

Prefazione

Nota per Giocatori di Ruolo: questo non è soltanto un gioco di ruolo. È certamente un gioco di narrazione, forse persino un gioco da tavolo... ma non è assolutamente certo che sia semplicemente un gioco di ruolo.

In questo gioco non si interpreta “*solo*” un personaggio. In questo gioco si è una parte organica di una collettività più grande. Per cui, dimenticate tutto quello che credete di sapere. E divertitevi.

In un oscuro e lontano futuro, c'è soltanto guerra! Non è necessario che decidiate una “ambientazione” in senso stretto per questo gioco. Voi manovrate un corpo collettivo, un organismo alieno che ha un'unica mente e molti diversi corpi specializzati. Le possibilità sono molteplici: quelle più immediatamente coerenti e consistenti con il gioco riguardano forme di vita biologiche aliene (sì, proprio come quelle che avete visto in film, videogiochi e boardgame... ..e sono sempre la stessa razza, fidatevi), ma non limitatevi solo a questo. Potete ad esempio calarvi nei panni di un alveare, o di un formicaio, o di altri “comuni” insetti organizzati (avete mai pensato a quante disavventure attraversa una formica per entrare ed uscire da un cestino da picnic?); piuttosto che in qualche mente collettiva robotica (ogni riferimento a razze di telefilm fantascientifici estremamente famosi è puramente casuale).

Ovviamente, in questo gioco quel che conta è la dinamica tra giocatori, non l'ambiente di gioco. Che le vostre peripezie si situino nello spazio, su un'astronave, in un prato o dentro una scatola di biscotti, le dinamiche restano le stesse. Per avere un

po' di spunti su come variare, date un occhio al paragrafo "Ambientazioni" (è l'ultimo).

Scopo del gioco: molti credono che un gioco debba avere un "obiettivo" ed un "vincitore" (e quindi anche uno o più perdenti). In questo gioco ciò non accade: l'importante è divertirsi nel creare una narrazione collettiva che sia avvincente e coinvolgente. Sta tutto a voi: come vedremo, ci sono anche un paio di valori che in qualche modo stabiliscono una gerarchia, ma questa non rappresenta la "vittoria" o la "sconfitta". Anzi, si può tranquillamente giocare senza introdurre questa modalità e avere, come unico scopo, il divertirsi narrando.

Siamo seri o faceti? Nessuno dei due. Come abbiamo detto, conta la dinamica del gioco, il *come* il gioco procede (e non *cosa* succede). Per questo, potete usare questo gioco con spunti horrorifici, splatter, di tensione emotiva, stupidi, demenziali o caricaturali. La scelta sta a voi. Ovviamente, "l'ambiente" di gioco basilare presentato qui di seguito tende di più all'horror spaziale fantascientifico, ma non lasciatevi trarre in inganno: semplicemente partendo da premesse differenti otterrete trame assai diverse.

Perché? Infine, una piccola nota. Perché fare un gioco del genere? Perché voler raccontare la storia di esseri che, tutto sommato, hanno molto poco di "umanamente comprensibile"? Perché una volta che ci si mette a voler narrare una storia condivisa, tanto vale che sia *davvero* condivisa: in tutti i sensi.

Tiranni

Materiale di gioco. Le regole, segnalini per indicare la Coscienza, segnalini per indicare l'Espulsione.

Numero e Ruolo dei Giocatori. Il gioco è adatto da 3 a 7 giocatori. Andrebbero usati i Gangli (ruoli dei giocatori) descritti per primi quando si aumentano i partecipanti. È però importante far notare che, trattandosi di un gioco strettamente narrativo e cooperativo, non esiste nessuna suddivisione dei giocatori in “aree” di competenza che possa dirsi perfettamente bilanciata. Per questo motivo, è possibile usare una qualsiasi combinazione di Gangli (o Funzioni) anche diversa da quelle indicate. Nel modificare tali elementi il ciclo della narrazione resta identico. Nota che il gioco funziona con i partecipanti in numero sia pari che dispari.

***Chi siete.** I Tiranni sono alieni. Sono cattivi. Rappresentano una forma di vita biologicamente molto evoluta, che ha caratteristiche quasi parassitarie. I Tiranni sono in grado di vivere nello spazio vuoto, spostandosi dentro enormi esseri viventi che portano dentro di sé sciame di creature. Quando trovano un pianeta o un luogo “commestibile”, lo attaccano in massa, distruggono ed assimilano ogni forma vivente presente su di esso, e ne consumano completamente tutta la biomassa e l'atmosfera fino a ridurlo un asteroide sterile. Poi vanno in cerca di altro cibo. Ma la cosa più terrificante è che sono dotati di una mente collettiva, una coscienza di specie che ne direziona non solo le azioni, ma anche l'evoluzione vera e propria.*

Ovviamente, non tutti i loro attacchi sono tanto massicci. A volte pochi organismi dedicati ad infiltrazione o sabotaggi si intrufolano di nascosto in zone ricche di vita, e preparano il terreno per un'invasione di massa. A volte rapiscono semplicemente esemplari di specie aliene per poterli "assimilare" (che equivale a "studiare") con calma.

Ovviamente, preso singolarmente ogni Tiranno è un animale (nemmeno troppo intelligente): tutti sono però uniti e controllati dalla Mente Collettiva che è certamente intelligentissima, e forse persino onnisciente ed infallibile.

Istinti Tirannici.

Assimilare, non usare.

Meglio sacrificare un arto che un cuore.

