

IKEBANA.TEAM

ALTROVE FILES

La Felicità in una Scatola



Guida all'Episodio

Un Gioco di Ruolo dal Vivo di
IKEBANA . TEAM



EPISODIO

4



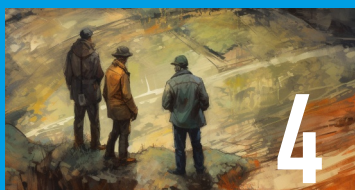
AMBIENTA- ZIONE

7



META TECNICHE

12



GRUPPI DI GIOCO

14



REGOLE IN BREVE

22

Questa è una **guida specifica** per l'episodio; fai riferimento alla guida generale di Altreve Files per approfondire costume, ambientazione globale, narrazione, metatendenze, regole.

che fine fanno i sogni?

I miei sono piccoli ritagli dentro una consumata scatola di cartone con un buffo ghirigoro, il cuore scarabocchiato di una bambina.

Ho tradito quella bambina il giorno in cui sono rimasta in questo paese che pretende di essere una comunità di devoti cristiani, ma in verità è lacerato da decenni di faide tra le famiglie.

Passo i giorni in attesa che questo buco dimenticato dal Mondo decida finalmente di autodistruggersi, anche se inconsciamente ho la sciocca speranza in un miracolo, in una seconda possibilità per poter essere finalmente felici.

=3





1. EPISODIO

Sinossi

Centro Italia, ai giorni nostri.

L'agreste comunità di Xanadu è impegnata con l'organizzazione della Festa dei Buoni Propositi.

Il clima è frizzantino, ravvivato dai **dissidi** tra le famiglie e dal carattere diretto e possessivo dei paesani.

Ai confini della realtà, una cieca e **misteriosa forza** cresce inesorabile ed è pronta a stravolgere la vita di Xanadu per la prima volta dall'arrivo dei Robot più di venti anni fa.

Sarà un miracolo o una maledizione? Potrebbe essere l'occasione giusta per ricominciare, per trovare finalmente la felicità... ma a quale prezzo?

Tipo di esperienza

In questo episodio ti puoi aspettare:

- › una **interpretazione narrativa**, una storia divisa in atti e costruita insieme;
- › alcuni **workshop** iniziali e finali per definire le relazioni ed entrare nell'atmosfera;
- › scene di azione, periodi di concitazione alternati a tempi di relax e decompressione;

L'atmosfera che intendiamo realizzare sarà:

- › una sensazione di nostalgia generalizzata, per quello che sarebbe potuto essere e non è, per quello che potrebbe essere e non è ancora;
- › un'inquietudine e un dram-

ma liberamente ispirate alle vere storie della provincia italiana;

La **storia** riguarderà:

- › degli **eventi misteriosi**;
- › la **pressione** sociale come motore del **disastro**: le aspettative contro la realtà; possibilità di scelta e liberazione;
- › l'esplorazione dell'**identità** e dei **desideri** dei personaggi;
- › le **relazioni tossiche** di cui liberarsi nate su pregiudizi e ignoranza;
- › le **relazioni positive** da rinvigorire, basate su amicizia e rispetto;
- › la ricerca del **significato della felicità**.

Cosa portare

Ricordati di portare con te le seguenti cose:

- › **costumi** del personaggio e **borsa** in gioco (vedi dopo);
- › **lenzuola** e federe o sacco a pelo, **effetti personali**;
- › **lettore mp3** + cavo usb, o in alternativa smartphone + cavo usb;
- › auricolari/cuffiette compatibili e funzionanti;
- › generi di conforto personali;
- › materiale di scena personale, eventualmente concordato con altr3 giocatori e lo staff.

Cosa forniamo noi

Per questo evento forniamo:

- › posto letto in loco, in piccole camerate;
- › i pasti principali (maggiori informazioni saranno fornite a ridosso dell'evento);
- › stampe in formato ridotto delle informazioni di gioco

per ogni personaggio;

- › prop di scena a supporto di metatematiche e narrazione
- › altro materiale di gioco non strettamente personale e utile per la storia e l'atmosfera;

Organizziamo questi eventi per passione, per cui potrebbe capitare che aggiungiamo cose solo per gusto personale.

