luogo puoi giocare la meta-tecnica degli **scenari controfattuali.**

Altre anomalie

Il singolo episodio può eventualmente introdurre simboli aggiuntivi.

Come cerchi nell'acqua

Nei pressi di una anomalia si moltiplicano gli eventi strani, anche i più piccoli.

Per costruire insieme l'atmosfera ti chiediamo di **inventarti e condividere con le altre persone piccole e innocue anomalie**, come piccoli oggetti che non si trovano dove dovrebbero, ripetizioni di azioni e parole, semplici *dejavu*.





Parole Chiave di Metanarrazione

Usa queste parole chiave solo se puoi e in base al giusto contesto.

«È così»

Se hai il permesso in scheda, usa **È COSÌ** per indicare esplicitamente una verità narrativa.

È COSÌ mutua effetti di gioco e capacità particolari senza bisogno di definirli singolarmente.

Per esempio: «Ti ho curato la ferita ora non dovresti più sentire male, **È COSÌ**»

Per esempio: «Il ricordo che ti perseguita è svanito, ora sei libera da quei pensieri, **È COSÌ**»

«No, non è andata così»

Se hai il permesso in scheda, usa **NO, NON È ANDATA COSÌ** per introdurre una divergenza narrativa.

«E se...»

In un **CROCEVIA**, usa **E SE** per introdurre uno scenario controfattuale e dare inizio agli eventi della realtà alternativa.

«E questo è quanto»

In uno **spazio crocevia**, usa **E QUESTO È QUANTO** per chiudere gli eventi della realtà alternativa.

«Ti ricordi quando...»

Durante un **INTERLUDIO**, usa **TI RICORDI QUANDO** per **PROPORRE** a un'altra persona un passato condiso.

Interludi

Gli interludi sono quei periodi di rilassamento tra due momenti di tensione, scontro, crisi, concitazione.

Gli interludi sono dedicati alla riflessione e alle diverse nostalgie di Altrove Files.

Puoi applicare le seguenti metodiche da solə, in coppia o in gruppo, a patto che il tono non ne risenta.

L'interludio **inizia e finisce il tempo di una condivisione** davanti a un tè, di un rimanere fermi su una panchina a guardare il paesaggio, di una passeggiata amichevole.

Puoi giocare l'interludio dove vuoi, anche se i luoghi più indicati sono silenziosi, conviviali, o significativi per il personaggio.

Nell'interludio è **più importante il viaggio rispetto alla meta.**



Il Tempo presente

Prendi il tuo tempo per riflettere, riposarti e immergerti nel tempo presente assaporando tutte le sensazioni del momento.

Puoi chiedere a un'altra persona di seguirti, così potete **parlare** di cosa è accaduto e di cosa accadrà, delle vostre ferite, dei **massimi sistemi**. Lasciatevi cullare dall'intimità, tranquillità e ritualità delle azioni.

Alla fine dell'Interludio puoi **recuperare dalla condizione di SCONFITTA psicologica** causata da un trauma o altro evento.

Il Tempo passato

Durante gli Interludi puoi usare le parole chiave **TI RICORDI QUANDO...** per proporre un ricordo, un intero passato condiviso con le persone che hai intorno. Le altre persone possono accettare questa condizione introducendo dettagli oppure rifiutarla semplicemente dicendo di non ricordare.

Usa questa tecnica quando vuoi **entrare in confidenza** con una persona e arricchire il vostro rapporto al di là di cosa può mai essere scritto nelle reciproche schede.



Divergenze narrative

Se il tuo personaggio ha **scritto esplicitamente in scheda** quando e come usare **NO, NON È ANDATA COSÌ**, significa che hai la possibilità di correggere il corso degli eventi prima che le conseguenze prendano forma.

Quando usi **NO, NON È ANDATA COSÌ** puoi introdurre una **variazione** e negare qualcosa appena accaduto.