Mangia piuttosto che essere mangiato.

Segui la preda più grossa.

Assimila quando puoi.

Istinti, Gangli e Sinapsi. Gli Istinti, cioè le regole "innate" della Mente Collettiva (che non sono altro che *suggerimenti* di comportamento), sono indicati qui sopra. Gli istinti non sono regole ferree, ma possono dare spunti di *interferenza* (vedi più avanti).

I Gangli sono i Giocatori e le Sinapsi sono le regole che determinano l'incipit, lo scorrere e il termine della narrazione e il "passaggio del testimone" da un giocatore all'altro. In effetti, "Sinapsi" è un modo come un altro per dire "regole del gioco".

[Sinapsi α] Focalizzazione. La mente collettiva sa sempre cosa sta facendo ogni sua parte (ed ogni sua funzione), ma quando avviene qualcosa di importante si verifica una

focalizzazione. Come in letteratura, questo significa che la Mente Collettiva concentra la sua attenzione su una Funzione in particolare, lasciando in secondo piano le altre. Detto in altri termini, *la focalizzazione è il turno di narrazione di un giocatore*.

Non ci sono limiti precisi o regole perentorie riguardanti le tempistiche del turno di un giocatore: poiché lo scopo è una narrazione condivisa, l'importante è che si persegua questo obiettivo. In ogni caso, poiché i giocatori possono togliersi la parola a vicenda tramite un voto, un giocatore "particolarmente creativo" non dovrebbe essere un problema in quanto viene rintuzzato dal resto del gruppo.

Ogni Ganglio quando tocca a lui comincia a narrare eventi che comprendono il suo campo di competenza, fino a che, volontariamente o meno, causa una *interferenza* con un altro Ganglio.

[Sinapsi β] Coscienza. Il giocatore che riesce a descrivere una intera scena utilizzando solo descrizioni adatte al Ganglio che gli compete, o che narra una scena particolarmente evocativa, guadagna uno di Coscienza. Questo viene assegnato tramite un Quorum (vedi sotto), chiamato dal giocatore narrante o da chiunque altro (generalmente, se si vuole in qualche modo premiare un giocatore che racconta una bella scena). Sta quindi al gruppo di giocatori, o meglio, alla Mente Collettiva (che è lo stesso), decidere se il Ganglio si è "comportato bene". Ovviamente, ogni giocatore dovrebbe anche considerare la diverse difficoltà che i Gangli hanno nel proporre descrizioni credibili incentrate solo sulle loro percezioni.

[Sinapsi γ] Passare il Turno. Quando ritiene di essere andato avanti a sufficienza, il Ganglio può passare la parola a chi vuole senza problemi (questo si fa con un cenno della mano aperta, a dita unite e palmo in su).

Come detto, un Ganglio può anche, se si verifica una *interferenza* (ovvero se ritiene che qualcuno stia impropriamente narrando cose che spetterebbero a lui), interrompere e prendersi la parola da *qualsiasi* giocatore (dopo aver vinto un quorum): attenzione però perché passare dal quorum vuol dire rischiare una Espulsione.

[Sinapsi δ] Interferenza e Quorum. Ogni volta che un Ganglio ritenga che si stia verificando una Interferenza *può* (non è costretto) chiamare un Quorum (cioè un voto) ponendo la mano chiusa a pugno al centro del tavolo, e dando un'alternativa (sperabilmente migliore) a ciò che il giocatore sta raccontando. Il resto della Mente Collettiva dirime la diatriba tra i Gangli: chi approva la variante mette a sua volta il pugno sul tavolo. Chi è in minoranza dei due perde il Voto e viene *Espulso*.

Nota che **non** è possibile astenersi dal voto (si contano i pugni poggiati sul tavolo, quindi non intervenire equivale ad appoggiare il giocatore narrante originario) e che in caso di **pareggio** vince il giocatore tra i due che ha Coscienza più *bassa* (se è pari perde chi ha *chiesto* il voto, e non chi lo ha subito).

Non si può giocare una Interferenza su di una Interferenza.

Infine, la variante narrata dal giocatore deve riguardare solo l'ultima parte della narrazione, ed in particolare quella che ha causato l'Interferenza. Non ci sono limiti di tempo alla descrizione della variante, ma il giocatore, quando chiede un

voto, non ha tempo per pensare a cosa dire, e normalmente la variazione non deve superare la decina di secondi (due o tre frasi).

[Sinapsi ε] Espulsione. Prendi il segnalino Espulso e tienilo. Finché sei bloccato **non** puoi chiedere un Quorum se qualcuno *interferisce* con la tua Funzione e non puoi partecipare ad una scena plurale (vedi sotto). Scarti il segnalino Espulso appena ti viene ceduta la parola, oppure se tutti gli altri giocatori hanno affrontato almeno un turno di narrazione mentre eri fuori dal gioco (nel caso di una scena plurale, si considera che chiunque prenda la parola abbia narrato un turno, e non soltanto chi ha chiamato la scena plurale).

[Sinapsi ζ] Scena Plurale: un giocatore può anche narrare in maniera collettiva: in questo modo la narrazione resta singola, senza varianti da determinare. Chi chiama la scena plurale comincia a narrare come al solito e passa la parola, esclusivamente per le descrizioni appropriate, al Ganglio adatto. Questo è un ottimo modo per evitare l'Interferenza, e viene usato solitamente per far procedere più velocemente la trama: ogni volta che si applicherebbe la regola dell'Interferenza la parola passa al giocatore adatto senza Espulsioni e senza Quorum. Per chiamare una scena plurale bisogna mettere la *mano* sul tavolo con le *dita aperte* ed il *palm*o verso l'alto.