Per questo motivo la maggioranza dei costi è coperta dalle quote di partecipazione, ma il rimanente è autofinanziato.

Ricordati di...

Quando ti iscrivi (tramite form o via mail) ricordati di:

- › inviarcì il prima possibile la **quota** di iscrizione scelta via paypal, che andrà a coprire la maggioranza dei costi dell'evento;
- › indicarci le **preferenze** per i personaggi tramite l'apposito form online;
- › indicarci eventuali **necessità**



particolari, allergie, diete, in modo tale da organizzarci.

- › fornircì il permesso di pubblicare foto di gioco in cui compari; facciamo tante foto durante l'evento ed è molto complicato scremarle se non sono semplici ritratti.

Prima dell'evento ricorda di:

- › **leggere la scheda** del tuo personaggio e la guida evento per poterti preparare al meglio; consulta anche la guida generale e gli altri documenti di ambientazione per calarti bene nell'atmosfera;
- › **preparare il costume** con tutti i dettagli;

Unisciti al nostro canale Telegram per non perderti nulla:

<https://t.me/+UR12SyeUaCiYVhgM>

Costume

Questo episodio è ambientato in un presente alternativo, in un paesino di campagna.

Evita di indossare gli abiti di tutti i giorni e scegli uno stile il linea con il tuo personaggio e che possibilmente prenda spunto da una delle seguenti estetiche (vedi guida generale): **contemporanea, anni 2000, vaporwave, espressionista**.

Cambi

Ti consigliamo di portare DUE cambi:

- › un **vestito da festa** per le funzioni religiose,
- › un **vestito più pratico** adatto a camminare nella natura.

Prop teatrali

I personaggi Robot richiedono un impegno maggiore per il costume: lavora di fantasia, gioca su trucco e parti aggiuntive; l'unico vincolo è che la



natura robotica deve essere evidente.

Altrove Files non prevede Robot che siano indistinguibili dagli Umani.

Estrazione sociale

In questo episodio sono presenti personaggi di diverse estrazioni sociali ed ego diversificati.

Scegli come vuoi far apparire il tuo personaggio, considerando che è una festa di paese.

Borsa in gioco

Ricordati di portare un accessorio che funga da borsa totalmente in gioco, dove

riporre l'inventario del personaggio.

Gioca sui Dettagli

Ti chiediamo di aggiungere alcuni dettagli al tuo costume per 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**,
- › il **dettaglio legato al gruppo** (o i gruppi) di gioco a cui appartiene il tuo personaggio (vedi dopo).



2. AMBIENTAZIONE

Il Mondo in breve

La realtà di Altreve Files è simile alla nostra eccetto per alcuni non trascurabili particolari:

- › **totale parità di genere** e nessuna discriminazione per orientamento, identità di genere, sesso biologico;
- › il 4 febbraio 1999 sono apparsi i **Robot**, ad oggi sono una normale parte della vita quotidiana;
- › i **social non si sono sviluppati**, internet è ancora nell'epoca dei forum e dei blog;

puoi approfondire l'ambientazione sulla guida generale.

Vivere a Xanadu

Xanadu segue i ritmi di vita di un paese dell'entroterra italiano del XXI secolo.

Le persone passano le giornate lavorando nei campi, negli allevamenti e nei boschi.

Chi non è impiegato nel settore primario fa il pendolare verso la città più vicina.

Gli anziani condividono la noia nell'unico punto di ritrovo del paese, un piccolo bar che fa anche da spaccio alimentari.

I più giovani vanno a scuola con il pulmino, e quando non hanno scuola vagabondano o si ritrovano in piazza per giocare con le console portatili.

Le feste di paese sono un'occasione di evasione dalla

routine anche per chi non è religioso: si fanno canti, balli, giochi.

Le persone sono in media **religiose, orgogliose, schiette e possessive**.

Tutto può essere oggetto di critica, se necessario senza particolari mezze misure.

All'apparenza sembra che tutta la verità sia evidente, ma dietro la maschera si nascondono **torti, dispetti, faide, abusi, insicurezze e provincialismo**.