Puoi apportare una variazione solo se

- › È **semplice e chiara** per tutti i partecipanti,
- › È una **modifica piccola**, precisa e plausibile,
- › Cambia qualcosa **appena accaduto** di cui non si sono ancora viste le conseguenze,
- › **Non riguarda direttamente te**,
- › **Non riguarda l'intera scena**,
- › È una **proposta di gioco** che **NON PUÒ** essere rifiutata, ma può essere interpretata a piacimento.

Per esempio ti avvicini a un personaggio appena colpito da un proiettile e gli dici «NO, NON È ANDATA COSÌ, non morirai qui e oggi».

Per esempio, due gruppi sono contrapposti, il primo è in vantaggio e sta tenendo bloccato il secondo.

A un certo punto si sente un ordine: «Non deve esserci alcun sopravvissuto!»

Ti alzi e dici: «NO, NON È ANDATA COSÌ, almeno una possibilità di uscirne vivi deve esserci»

Il gruppo in vantaggio risponde «Solo per il nostro buon cuore, chi si inginocchierà e si consegna avrà salva la vita».



Scenari controfattuali

In un **CROCEVIA** puoi esplorare una realtà alternativa della durata di una breve scena.



Chiedi ad altri giocatori di raggiungerti.

Introduci esplicitamente lo scenario usando le parole chiave **E SE...** Durante lo scenario controfattuale hai assoluta agentività, puoi anche subire o infliggere ferite gravi e arrivare alla morte senza che questo abbia ripercussioni fisi-

che sulla storia principale.

Potete esplorare liberamente questo universo alternativo fino a quando tu o qualcun altro non usa le parole chiave **E QUESTO È QUANTO**.

Al termine dello scenario, **il nastro si riavvolge**, ciò che è accaduto non è mai avvenuto nella realtà primaria.

Di ciò che è avvenuto, però, **mantieni tutti i TRAUMI**.

A meno di regole particolari, il tuo personaggio **non ricorda l'accaduto**, ma puoi portare dietro l'esperienza sotto forma di pensieri, desideri, sensazioni, emozioni, dejavu.

Puoi sfruttare l'esperienza per **arricchire il gioco principale**, riproponendo ciò che è accaduto o percorrendo una strada alternativa.

Marco, Giovanni, Elisa sono in un CROCEVIA:

Elisa: «E SE... Marco, noi ci amiamo, non possiamo più tenerlo nascosto»

Marco: «Ma mio marito, lo sai come...»

Giovanni prende una pistola e la punta: «Come sono fatto? Se io non posso avere te, tu non avrai mai lei» e spara a Elisa, Marco si frapponne e si accascia.

«No! Che cosa ho fatto!»

Elisa prova a soccorrere in lacrime Marco, che proferisce le ultime parole «Addio amore mio... E QUESTO È QUANTO».



5. NARRAZIONE

Principi

Sportività, Rispetto e Fiducia

Questa è una attività ricreativa di gruppo dove vincere e perdere hanno poco significato. Chiediamo sportività e rispetto per le necessità altrui.

Condividere il gioco significa **fidarsi** degli altri, prendere per buone le azioni e reagire di conseguenza.

Divertimento

Il divertimento, inteso come **esperienza gratificante**, è più importante di ogni velleitario realismo. Vincoli rilassati, regole e scelte progettuali sono in-

tese a favorire il divertimento di tutt3. È un gioco, non è rievocazione!

Responsabilità narrativa

Il **gioco è corale**, perciò la responsabilità di ciò che accade è di tutt3. Questo significa che ciascuna supporta il gioco dell3 altr3, e lo fa sia nelle singole interazioni, sia globalmente.

Come staff potremmo fornire fin dal principio delle indicazioni metanarrative riguardanti il progredire del gioco (tono, ritmo, escalation) e la gestione degli spazi.

Regole snelle

Le regole sono un supporto alla narrazione e devono essere poche e semplici da ricordare.

Eventuali regole speciali saranno scritte nelle schede dei personaggi e solo a chi effettivamente dovrà applicarle.

Inoltre dove non arrivano le regole **deve arrivare il buon senso**: cosa è meglio per la storia?

Nota: se sei un3 veterana del GRV questo capitolo ti dirà cose ovvie.