Nel caso di disaccordi, o se un Ganglio non vuole far parte della scena plurale, si procede in questo modo: quando gli viene passata la parola (o ritiene che questa non gli sia stata data quando gli spettava) può mettere il *pugno* sul tavolo e introdurre una variante: il giocatore che teneva la scena plurale

può ritirarsi e lasciare continuare l'altro oppure narrare la propria variante in risposta ed andare incontro ad un Quorum (ed al consueto rischio di Espulsione).

[Sinapsi η] Dare la Sinossi. A questo punto, una delle cose che mancano è decidere *cosa* effettivamente fare, *che situazione affrontare*: per farlo, in pieno stile “Mente Collettiva” dove niente è lasciato all’iniziativa personale o al caso, tutti i giocatori prendono un foglio di carta e scrivono la *sinossi* della partita su di esso.

Le *sinossi* vengono lette ad alta voce da uno dei partecipanti (l'ideale è Organo Feromonico) e votate da tutti i partecipanti. NON deve essere rivelato chi è l'autore di ogni *sinossi* (anche se chi le legge può capirlo dalla calligrafia, non deve rivelarlo). Una *sinossi*, per essere valida, deve contenere almeno i seguenti spunti di gioco: *ambiente* dove si svolge la narrazione, un *aggettivo* che qualifichi l'obiettivo che la mente collettiva deve svolgere (invasione, annientamento, sabotaggio, studio, furto o altro), *motivazioni* della mente collettiva a raggiungere l'obiettivo, *possibili ostacoli* alla mente collettiva nel raggiungere il proprio obiettivo (rappresentate da altre razze, eventi, casualità o coincidenze).

Una *sinossi* non valida perché non presenta tutti questi elementi (a giudizio di chi le sta leggendo) viene scartata.

La *sinossi* viene scelta a votazione. Normalmente, il modo migliore per poterne avere soltanto una è procedere per votazioni successive, in cui via via le *sinossi* con meno voti sono eliminate. Per evitare pareggi, è consigliabile impedire l'astensione dal voto, e nel caso eventuale di pareggio, l'Organo Feromonico si deve astenere dal voto.

Una volta decisa la sinossi il gioco comincia, partendo dall'Organo Feromonico (oppure da un altro Ganglio deciso a caso, a scelta dei giocatori).

[Sinapsi 0] Fine. Il gioco termina quando la Mente Collettiva ritiene che l'obiettivo sia stato raggiunto. Nella stragrande maggioranza dei casi la cosa è evidente, e ad ogni modo essere l'ultimo a narrare non concede alcun bonus. Nel caso di disaccordo (capita se qualcuno dei Gangli vuole avere un maggiore punteggio di Coscienza o di Espulsioni), la questione viene risolta tramite un Quorum speciale che si chiama ponendo la *mano* sul tavolo *a dita aperte a palmo in giù*. Ovviamente questo voto per far terminare il gioco non causa Espulsioni.

[Sinapsi 1] Risultati. Esiste una tabella di risultati, determinati usando la Coscienza e le Espulsioni accumulate da ogni giocatore.

In questo senso, non esiste un “vincitore” ed un “perdente”: la Mente Collettiva è una soltanto, e quindi il risultato della storia è lo stesso per tutti i giocatori. Come per le persone schizofreniche, però, la Mente Collettiva è unica e scissa allo stesso tempo, e quindi grazie ai punteggi di Coscienza ed alle Espulsioni accumulate è possibile stilare una sorta di “pagella” che dà, alla fine del gioco, una indicazione su come si sono strutturati i rapporti di forza dentro la mente collettiva.

Questo significa anche che, con estrema semplicità, si possono mettere dei “premi” e delle “punizioni” basandosi su questi risultati. Qui di seguito ne elenchiamo alcune che troviamo particolarmente divertenti.

Nota sulla tabella dei risultati: in questa versione del gioco è assente, in quanto richiede un esteso playtesting per essere accurata e coerente coi risultati “medi” di una partita. I risultati saranno, più che dei punteggi o dei valori, dei profili simili a quelli degli oroscopi o dei test per la personalità. Considerando entrambe queste forme di descrizioni assolutamente slegate dalla realtà, troviamo siano ottime per un gioco.

Per avere comunque un’idea generica fin d’ora, considerate che ad alta Coscienza equivale la vocazione di “Controllore” (a bassa Coscienza quella di “Esecutore”), mentre ad alte Espulsioni corrisponde un’attitudine “Indipendente” (e con poche Espulsioni si ha la tendenza al “Integrato”).

- *Evoluzione* – per la prossima partita, il maggior Controllore ottiene la possibilità di ignorare le Espulsioni che vengono causate dal maggior Esecutore.
- *Vinco io e decido io* – il maggior Controllore Indipendente (si sommano i due punteggi) decide l’ambientazione o la sinossi della prossima partita.
- *Da grande potere derivano grandi sbronze* – il Controllore è il fulcro del gioco. Il maggior Controllore si fa offrire da bere da tutti gli altri partecipanti.
- *Da grande potere derivano grandi responsabilità* – il più Indipendente è quello che esplora di più ed ha più cose da raccontare di fronte ad un buon bicchiere. L’Indipendente offre da bere a tutti (oppure, se non ha soldi, al solo Integrato).
- *Bé, sei bravo a raccontare!* – il Controllore fa da Master in un gioco di ruolo classico. Ebbene sì, potete usare Tiranni anche come una sorta di lotteria meritocratica.