Nel XXI secolo Xanadu è il tipico paese rurale italiano, abitato da chi non può andar via e da chi è troppo giovane, vecchio o ignorante per poterlo desiderare.

Santa Giovanna

Santa Papessa Giovanna VIII, pontefice dal 855 al 857, **patrona dei sognatori** e Madre della Chiesa.

Donna inglese educata a Magonza, prese i voti come Giovanna Angelica. Soffriva di gravi episodi di **sonnambulismo**, per cui chiese alle consorelle e confratelli di essere incatenata nella sua cella. Urla terribili provenivano dalla sua cella, ma diede istruzioni di non avvicinarsi. Di ciò che accadeva trascriveva ciò che ricordava dai suoi sogni. Una notte il diavolo le si presentò e la tentò, lei rifiutò, quindi le apparve la Madonna che la liberò dalle catene e da allora non ebbe più da temere.

I sogni che trascriveva diventavano realtà, così ottenne l'appellativo di **veggente**.

Alla morte di Papa Leone IV salì al soglio pontificio e promosse una riforma del catechismo.

Una notte la visitò in sogno la madonna che le disse che avrebbe dato la luce un bam-



bino per una famiglia che non poteva averne. Al risveglio chiamò medici e levatrici e disse loro di prepararsi e far cercare la famiglia che aveva sognato.

Incredul3 si prepararono e a mezzogiorno Santa Giovanna diede alla luce un bambino che diede immediatamente in adozione alla famiglia.

Non essendo più vergine, abdicò e si ritirò in convento dove si produsse in profezie, opere di filosofia e teologia

che le valsero, in seguito, il titolo di Madre della Chiesa.

Leggenda locale vuole che Santa Giovanna fosse nata proprio a Xanadu da una coppia che non poteva avere figli. La coppia molto devota si recava ogni giorno in chiesa e poneva le preghiere trascritte in un cofanetto insieme alle offerte; la Madonna mossa a pietà lesse le preghiere, apparve loro in sogno dicendo che avrebbero avuto una figlia, e così fu.

Vivere la fede

La comunità di Xanadu è una **parrocchia** con forti radici cattoliche.

La parrocchia ha sia un ruolo religioso che amministrativo della comunità. Da diversi anni l'**estrosə Dona**, parroca del paese, ha svecchiato la vita religiosa con **travolgenti prediche**, canti e lodi al Signore, ma ha anche introdotto **atteggiamenti elitisti e settari**, riducendo l'apertura al mondo della

comunità.

Il culto di Santa Giovanna è molto sentito; si segue il suo catechismo, e l'eucarestia è sostituita dal **rito del rinnovamento dello spirito**: l'imposizione delle mani rinnova lo spirito santo, l'estasi può portare alla perdita di sensi, ma due persone sono dedicate a sorreggere chi sviene.

Nella stessa comunità ci sono persone che vivono la fede in maniera gioiosa ed accettano

il nuovo come un dono del Signore, e quelle che vivono nella paura, e interpretano tutto come una tentazione del diavolo.

Taluni hanno un rapporto privilegiato con un proprio dio personale. La maggioranza può anche rispettare le persone, ma accetta a malapena fedi non cattoliche, non cristiane; l'ateismo è guardato con sospetto, come qualcosa di incomprensibile.



Festa dei Buoni Propositi

Questa festa è un momento di gioco e riflessione per tutti i fedeli.

I giochi sono organizzati dal comitato della Canonica e dalle famiglie e sono un'ottima occasione per sfogare l'agonismo.

La festa è aperta ai pellegrini e scandita dai momenti di preghiera, canti e balli.

Sono in programma:

- › Benedizione delle famiglie
- › Rinnovamento dello spirito
- › Apertura dello scrigno di Santa Giovanna e commento
- › Giochi a cura delle famiglie e comitato della canonica.
- › Pasto sociale.
- › Voti della felicità.
- › Chiusura del nuovo scrigno di Santa Giovanna.
- › Festa e benedizione finale.