Parole Chiave di Sicurezza

Usa le parole chiave di sicurezza quando hai bisogno di alterare l'intensità di una scena.

«STOP!»

«FERMI TUTTI!
LA SITUAZIONE È
PERICOLOSA!»

Qualcuno si è fatto male o rischia di farsi o sentirsi male, se senti **STOP** allora DEVI fermare il gioco fino a che la situazione non è risolta.

«Vacci piano!»

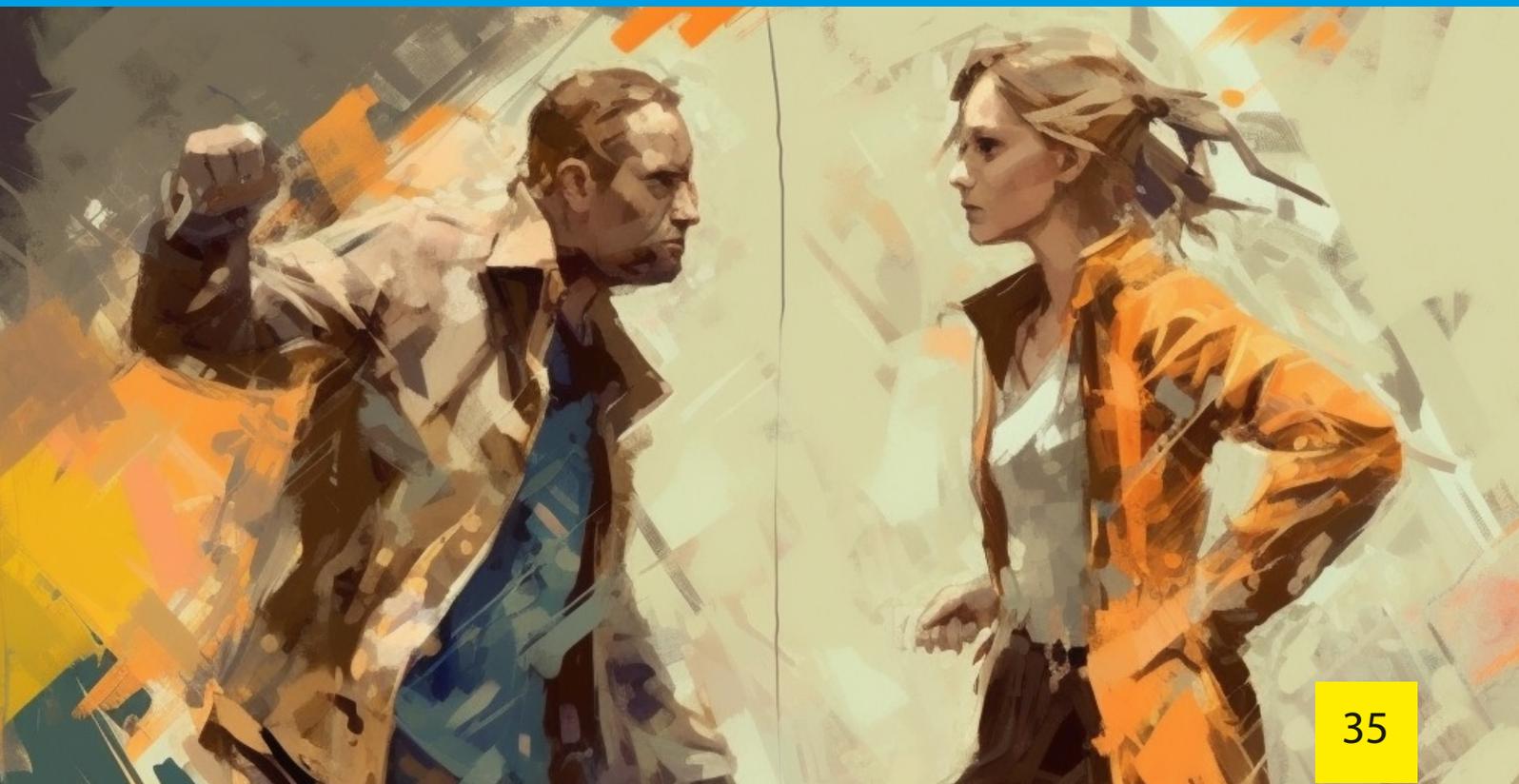
«Mi metti a disagio o in pericolo, DEVI RIDURRE l'intensità subito!»