- *Tutti per uno, uno per tutti* – simile alla situazione sopra, il più Integrato può decidere i ruoli dei personaggi in un gruppo di un gioco di ruolo classico.
- *Altro* – giunti a questo punto avrete anche voi dozzine (se non centinaia) di idee simili per premi e punizioni, per cui ci fermiamo qui. Vi facciamo solo notare che noi ci siamo limitati a indicare tra i Gangli che devono fare qualcosa solo gli estremi, e non i valori medi. Le possibilità sono enormi.

Qui di seguito trovate una spiegazione di come sono costruite le schede per ognuno dei Giocatori. Nota che con “scheda” si intende il profilo che ogni giocatore deve seguire. In questo gioco non esiste una scheda in senso “classico”.

[Nome del Ganglio]

[Tipo di Funzione – indica se va inserita o meno a seconda del numero di giocatori – le funzioni essenziali vanno sempre incluse, quelle accessorie solo nelle partite da 4+ giocatori]

[Descrizione del Ganglio e delle azioni correlate che causano Interferenza se usate da altri Gangli. Nota che le descrizioni sono volutamente vaghe]

*[Elenco degli eventuali organismi caratteristici del Ganglio. Questo **non** significa che il Ganglio possa usare solo questi organismi nelle descrizioni (tanto è vero che alcuni organismi sono presenti nelle descrizioni di più Gangli), ma è piuttosto un'indicazione di colore che serve anche a dare meglio l'idea di cosa siano, “in pratica”, i Tiranni]*

Qui di seguito trovate, infine, le descrizioni dei Gangli.

Organi Feromonici

Funzione Essenziale

Gli organi feromonici sono quelli che, tramite reazioni programmate, controllano le interazioni interne alla Mente Collettiva e dirigono gli impulsi psichici dove è più necessario. Questo significa che il Ganglio ricopre sia ogni comunicazione che debba passare tra differenti creature (ma non se la narrazione resta focalizzata su una sola creatura), o che riguardi la Mente Collettiva e degli alieni (cioè interazioni extra-specie non violente). Non solo, ad essa, essendo legata alla comunicazione, attengono anche tutti i tipi di percezioni sensoriali “speciali”, cioè che esulino i sensi come comunemente intesi (ad esempio captare le comunicazioni criptate del nemico e decifrarle, ma non semplicemente “vedere” una pattuglia: questo è considerato pura descrizione).

Organismi Caratteristici. Cerebri (invertebrati enormi con funzioni di psicoordinazione), Ricettori (invertebrati immobili con percezioni elettromagnetiche), Regine (crostacei giganteschi punto di focalizzazione della Mente Collettiva), Genopredatori (vertebrati umanoidi medi dotati di feromoni e linguaggio glossolalico), Vermi Dominanti (parassiti cerebropsichici).

Membrana Tattile

Funzione Essenziale

La membrana tattile permette di interagire a qualunque titolo con l'ambiente. Anche se solitamente l'interazione dei Tiranni con l'ambiente è pensata come violenta e distruttiva, ciò non è necessariamente vero: a volte infatti è molto più subdola...

Detto in breve, ogni volta che si affronta una modifica dell'ambiente circostante (ma non di eventuali altri esseri viventi che lo abitano) questo può cadere sotto l'interferenza della membrana tattile.

La membrana tattile non ha effetto direttamente su altre creature (aliene) perché, vista l'importanza della biomassa per i Tiranni, si sono sviluppati organi appositi per questo.

Organismi Caratteristici. Vermi Tattili (invertebrati piccoli dotati di fasce muscolari manipolatori estensibili), Plasmatori (invertebrati immobili con acidi specifici per materiali: plastici/metallici ecc.) Genopredatori (vertebrati umanoidi medi con capacità d'interazione tramite manipolatori ed artigli potenziati), Carnifero (crostaceo enorme con chele da sfondamento), Valvola Pneumovacua (invertebrato immobile con funzioni di controllo di flussi ed ingressi), Profusioni Geostatiche (vertebrati immensi con funzioni di riparo, difesa e "tana" di organismi minori).

Sistema Digerente

Funzione Essenziale

Questo sistema fondamentale permette ai Tiranni di sopravvivere ed espandersi. Questo Ganglio riguarda l'interazione (che normalmente significa *assimilazione*) con ogni tipo di creatura biologica. Grazie alla loro costituzione, non solo i Tiranni evolvono mano a mano che assimilano e digeriscono nuove creature dotate di caratteristiche a loro ignote, ma sembra che in qualche modo oscuro siano anche in grado di ricostruire, comprendere ed assimilare i loro schemi mentali, le loro idee e, cosa più utile di tutto, la loro tecnologia. Alieni che combattevano i tiranni con tossine sono stati, poco dopo, distrutti da versioni modificate dei loro stessi veleni, e questo accade di continuo, in tutto l'universo.

Nota che, non a caso, sono del tutto esclusi macchinari o creature robotiche: ai Tiranni queste non interessano, se non quando si frappongono a del cibo (e poi queste rientrano nelle funzioni della Membrana Tattile).