Lo Scrigno di Santa Giovanna

Tra le particolarità del culto della santa vi è il rito **dello scrigno dei buoni propositi**.

Poiché la Santa è patrona dei sognatori, la comunità di Xanadu negli anni si è prodotta in diversi voti di felicità, posti all'interno di un contenitore poi sigillato.

Il contenitore viene chiamato Scrigno di Santa Giovanna o scrigno dei buoni propositi,

perché racchiude tutti i sogni dei suoi fedeli per il futuro.

Il contenitore viene riaperto anni dopo e vengono letti e mostrati i voti fatti in passato, così da evidenziare chi fra i fedeli ha visto realizzare i propri sogni, chi ha raggiunto la felicità e chi no.

È sempre un momento commovente di riflessione di gruppo e personale, da cui scaturiscono nuovi voti posti in un nuovo scrigno.

Vivere le faide

Il sentimento più forte nella gente di paese è l'**attaccamento alla propria terra**, ai propri beni fisici, alle persone, come se fossero una estensione personale del proprio essere.

Da questo sentimento sono nate le faide storiche, è questo sentimento di possesso che le alimenta.

Come parte di una famiglia

La tua famiglia ha sempre ragione, qualsiasi sfumatura potrebbe apparire come un tradimento, l'onorabilità della famiglia ha la precedenza.

La tua famiglia è sempre quella che fa i sacrifici, le altre rubano i frutti del tuo duro lavoro.

I torti

Ogni occasione è buona per i dispetti, i torti e mettere in cattiva luce le altre famiglie.

Bisogna sempre stare attenti alle trappole tese dalle altre famiglie e prepararne di proprie.

Le regole del gioco sono fare torti, non farsi beccare, far fare cattiva figura alla famiglia avversaria.

Il prestigio che teoricamente si guadagna o si perde è agli occhi della Chiesa e di tutti la altr3 compaesanz.

Gli altri sono la giuria.

Gli schiaffi

Capita ogni tanto che si arrivi agli schiaffi, fa parte del gioco perverso delle parti. Aspettati di prenderne, aspettati di doverle dare.

Quando troppo è troppo

Come una spada di damocle sul paese, il rischio che un torto, uno schiaffo di troppo arrivino è sempre dietro l'angolo.

Le storie di fucilate fra i vicini per uno sconfinamento stanno sfumando nella leggenda, a quando un nuovo episodio del genere?

In breve:

- › marcato senso del possesso
- › la tua famiglia ha sempre ragione, le altre torto,
- › fai un favore a unə per indispettare l'altrə,
- › fai torti, dai schiaffi, smi-nuisci gli avversari,
- › cerca l'approvazione del potere e della massa,
- › quando è troppo è troppo,
- › timore che la situazione degeneri senza rimedio.

3. METATECNICHE

Di seguito sono riassunte le metatecniche che verranno utilizzate in questo Episodio.

Fai riferimento alla guida generale per i dettagli.

Come cerchi nell'acqua

Durante il gioco, **inventa e condividi** con le altre persone piccole anomalie come oggetti che non si trovano dove dovrebbero e deja-vu.



SOTTOVOCE

In questo spazio DEVI fare silenzio, al massimo puoi parlare sottovoce.

Il personaggio NON PUÒ produrre volontariamente suoni forti, anche tentando.

Suoni forti provocano la sensazione inquietante di essere osservati.



CROCEVIA

In questo spazio puoi giocare uno scenario controfattuale che inizia con **E SE...** e termina con **E QUESTO È QUANTO**.

Al termine nulla è accaduto nella realtà principale, ma ti porti dietro tutti i **TRAUMI**.

Ciò che è avvenuto si può sfruttare per arricchire il gioco principale.

Interludio

Tra due fasi di gioco concitate puoi giocare un **INTERLUDIO**, che dura il tempo di una passeggiata, di un té condiviso, di una chiacchierata significativa.

Il viaggio è più importante della meta.

Durante un **INTERLUDIO** puoi usare **TI RICORDI QUANDO** per proporre un ricordo condiviso del passato a un'altra persona.