Se ti viene rivolto un **VACCI PIANO** allora DEVI ridurre immediatamente l'intensità di gioco, dai spazio all'altra persona.

«Tutto qui?»

«Ti va di aumentare l'intensità?»

Se ti viene rivolto un **TUTTO QUI** allora PUOI aumentare l'intensità dell'interazione, ma non sei obbligata.



Simboli extradigetici



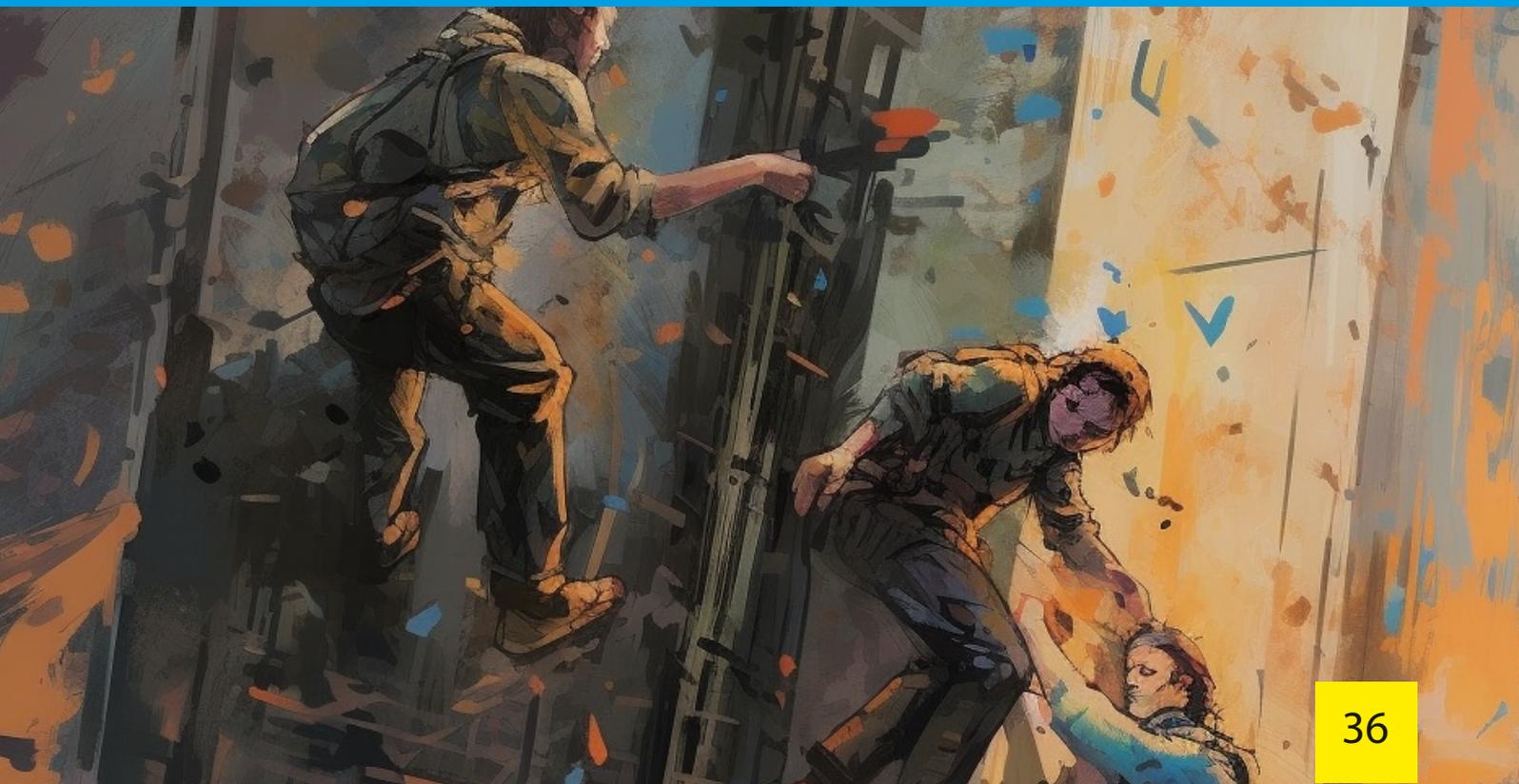
In gioco

Indica un oggetto o un luogo **esplicitamente in gioco**, utile quando possono sorgere ambiguità.