Organismi Caratteristici. Genomadre (invertebrato immenso genoreplicatore ed adattatore), Dominatore (crostaceo enorme psicontrollore da assalto e controllo), Genopredatori (vertebrati umanoidi medi dotati di feromoni e linguaggio glossolalico), Pozze Digestive (bioescrenze digestive statiche), Vermi Dominanti (parassiti cerebropsichici), Sciami Fotosintetici (invertebrati minuscoli di accumulo di biomassa).

Apparato Osseo-Muscolare

Funzione Accessoria

L'interazione violenta e distruttiva è quella che più spesso viene associata ai Tiranni, e questo Ganglio può essere aggiunto senza alcun problema ad ogni partita nella quale sia necessario aggiungere un Giocatore. E esso copre funzioni che normalmente sono svolte dalla Membrana Tattile, per cui è necessario “togliergli” alcuni ragioni di Interferenza quando viene usato l'Apparato Osseo-Muscolare.

Chele e mandibole, oltre a falci, uncini, acidi, gas, denti ed artigli sono utilizzati da questo Ganglio per distruggere ed uccidere i nemici, aprire brecce, distruggere obiettivi ed in generale avere qualunque tipo di contatto violento con l'ambiente. Questo è sempre (o quasi) un preliminare perché l'Apparato Digerente entri in funzione.

La Membrana Tattile mantiene il resto delle proprie ragioni di Interferenza per ogni altro tipo di interazione che non sia chiaramente ed esclusivamente di combattimento o violenta.

Organismi Caratteristici. Dominatore (crostaceo enorme psicontrollore da attacco), Guerrieri (crostacei grandi da assalto biospecializzati su combattimento ravvicinato o a distanza), Genopredatori (vertebrati umanoidi medi dotati di feromoni e linguaggio glossolalico), Carnifero (crostaceo enorme con chele da sfondamento).

Adattatore Genico

Funzione Accessoria

Questo Ganglio molto specializzato si occupa di far sviluppare ed adattare all'ambiente la specie dei Tiranni. Ogni tipo di ostacolo o di ferita o di sconfitta che i Tiranni subiscono viene assimilata, analizzata e risolta tramite la mutazione di una specie esistente o la creazione di nuovi organismi biologici specializzati ex novo (nota: NON tramite lo sviluppo di nuovi comportamenti, vedi anche "Organo Memofageo").

Oltre a poter introdurre nuove specie e poter "spiegare" come i Tiranni superano certi ostacoli apparentemente insormontabili, questo Ganglio ha anche la facoltà di chiamare Interferenza ogni volta che un organismo della specie viene ferito o ucciso, o quando, anche non fisicamente, i Tiranni subiscono qualche tipo di assalto o di contrattacco (anche, ad esempio, di tipo psichico).

È importante notare che questo Ganglio si sovrappone meno di quanto possa apparire all'Apparato Digerente: è vero che quest'ultimo si occupa dell'assimilazione biologica e del riutilizzo del DNA, ma questo è un processo "normale". L'Adattatore Genico, al contrario, entra in gioco quando succede qualcosa d'imprevisto, quando i Tiranni sono in difficoltà o quando la specie deve reagire ad una minaccia alla propria per la loro espansione, e non semplicemente assimilare senza trovare ostacoli rilevanti.

Organismi Caratteristici. Genomadre (invertibrato immenso genoreplicatore ed adattatore), Genopredatori (vertebrati umanoidi medi dotati di feromoni e linguaggio glossolalico).

Sistema Nervoso Periferico

Funzione Accessoria

Ogni descrizione di un *singolo* organismo Tiranno, e non di uno sciame o di un gruppo, rientra nel campo d'azione di questo Ganglio, che si attiva ogni volta che qualche elemento della specie compie una azione singola, e non coordinata o condivisa da molti altri individui. Questo include anche sviluppare certi “comportamenti anomali” o imprevisti che possono essere dovuti alle più svariate cause (come un contatto con una specie aliena particolare).

Un retaggio di un passato in cui la Mente Collettiva non era ancora emersa, questo Ganglio è utile in storie di “piccola” caratura, e non su narrazioni epiche e grandiose. Considerato il suo peculiare ambito di Interferenza, potrebbe essere praticamente escluso tutta la partita oppure prepotentemente in primo piano (ma ricordatevi che anche se questo Ganglio si trova nella condizione di chiamare Interferenza in ogni momento, questo non significa che gli convenga: rischia pur sempre l’Espulsione).

Organismi Caratteristici. Qualunque Tiranno capace di agire singolarmente in maniera significativa (vengono esclusi solo sciami, esseri monocellulari e via dicendo).

Organo Memofageo

Funzione Accessoria

A volte assimilare e convertire in propri organismi gli esseri viventi che vengono assimilati non è sufficiente. Confidando sulla mentalità “animalesca” dei Tiranni, molto spesso i loro rivali cercano di difendersi con sistemi automatizzati, codici, piani di attacco speciali, nuove armi e quant’altro. Ovviamente, non è tanto facile riuscire a sopravanzare la Mente Collettiva.

Questa funzione viene estratta dal campo di interferenza dall’apparato digerente. Si occupa di assimilazione e sviluppo di nuovi comportamenti, di nuove tecnologie o nuove conoscenze utili.

Questo Ganglio può anche chiamare Interferenza praticamente ogni volta che i Tiranni si trovano ad affrontare un nemico mediamente o altamente tecnologico, in quanto il campo di azione di questa funzione comprende anche la *carezza* di qualche informazione o comportamento o procedura che possa essere opportuna.