Inoltre se ti prendi del tempo per una discussione profonda,

una passeggiata, o semplicemente riflettere, puoi recuperare una **SCONFITTA** psicologica.

È COSÌ

Le parole chiave **È COSÌ** veicolano una verità narrativa, se la senti accettala così com'è.

Puoi usarle solo se hai scritto in scheda come utilizzarle e in quali casi.

NO, NON È ANDATA COSÌ

Le parole chiave **NO, NON È ANDATA COSÌ** permettono di alterare un qualcosa di appena avvenuto in gioco.

Se le senti, accetta l'esito e giocaci eventualmente intorno.

Puoi usarle solo se hai scritto in scheda come utilizzarle e in quali casi.





4. GRUPPI DI GIOCO

Le linee di demarcazione

In questo episodio i gruppi di gioco possono sovrapporsi e sono:

- › Dona e le **persone di fede cattolica** in contrapposizione a quelle di altre religioni o atee;
- › le **famiglie storiche** in conflitto e le altre persone del paese che giudicano;
- › le persone normali in contrapposizione a **quelle considerate strane**;
- › i locali e gli **esterni**.

Dinamiche interne

Caratteristiche e dinamiche interne dei singoli gruppi saranno parte delle schede dei protagonisti.

- › Rapporti di parentela, rapporti di forza e mansioni all'interno del gruppo saranno esplorate direttamente in gioco e se necessario anche durante i workshop iniziali.
- › I personaggi **antagonisti** sono i più proni ad atteggiamenti tossici nei confronti di tutte le altre persone: dal semplice approfittarsi fino al bullismo, abusi psicologici e fisici, gaslighting, narcisismo.

Invece, i **perdenti** dovrebbero partire da una situazione di disagio, sono le vittime;

- › Le relazioni personali potranno essere di amore, amicizia, sopportazione, o odio, tossiche o costruttive.
- › A parte per gli esterni, a Xanadu si **conoscono praticamente tutti**: solo le relazioni più significative sono inserite in scheda, ma ciò non preclude di crearne di altre durante il gioco.

Nota: tutti gli atteggiamenti sono SOLO fra personaggi (NON fra giocatori) e per pura finzione narrativa.

Comitato della Canonica

Il comitato della Canonica è la **cerchia interna** della parrocchia Dona.

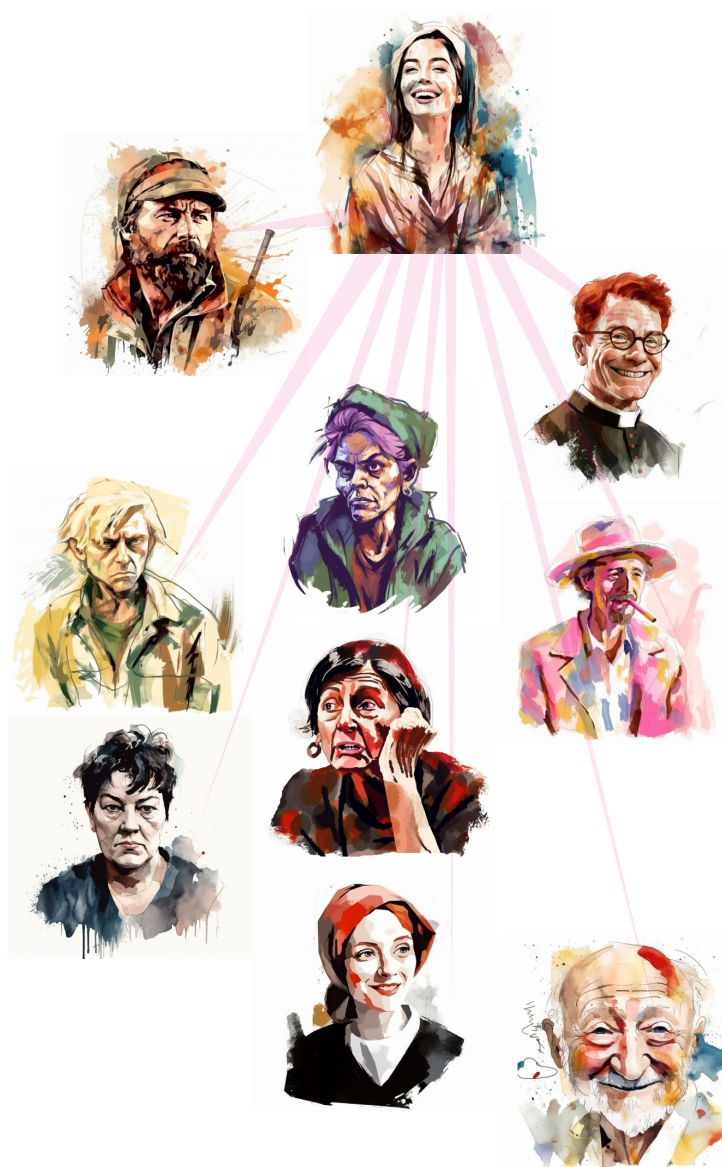
Ne fanno parte le persone più attive nel paese.