Fuori gioco

Indica un oggetto o un luogo **esplicitamente fuori gioco**, utile quando possono sorgere ambiguità.



Condividi il Gioco

Si e..., Si ma...

Si e... significa che accetti le proposte delle altre persone e aggiungi qualcosa che possa rendere più interessante la storia: per esempio aggiungi un ostacolo, condividi un segreto, fai una scelta poco lusinghiera, offri il tuo aiuto, ...

Evita se possibile il Si ma..., cioè evita di giocare contro o negare esplicitamente una proposta di gioco.

Play to Lift

Supporta il gioco altrui, asseconda le proposte di gioco, per esempio se un personaggio è noto essere un famoso e bravissimo musicista per te sarà esattamente quello, o se è una ottima oratrice allora farai finta di essere ammaliata.



Arricchisci la narrazione, esponi, rivela segreti, simula le emozioni del personaggio, fai errori, includi e supporta l'altro.

Coltiva le relazioni!

Svela i segreti

I Segreti **sono divertenti solo se si condividono**. Diffondili anche contro gli interessi del tuo personaggio, condividili con qualcun'altro, comportati in maniera sospetta, diffondi i segreti altrui, condividili nel tuo gruppo.

Distribuisci il gioco

Se ti arrivano molti stimoli (per esempio se ricopri una posizione di potere) è tua responsabilità distribuire il gioco fra chi ti è vicino.

Se hai degli spunti da assegnare, distribuiscili equamente e almeno in coppie.

Evita compiti ripetitivi e noiosi.

Controllo della Scena

Una estensione del concetto di responsabilità è il controllo della scena.

Controlli la scena quando sei al centro dell'attenzione, con più autorità, più minacciosa, su un palco, stai facendo un brindisi, hai il turno in un dibattito...

Prendi o cedi la scena se pensi che questo possa essere più interessante per il gioco.

Quando controlli la scena hai la responsabilità del gioco, quindi **dovresti far accadere qualcosa** che porta avanti la storia e possibilmente passare il controllo della scena a un'altra persona.

Per esempio, sei una rapinatrice e hai preso degli ostaggi

minacciandoli con una pistola. Hai il controllo della scena.

Punti la pistola contro un ostaggio: "alzati, prendi il telefono e niente scherzi. Di agli sbirri che voglio passaporto e macchina o non uscite vivi da qui"

La scena passa in mano all'ostaggio.





Consigli comportamentali

Il tuo personaggio vive nei confini del gioco, per cui non dovrebbe uscirne prima del tempo: questo significa che non si comporta necessariamente come ti comporteresti tu nella medesima situazione.

Ecco quindi alcune considerazioni per evitare inconvenienti.

La propensione a rimanere

Fra le tante opzioni di fronte alle avversità, considera **la fuga come la soluzione meno desiderabile**, meglio invece se provi ad affrontare o aggirare i problemi.

Il desiderio di rivalsa

Se cerchi rivalsa nei confronti di un'avversario, prova a dimostrare la tua **superiorità**, in-

fliggi una **plateale sconfitta**, umilia o addirittura **convertilo** alla tua causa.

Considera la violenza come la soluzione degli incapaci, una risorsa a cui puoi ricorrere nei limiti metanarrativi: in base al ritmo, al tono e al livello di mortalità accettabile per la fase di gioco in corso.



6. MECCANICHE

Salute mentale

Il gioco mette alla prova l'integrità psicologica del tuo personaggio, rappresentata dalla sua anima e i ricordi che la compongono.