Organismi Caratteristici. Cerebri (invertebrati enormi con psicolettura mentale), Genopredatori (vertebrati umanoidi medi dotati di feromoni e linguaggio glossolalico), PreAssimilato (appartenente a specie aliena psichicamente controllato tramite feromoni), Impianto Ovarico (parassita minuscolo che si sviluppa in un Verme Dominante accumulando energia psichica).

Postfazione

Post-Scriptum. Qui sono raccolti altri elementi e riflessioni che possono essere molto utili per il gioco, ma che per motivi di spazio ed opportunità non era il caso di introdurre nelle regole generali.

Spirito delle Regole. Potreste avere il dubbio che le regole siano bilanciate, o che funzionino, o che stiate interpretando correttamente. Le regole sono semplici e dirette, senza possibilità di fraintendimenti. I problemi principali nascono, al massimo, sulla interpretazione della *Interferenza*. Ecco quindi spiegato un segreto: i Gangli sono descritti **apposta** in maniera abbastanza generica da lasciare ampi margini di sovrapposizione: in questo modo la scelta se introdurre una variante e prendere la parola sta solo al giocatore in questione, che deve decidere se vale o meno la pena rischiare.

In pratica, per creare questo gioco si è voluti evitare dadi e sistemi di risoluzione delle azioni complessi o dettagliati, proprio perché l'argomento era così poco ortodosso e vasto da non poter essere affrontato in maniera tradizionale. A questo punto, l'idea fondamentale è stata quella di far sì che fosse proprio questa vaghezza, messa in mano all'intelligenza dei giocatori, a regolare il gioco. È proprio questo che accade ogni volta che un giocatore, valutando una *Interferenza*, decide se introdurre una variante narrativa oppure no: fa una scelta basandosi su un concetto interpretabile in modi abbastanza diversi, e poi si confronta col resto della collettività proprio su questo.

È questo il motivo per cui non sono presenti regole per “punire” i giocatori che chiedano *Interferenze* e relativi

Quorum anche quando “non gli spetta pienamente”: impedirgli di intervenire troppo quando le loro Funzioni non sono in discussione, rischiando di rovinare al gioco, è compito della Mente Collettiva: dei giocatori stessi.

A questo riguardo, cercate di evitare che si creino “fazioni” contrapposte, in cui alcuni giocatori votano sempre a favore di un Ganglio (per qualsiasi motivo) ed altri a favore di un altro. Il gioco è narrativo e collaborativo, e la valutazione nel Quorum dovrebbe dipendere esclusivamente da due fattori: “quale” dei due Gangli dovrebbe avere la prevalenza in quella situazione, e quale delle varianti è narrativamente più bella.

Se per qualche motivo (spirito di competizione, problemi nella “vita vera” o altro) vedete che il gruppo tende a vedere il gioco come competitivo, lasciatelo da parte e sfogatevi con un videogioco violento.

Verità Narrativa. È una cosa che non è stata scritta nelle regole perché lasciarla sottintesa significa darla per scontata: molto spesso quando una cosa viene data per scontata le persone la comprendono più facilmente che se sia scritta. Con l’unica eccezione delle varianti che si esprimono durante un Quorum, tutto ciò che viene raccontato dai Gangli, in quanto espresso a nome della Mente Collettiva, è *vero*. Può essere specificato meglio, o svelato sotto un altro punto di vista, ma *non può venire contraddetto*. **Mai.** La Mente Collettiva non sbaglia mai.

Storia Avvincente. Perché mai qualcuno dovrebbe introdurre o narrare qualcosa di svantaggioso o difficile per la Mente Collettiva? Si potrebbe anche semplicemente raccontare di

come tutto proceda senza intoppi e senza problemi fino all'inevitabile conclusione.

Questo è sicuramente vero, ma bisogna considerare un paio di cose. Innanzi tutto, non è detto che una storia senza "grossi" ostacoli non sia comunque avvincente: lo scopo del gioco è raccontare una storia, non superare delle sfide.

Detto questo, è piuttosto evidente che porre delle condizioni estremamente difficili o svantaggiosi per la Mente Collettiva (grazie al principio della Verità Narrativa, spiegato meglio più avanti) è un *ottimo* modo per mettere alla prova ed alle strette gli altri giocatori ed aumentare ancora il divertimento. Ogni ostacolo può essere superato semplicemente con una frase, non importa quanto difficile sia, ma se non volete rischiare che qualcuno interferisca e vi faccia espellere dalla Mente Collettiva, sarà meglio che inventiate un *bella frase*. In questo gioco dovrete scoprire (o ri-scoprire) il piacere della sfida, intesa come prova di inventiva, di creatività e di stile: far andare avanti la storia cercando di far combaciare anche gli innumerevoli eventi svantaggiosi che qualche giocatore ha messo prima di cedervi la parola è, detto semplicemente, *ancora più divertente*.

Escamotage Narrativi. Basandosi il gioco sul racconto e sulle frasi che i giocatori pronunciano (che tra l'altro, a meno che vengano sottoposte a Quorum, godono della verità narrativa), qualcuno avrà subito pensato che, usando appropriate tecniche, si può in qualche modo "bloccare" il gioco piuttosto che "vincerlo" senza dare possibilità agli altri di poter intervenire. Alcuni esempi possono essere: *dare sentenze definitive, creare situazioni impossibili da risolvere, finire in un singolo turno la storia, influenzare un altro Ganglio con la propria narrazione.*

Perché però scrivere qui tutte queste tecniche becere che in qualche modo possono rovinare il puro scopo di una buona narrazione?