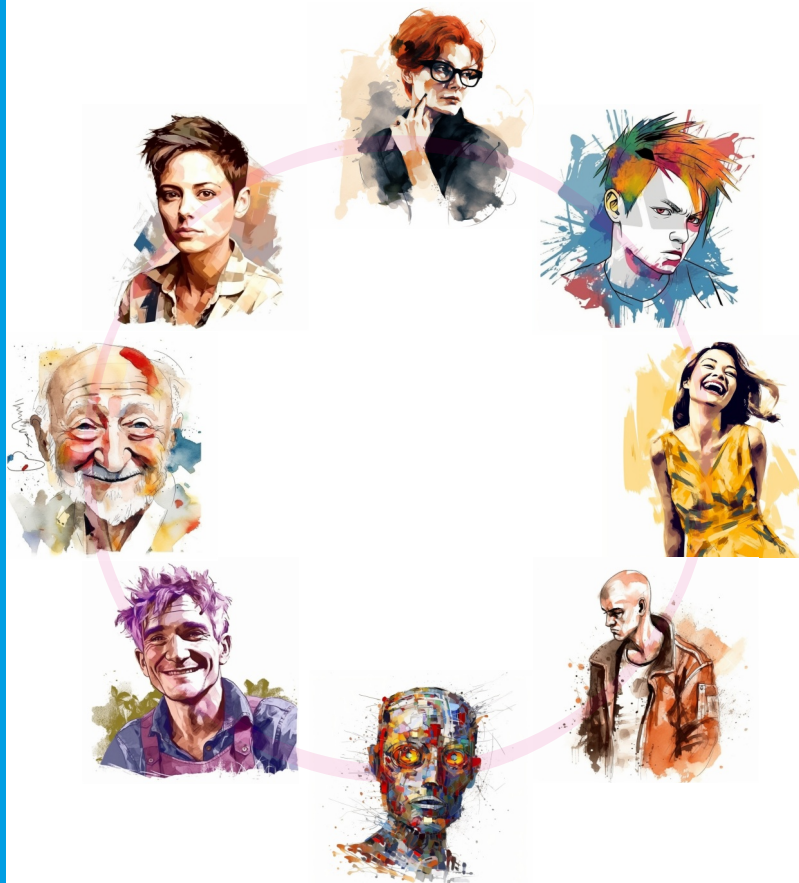
Il comitato ha un ruolo di **supporto** per **organizzare** tutte le attività religiose, le feste di paese e per **amministrare** i beni comuni.

È un gruppo disomogeneo, le diverse vedute personali causano spesso **dissidi e bisticci**. Alcune persone sono dentro il gruppo per raccomandazione, altre per semplice lealtà verso Dona e nessun'altra, alcuni perché sono sempre stati nel comitato e sembrerebbe strano allontanarli.

C'è chi vive l'appartenenza al comitato come **status sociale**, pronto a difendere la propria posizione con denti e unghie. Altre persone più umili, invece, accettano il **peso della responsabilità** sulle proprie spalle e fanno il vero lavoro.

Segno distintivo: rosario.





Quelli strambi

Per il resto di Xanadu sono semplicemente "Strambi".