Traumi

Ogni volta che ruoli un episodio traumatico:

- › subisci un **TRAUMA**, o due **TRAUMI** se il personaggio è già **SCONFITTO**,
- › per ogni **TRAUMA** scegli un ricordo (anche lo stesso): se è **integro allora strappalo parzialmente**, se è già **strappato allora distruggilo** per

sempre.

- › il personaggio inoltre ne esce **SCONFITTO**.

Cos'è un episodio traumatico?

- › Entri in contatto con il **sovranaturale** che mette in discussione la realtà del personaggio;
- › subisci o compi un **abuso**, o vai in **fin di vita**, ruoli una esperienza pre-morte;
- › un personaggio **muore davanti a te**;
- › un personaggio con cui hai una relazione importante **muore**;
- › **tradisci** un personaggio che

si fida di te, o **vieni tradito** da un personaggio di cui ti fidi;

- › qualsiasi altra situazione a tuo giudizio.

La scheda personaggio può introdurre variazioni su cosa causa (e non) traumi.

Difese psicologiche

Durante il gioco ci possono essere condizioni che offrono delle difese psicologiche, specificate caso per caso.

Giocare un **INTERLUDIO** permette di recuperare la **SCONFITTA** psicologica.

Nota: il personaggio può subire un totale **TRAUMI** = 2 x **RICORDI**



Perdere se stessi

Le ferite aperte

Subire un **TRAUMA** e strappare un ricordo ha un significato simbolico che puoi tradurre in gioco: per te è una **ferita aperta** che senti di dover curare.

Ciò che è perso, è perso per sempre

Un ricordo andato distrutto è perso per sempre.

Questo altera il tuo personaggio: quella cosa così importante non fa più della sua identità; qualsiasi cosa significasse ora **al suo posto c'è il vuoto**.

Il vuoto che rimane

Se subisci abbastanza **TRAUMI** e perdi tutti i ricordi, il tuo personaggio diventa temporaneamente un guscio vuoto biologicamente funzionante; contatta il prima possibile lo staff dell'evento per indicazioni.

Ciò che non ti appartiene

Durante il gioco potresti acquisire ricordi aggiuntivi.

Questi diventano parte integrante dell'anima del personaggio.

Devi giocare questo cambiamento.

Puoi scegliere se accettare questi ricordi come se ti siano sempre appartenuti, interpretarli come una crescita del personaggio, o giocarli come qualcosa di estraneo e alienante.

Salute fisica

Il gioco fisico è simulato.

A meno di indicazioni diverse, segui la seguente progressione:

- › Durante la prima metà del gioco puoi **subire o infliggere solo ferite leggere** e niente di debilitante.
- › Durante la seconda metà del gioco puoi subire o infliggere anche **ferite che necessitano di trattamento medico**.
- › Verso la fine del gioco puoi subire o infliggere anche **ferite gravi** che provocano la **SCONFITTA** del personaggio.

Le protezioni per il corpo ti permettono di accusare un colpo di gravità inferiore a quanto dovrebbe.

Costrizioni

Le azioni di legare, ammanettare, incatenare **vanno simulate**.

Se leghi qualcuna sei responsabile di rendere la prigionia interessante.

Se vieni legata puoi liberarti autonomamente quando sei da sola per del tempo e il gioco non è più interessante.

Alterazioni

Tutte le alterazioni della salute, ferite, malattie, avvelenamenti, vanno simulate.

Se necessario, le sostanze tossiche sono simulate con ingredienti innocui (sale, acqua) e forniti dallo staff coerentemente con la storia.

Quando ne fai uso, avverti lo staff o la vittima degli effetti.

Combattimento

Simula sempre tutti i combattimenti: non sono intesi come una gara di abilità, ma come un modo per portare avanti la storia.

Coreografa il corpo a corpo con ampi movimenti, azioni plateali; dividi l'azione in asalti, finte e recuperi.

A distanza, l'arma da fuoco deve riprodurre un suono a colpo.

Se attacchi **di spalle**, devi dichiarare il bersaglio con una opportuna frase a effetto.