Per due motivi. Innanzitutto perché la narrazione può essere *un* vostro scopo, invece che *il* vostro scopo. Magari volete giocare principalmente per vedere chi riesce ad accumulare più Coscienza, o chi prende meno Espulsioni. In secondo luogo, perché tutti questi escamotage per andare a buon fine richiedono la dabbenaggine di tutti gli altri giocatori: basta chiamare Interferenza su uno qualunque di questi “trucchetti” e proporre una versione che piaccia agli altri giocatori. Rischio sventato e giocatore espulso.

In ogni caso, anche tenendo conto della verità narrativa, un qualunque giocatore creativo può tranquillamente superare o rendere obsolete queste tecniche apparentemente definitive, o usarle a proprio vantaggio per far avanzare la narrazione.

I Gangli in breve. Nello spiegare il gioco a qualcun altro, o nello sviluppare varianti o nel cambiare ambientazione (vedi “Ambientazioni” più avanti), può servire un riferimento più immediato per i Gangli. Questi infatti sono descritti non tanto per essere chiari e semplici, quanto il più possibile evocativi e forieri di spunti. Ecco quindi una spiegazione più sintetica e più chiara di quali sono le Funzioni svolte dai diversi Gangli.

Organi Feromonici – controllo interno alla specie.

Membrana Tattile – interazione con l’ambiente.

Apparato Digerente – interazione coi nemici/prede.

Apparato Osseo-Muscolare – scene di combattimento.

Adattatore Genico – ferite e danni subiti, e reazione relativa.

Sistema Nervoso Periferico – azioni dei singoli.

Organo Memofageo – risoluzione di enigmi e dilemmi.

I Genopredatori. Alcuni di voi si saranno accorti che queste “creature caratteristiche” appaiono nella descrizione di ogni Ganglio. Questo non è causale: i genopredatori rappresentano delle “teste di ponte” quasi indipendenti che si infiltrano sui pianeti alieni, ne assimilano cultura e comportamento (riuscendo a volte anche a controllare alcuni membri della specie) e, agendo da soli, preparano la via ad una invasione massiccia. Per questi motivi, sono ottimi “protagonisti” di parecchie partite a Tiranni in cui gli obiettivi sono “di piccola scala” (sabotare un impianto, distruggere un singolo individuo e via dicendo). Inoltre, un piccolo consiglio: le avventure “di piccolo cabotaggio” con protagonisti i Genopredatori sono assai adatte alle prime partite o a quelle con molti giocatori, perché consentono piuttosto facilmente di usare in maniera molto equilibrata tutti i diversi Gangli. Viceversa, nelle invasioni su vasta scala o nelle narrazioni di massa ci vuole un po’ di esperienza se si vogliono usare molti Gangli: è più immediato usare le tre funzioni essenziali in storia di così vasto respiro.

Vittoria Speciale. Se incredibilmente un giocatore dovesse trovarsi ad essere l’unico non-espulso, può arrivare fino alla fine della scena senza correre il rischio di Interferenze e vincere la partita indipendentemente dai risultati. Questo, in effetti, è l’unico modo per avere un unico vincitore. È anche possibile giocare sempre con questo obiettivo, ma in molti giocatori (più di 4) le partite tendono ad essere infinite.

Mente non Così Tanto Collettiva. Un modo interessante di giocare a questo gioco è manovrare non un’unica mente con

molteplici corpi, quanto piuttosto un solo individuo controllato cooperativamente. Questo può essere proficuo, ad esempio manovrando un personaggio schizofrenico, o può rappresentare un'interessante interazione in un gioco di ruolo classico (due giocatori ad esempio interpretano un unico personaggio con doppia personalità), oppure può riprodurre fedelmente alcune difficili "rapporti interiori" che prevedano tre o più "manovratori".

Ma la cosa è ancora più versatile: pensate ad una trama incentrata su un unico personaggio che viene via via manovrato dai suoi diversi Sentimenti: *istinto materno, ira, gusto artistico, compassione* e via dicendo.

Data la leggerezza delle regole (che possono venire ulteriormente semplificate, soprattutto nel numero e nelle competenze dei Gangli o modificando le occasioni di Interferenza) usare questo gioco "dentro" un altro non dovrebbe essere né difficile né scomodo.

Dovete soltanto decidere il numero di giocatori e gli aspetti che volete trattare nella vostra storia, e dividerli in un appropriato numero di Funzioni sufficientemente generiche da potersi sovrapporre e dare origine all'Interferenza.

Pseudo-GdR. Esiste anche la possibilità di integrare *direttamente* questo gioco e tutte le regole connesse all'interno di una struttura come quella di un gioco di ruolo "classico". Molto semplicemente, lasciate da parte il Narratore (o Master, o Demiurgo, o comunque si chiami) e proseguite nel gioco come al solito (magari usando qualcuna delle *Ambientazioni* qui di seguito). Ogni volta che si verifica Interferenza, *invece che passare da un Quorum, fate scegliere la variante da seguire al Master.*

Ambientazioni. Ecco alcuni esempi di creature che potete usare direttamente o con poche modifiche in questo gioco. Alcune sono presenti in film o videogiochi, e quindi fanno riferimento a quelli, altri sono di animali comuni.