A unire queste persone è un impalpabile e comune **sentimento di sopportazione** della vita agreste e di paese.

L'animo di queste persone, per quanto diverso, è improbabilmente affine; così capita che, nonostante le divergenze, tutti si ritrovino a condividere una forma di **amichevole affetto**, qualcosa di simile a una seconda famiglia, e per alcuni anche solo la prima.

Essere bollato come strambo è comunque una forma di **stigma sociale**, devi essere sempre pronto a **subire il giudizio** delle altre persone e ringraziare per la loro **accondiscendenza** per non sembrare ingrato.

Segno distintivo: un **saluto segreto** che conoscono solo loro.



Famiglia Petrini

La storica famiglia Petrini è numerosa e forte.

I Petrini sono operai e braccianti che hanno sempre conosciuto solo **povertà** e duro lavoro.

Sono **religiosi e ignoranti** come le pietre.

Il loro orgoglio deriva dal lavoro manuale, dalla terra che plasmano e da ciò che creano; disprezzano e hanno invidia per chi ha i soldi e per chi ha studiato.

Il loro **sentimento di rivalsa**, di sentirsi sempre in difetto e creditori rispetto alla comunità, è alla base della **storica rivalità con la famiglia Baroni**,



viziati borghesi scansafatiche, e della **turbolenta sopportazione per i Grasi**, boriosi intellettuali.

Santo e Santina gestiscono la famiglia secondo le **leggi di Dio e del Bastone**: **la famiglia viene prima di tutto**.

La persona più debole della famiglia è **Piombo**, **vittima** degli abusi, dell'abilismo e della prepotenza dei familiari, che sfogano così le loro ignoranza, paura e immotivata vergogna.

Segno distintivo: **fazzoletto bianco sempre a portata di mano, colore preferito verde**.



Famiglia Baroni

La storica famiglia Baroni è **ricca e possidente**.

I Baroni sono ricchi **parassiti**, attaccati alle terre e ai contratti come se ne valesse della loro vita, sempre pronti a fare di tutto per ottenere anche una singola briciola in più per il paese.

Ben pochi sentimenti sono spesi all'interno della Famiglia, dove l'unico collante sembrano essere **lo status** e **il prestigio** che il denaro può comprare.

Sono **rivali storici dei Petrini**, con i quali però condividono una forte ignoranza di fondo.

Sopportano a malapena i Grassi, come un male necessario.

Tentano di sopperire con i soldi dove **manca la classe**, per esempio sono l'unica famiglia ad avere un proprio robot di servizio: Andrea.

Segno distintivo: una spilla o un anello con due pietre di due colori diversi, colore preferito blu.



Famiglia Grassi

La storica famiglia Grassi è piccola, ma influente.

I Grassi sono **intellettuali** con la laurea in tasca e quella tutta loro e più che giustificata **aria di superiorità**.

Il loro punto debole è il **feticistico attaccamento a Xanadu**, alla loro casa: qua hanno un ruolo importante, mentre nelle grandi città svanirebbero nell'anonimato di una targa in un palazzo di uffici.

Nei confronti delle altre famiglie vige

una forma di **tregua armata** di reciproca utilità.

All'apparenza sembrano una famiglia molto unita, ma in verità hanno molte divergenze interne.

Gli atteggiamenti **passivo aggressivi** sono la loro specialità, ma eccellono anche nel **gaslighting**, che praticano verso gli esterni come anche al proprio interno, in particolare verso la persona notoriamente più debole della famiglia, Badessina.

Segno distintivo: un'elegante **penna sempre disponibile nel taschino, colore preferito nero**.



Famiglia Calamassi

Nonostante sia da anni a Xanadu, la famiglia Calamassi viene ancora vista come quella degli **ultimi arrivati**.

I Calamassi erano abituati alla vita di città e si sono adattati a fatica ai ritmi della campagna; hanno avuto inizialmente difficoltà a farsi accettare perché dichiaratamente **atei**.

Neanche l'adesione di Vocetta alla Chiesa ha permesso ai Calamassi di uscire dalla semplice area del rispetto per entrare in quella della piena integrazione.