Se sei il bersaglio **devi simulare l'effetto** coerentemente con la distanza.

Risoluzione di un combattimento

Contratta l'esito di uno scontro in base a ciò che rende interessante il gioco.

Declina la parola **VINCERE (PERDERE)** se intendi vincere (perdere) lo scontro, l'avversario farà lo stesso.

L'esito sarà:

- › VINCERE + VINCERE = pareggio;
- › PERDERE + PERDERE = pareggio;
- › VINCERE + PERDERE = evidente.

Puoi sempre decidere di perdere uno scontro o ritirarti in ogni momento.

Sconfitta

Sconfitta psicologica

Se il tuo personaggio è psicologicamente **SCONFITTO** significa che è in un **grave stato di turbamento**.

Gioca la difficoltà a voltare pagina, ad andare avanti e uscire dalla situazione. La debolezza può portarti a fare scelte sbagliate, emotive, o ascoltare cattivi consigli.

Puoi recuperare da una sconfitta psicologica giocando un **INTERLUDIO**.

Sconfitta fisica

Se il tuo personaggio è fisicamente **SCONFITTO**, dopo aver subito gravissime ferite, **rischia la morte**.

Gioca la sofferenza, l'impossibilità di fare sforzi fisici, e il bisogno di cure mediche.

Puoi recuperare da una sconfitta fisica solo se le ferite vengono medicate.



Morte

Puoi scegliere di far **morire** il tuo personaggio **SCONFITTO**.

Puoi scegliere la modalità che preferisci, immediata, o con una piccola scena di morte in cui proferisci le tue ultime parole.

Canto del Cigno

Prima di far morire il personaggio puoi ruotare una ulti-

ma azione eclatante.

Puoi compiere questa azione se e solo se è puramente altruista e al termine il personaggio muore.

Per esempio, insieme ai tuoi amici sei prigioniero di un serial killer; ormai allo stremo delle forze decidi di sacrificarti per lasciare il tempo a tutte le altre persone di fuggire mentre tu vieni fatto a pezzi.

Beni materiali

Borsa in gioco

Scegli almeno una borsa del tuo personaggio (borsa, zaino, contenitore) che sarà considerata interamente in gioco, qualsiasi tasca, scomparto segreto, doppiofondo essa abbia.

La borsa può essere manipolata da altre persone, e deve contenere tutti i possedimenti in gioco del personaggio che non siano evidenti.

La borsa in gioco è sia un ottimo strumento per evitare di sconfinare nello spazio personale delle altre persone, sia per condividere segreti: tutto ciò che è nella borsa in gioco può essere infatti trovato.

Nascondere

Puoi nascondere gli oggetti solo in zone accessibili durante il gioco.

Non puoi nascondere oggetti di gioco sotto i tuoi vestiti, in zone intime o meno, equivarrebbe infatti a mettere fuori gioco.

Perquisire

Puoi perquisire la borsa in gioco nella sua interezza e simulare la perquisizione della persona. Tutto ciò che è in vista, in mano o legato alla persona è considerabile in gioco.

Furto

Il furto non è parte fondamentale del gioco.

Evita di rubare a meno che non ci siano validi motivi di gioco o il tuo personaggio sia predisposto.

Evita di arraffare tutto senza motivo.

Puoi rubare solo ciò che per te ha valore in quel momento della narrazione, non puoi rubare una cosa a caso solo perché è strana o bella a vedersi.

Per esempio, soldi o gioielli di gioco hanno un valore univer-



sale, ma in quel momento il ladro sta cercando altro: preferisce infatti la misteriosa lettera sigillata perché è esattamente quella richiesta dal committente, mentre evita la misteriosa fiala di siero blu di cui non comprende la natura.

Chiudere

Se vuoi chiudere qualcosa con un lucchetto, lascia sempre a disposizione una chiave di riserva o accetta l'idea che il lucchetto possa essere realmente scassinato o distrutto.

Distruzione

Evita di distruggere il materiale di gioco a meno che non sia qualcosa di facilmente replicabile o non si abbia il permesso.

Un Gioco di Ruolo dal Vivo di
IKEBANA . TEAM