- **Alien** dei film/fumetti/videogiochi – a parte il minor numero di Organismi caratteristici rispetto ai Tiranni (almeno quelli presentati “ufficialmente”) ed il fatto che la regina rappresenti quasi “individualmente” l’organo feromonico, c’è poco altro da dire.
- **Tiranidi** di Warhammer 40.000 – anche qui, poco da dire. Assomigliano *casualmente* ai Tiranni.
- **Borg** di Star Trek – basta rinominare i Gangli (e ricordare che in questa ambientazione alcune funzioni come gli “organi feromonici” sono molto più utili e possono essere divise in due funzioni paritarie, come “Comunicazioni” e “Intelligence”) per essere praticamente già in sella. Per fare le cose fatte bene, si possono modificare parzialmente gli Istinti, in quanto i borg catturano ed assimilano esseri ancora vivi. *Esempi di Istinti:* la resistenza è inutile, preparatevi ad essere assimilati, subire un colpo ma assordire il secondo.
- **MAGI system** di Evangelion (anime) – questo era il nome di un sistema informatico composto da tre personalità differenti che, tramite un voto, erano in grado di dare risposte estremamente accurate alle richieste che gli venivano rivolte. Ogni riferimento ulteriore potrebbe contenere spoiler sulla serie televisiva, per cui lasciamo agli interessati la possibilità di reperire informazioni.

- **Glados**, computer di Portal (videogioco) – questo computer, che da un certo punto di vista assomiglia a MAGI system, è composto da una miriade (ridotta di numero fino ad essere pari ai giocatori) di sfere animate, ognuna dotata di una propria personalità. L'interazione tra le diverse personalità (o emozioni) permette di dare origine ad una entità estremamente complessa (anche se a volte rischia di scivolare nello schizoide) che, anche se poco adatta a campagne di lungo respiro, può essere estremamente divertente da giocare. Questo è equivalente al manovrare collettivamente un unico personaggio.
- **Insetti** di Starship Troopers – ennesima incarnazione dei Tiranni. Come per gli altri alieni più o meno ricopiati dallo stesso schema basilare, bastano poche minime variazioni al gioco base per poter usare questa ambientazione.
- **Zombie** – si possono interpretare facilmente zombie e simili, facendo però attenzione a ridefinire correttamente le Funzioni (poiché una massa di zombie non è specializzata come i Tiranni). Una buona scelta è definire le diverse Funzioni a seconda dell'ambientazione cittadina o dei classici elementi di un racconto di sopravvivenza (ad esempio “Strade”, “Vicoli”, “Edifici”, “Sopravvissuti”, “Natura” e via dicendo). Con un po' d'impegno, si possono creare ottime storie dell'orrore. Qui potreste anche fare a meno degli Istinti, il “giusto” comportamento da zombie dovrebbe essere conosciuto da tutti quanti.

- **Vampiri** – per giocare questi eleganti e disumani predatori... nooooo, stavamo solo scherzando. Non ci avrete mica creduto?
- **Insetti sociali generici.** Api, formiche, termiti e via dicendo. Qualunque documentario o libro appropriato può fornire molte più informazioni sulla struttura e sul comportamento sociale di questi animali di quanto non potremmo mai fare noi: fate riferimento a questi.
- **Star Trek** – ebbene sì, non solo potete usare questo gioco per interpretare i cattivi alieni cibernetici: semplicemente modificando alcune Funzioni per indicare diversi ufficiali e squadre relative, è possibile giocare usando una intera nave stellare. Non solo, ma le regole sull'Interferenza funzionano magnificamente per rappresentare i diversi campi di competenza dei membri dell'equipaggio. In questo modo, il gioco può anche essere usato all'interno di un gioco di ruolo "vero e proprio" per ricreare dinamiche sociali o decisioni e azioni collettive, fatte da una squadra. Se la maggior parte dei ruoli e dei relativi campi sono estremamente facili da definire (bastano un po' di informazioni sull'ambientazione che vi interessa), vi conviene dedicare un po' di spazio in più al Capitano. Questo ruolo si adatta magnificamente alla variante "Pseudo-GdR" (vedi sopra), ma è anche possibile usarlo come una Funzione alla pari delle altre. Inoltre, è immediato reperire delle *Direttive della Flotta Astrale*, che sono esattamente quel che vi serve come Istinti!
- **Zerg** di Starcraft (videogioco) – basta semplicemente avere un'idea dei diversi organismi caratteristici ed il

gioco è fatto. Anche questi assomigliano moltissimo ai Tiranni.

Naturalmente questa non è che una piccola parte delle ambientazioni che si possono affrontare con una narrazione collettiva. Non pretendiamo però di essere esaustivi, altrimenti dovremmo citare praticamente ogni opera letteraria dall'inizio dei tempi ad oggi.

L'ultimo consiglio prima di lasciarvi alle vostre invasioni di pianeti, è di essere *creativi*. La cosa veramente innovativa di questo gioco è la gestione dell'interferenza, che rende *motivata e fondamentale* quella che in molti, spregiativamente, chiamano "imprecisione". Noi preferiamo usare, al posto di questo termine, quello più illuminante di "*tolleranza*". Questo gioco non ha regole perfette perché puntuali, ma ha regole perfette in quanto tolleranti e applicate solo tramite la tolleranza ed il giudizio dei personaggi. Rendere questa "imprecisione" un motivo di conflitto tra i giocatori, conflitto che poi viene risolto con regole estremamente semplici, è il modus operandi base che, qualunque ambientazione usiate, vi consente di dire "sto usando sempre *questo* gioco".

Il metodo è quindi universale. Usatelo come preferite
E buon divertimento.