Sono persone **unite e leali**, ma forse fra di loro fin **troppo rigide**. Questo porta a frequenti litigi, scenate pubbliche, e generale imbarazzo.

Segno distintivo: una **sciarpa rossa**, colore preferito **rosso**.

Agenti da Altrove

Dietro la facciata di semplici soci del FAI, amanti dei fine settimana agrestici, gli Agenti curiosano in giro in cerca di una possibile anomalia.

Non sanno ancora cosa li aspetta e nel migliore dei casi potrebbe essere semplicemente "niente".

Per quanto siano stati accolti da tutti con generosa disponibilità, sarà difficile per gli agenti entrare realmente in confidenza.

Sono pur sempre esterni in una comunità moderatamente chiusa, riusciranno a proteggerla?

Segno distintivo:
cravatta squallida.





5. REGOLE IN BREVE

Questa sezione è un riassunto delle regole più importanti di gioco; fai riferimento alla guida generale per maggiori dettagli.

Principi base

Rispetta sempre la altri e fidati di loro. Il gioco è corale: siamo tutti responsabili della storia.

Supporta il gioco altrui in maniera costruttiva (Play to lift; sì e...), distribuisci il gioco e includi le persone intorno a te, offri opportunità, condividi segreti.

Il tuo personaggio vive nei confini di gioco: fuga e morte sono poco preferibili, affronta i problemi invece di fuggire, cerca la rivalsea sull'avversaria prima di volerne la morte.

Parole chiave di sicurezza

«**STOP!**»: ferma il gioco fino a che il problema non è risolto

«**VACCI PIANO!**»: DEVI ridurre l'intensità dell'interazione

«**TUTTO QUI?**»: PUOI aumentare l'intensità dell'interazione

Simboli



IN GIOCO



FUORI GIOCO



SOTTOVOCE



CROCEVIA

Salute mentale

Ogni personaggio ha un'anima formata da ricordi; ogni ricordo è rappresentato in forma cartacea.

Nei seguenti casi:

- › sovranaturale
- › abuso o fin di vita
- › un personaggio muore di fronte a te
- › un personaggio, con cui hai una relazione importante, muore
- › tradisci o vieni tradito
- › altro a tua discrezione o in base alla scheda personaggio

subisci **UN TRAUMA** e sei **SCONFITT@**, se invece sei già **SCONFITT@** subisci **DUE TRAUMI**.



Per ogni **TRAUMA**, scegli un ricordo integro e strappalo a metà, oppure distruggine uno già strappato. Ruola la perdita di conseguenza.

Puoi subire al massimo $2 \times$ (Numero di Ricordi) **TRAUMI** prima di perdere tutti i ricordi, se accade contatta lo staff.

Salute fisica

Tutte le interazioni fisiche devono essere simulate.

Ruola le ferite che subisci secondo buon senso, gioca ferite gravi e mortali solo quando la situazione non rischia di estrometterti dal gioco per troppo tempo.

Contratta la risoluzione di un combattimento usando **VINCERE** e **PERDERE**.

VINCERE+VINCERE=pareggio

PERDERE+PERDERE=pareggio

VINCERE+PERDERE=evidente

Sconfitta

Sei **SCONFITTĀ** dopo ogni trauma o se accetti di subire ferite molto gravi.

Puoi recuperare la sconfitta psicologica giocando gli **INTERLUDI**.

Se sei **SCONFITTĀ** puoi decidere di **MORIRE**, giocando una opportuna scena.

Puoi eventualmente compiere

una **ultima azione eclatante ed altruista** prima di **MORIRE**.

Beni materiali

Tutti gli oggetti di gioco devono rimanere in gioco.

Usa la **BORSA IN GIOCO** per l'inventario del tuo personaggio.

NON DEVI nascondere oggetti di gioco sotto i vestiti, **NON DEVI** perquisire realmente le altre persone.

Rubare **NON** è parte fondamentale del gioco, non arraffare a caso: **PUOI** rubare **solo qualcosa che ha significato per la narrazione** in quel momento.

Un Gioco di Ruolo dal Vivo di
IKEBANA . TEAM

