

# Drunk.

Un gioco one-shot  
per Festaval 2008

di

Tobias Wrigstad

Vi åker Jeep



**ATTENZIONE:** Questo gioco contiene tematiche forti e crude, che potrebbero urtare la sensibilità di alcuni. Vorremmo che ricordaste che, prima di tutto, è un gioco di ruolo senza intenti o incitazioni di alcun tipo. Vi ringraziamo, e vi auguriamo una buona lettura.



**Testo ed Idea:**  
Tobias Wrigstad

**Caratteristiche...**  
Jeepform, 60 – 90 minuti, 3 giocatori, 0 GM  
[jeepen.org/games/dod](http://jeepen.org/games/dod)

**Grazie!**  
Per Wetterstrand, Fredrik Axelzon, Emma Björnehed, Olle Jonsson & Thorbiörn Fritzon

**Traduzione in Inglese**  
Emma Björnehed

**Playtesting**  
Emily Care Boss, Paul Tevis & Tobias Wrigstad

**Traduzione in Italiano**  
Staff Traduttori di GDRItalia  
<http://www.gdritalia.it>

**Revisione**  
greydeath

**Impaginazione**  
Bagi

“Drunk” è un gioco jeepform per tre giocatori. La sua durata, inclusa la preparazione è di 60-90 minuti e non necessita di un GM. Il gioco parla del potere dell'alcool e dello scegliere la via d'uscita più facile nella maniera più difficile.

Questo manuale è diviso in tre copioni, ognuno dei quali deve essere distribuito ai giocatori. Ogni copione contiene una descrizione minuziosa della preparazione della partita. Dovreste leggere i copioni tutti insieme; in alcuni casi vi saranno delle differenze, quindi leggeteli ed attendete gli altri ogni volta che dovete fare una scelta comune. C'è una ragione specifica dietro al modo in cui le informazioni vengono illustrate: Talvolta vogliono che discutiate di qualcosa senza sapere esattamente come si articola lo scenario.

## Introduzione

**Massimo** ha 40 anni ed è un alcolizzato. E' sposato con **Pia**, anche lei di 40 anni, con la quale ha avuto una figlia, **Lisa**, che ha ora 16 anni. Al momento Massimo è appena uscito da un centro riabilitativo a cui si è sottoposto volontariamente. Da quattro settimane non tocca una goccia di alcool e ha ancora alcuni problemi di tipo psicologico dovuti a all'astinenza.

Il gioco inizia con Massimo che si è chiuso in un bagno pubblico e che vomita copiosamente nel lavello, deciso a **bere sino alla morte**. Dopo essersi sciacquato, guarda lo specchio, quindi gli altri giocatori e poi inizia un monologo descrivendo dove si trova e cosa sta facendo. Molto presto il monologo diventerà una storia che spiegherà il perché di tutto questo, il che a sua volta si muterà in una serie di flashback. Massimo in bagno rappresenta, in gioco, **il presente** – tutti il resto sono **flashback**.

Il primo flashback inizia con Pia e Lisa che vanno a prendere Massimo fuori dal centro riabilitativo. La scena è, inizialmente, allegra e commovente, ma in breve si capirà che le cose non sono andate benissimo. Pia è nervosa e preoccupata; teme che Massimo possa ricadere nel suo vizio. Persino Lisa, che è felice del ritorno di suo padre a casa, è preoccupata. Non sa se sarà in grado di aiutare Massimo. Magari Massimo ordinerà, in ricordo delle vecchie abitudini, del vino a cena prima che Pia lo fermi, o forse ancora esiste una nuovo tipo di birra che gli risveglierà i vecchi vizi, oppure Massimo dirà qualcosa di tagliente sul vizio di fumare di



*Addormentarsi al volante*

*Smettere di controllare i  
miei pensieri*

Pia, cosa che la farà vendicare. Comunque sia, deve trapelare il fatto che la riunione della famiglia non è stata una cosa totalmente positiva.

Torniamo di nuovo nel presente, quindi a Massimo nel bagno. Massimo continua a bere senza sosta alcolici e continua a raccontare la storia, mentre il suo corpo fa tutto ciò che può per resistere. Spostiamoci alla scena che Massimo sta descrivendo. Lo scenario continua su questa falsariga sino all'ultima scena.

Si presuppone che questa storia parli di una famiglia anomala che tenta di risolvere, senza successo i loro problemi. Le scene ruotano attorno alle figure di Massimo, Pia e Lisa.

La storia deve avere almeno quattro punti di svolta: il momento in cui viene rivelato che Massimo è un alcolizzato, il momento in cui Massimo viene ricoverato nel centro riabilitativo e il momento in cui accarezza l'idea di suicidarsi per fuggire da questa situazione disperata.

L'ultima cosa da fare è di tornare a Massimo nel bagno, così che possa pronunciare le ultime parole prima di cadere a terra. Non si alzerà mai più.

## La Storia

E' a tua completa discrezione il metodo di gioco della storia: puoi giocare in modo lineare e cronologico, o concentrarti solo su alcune parti di essa. Ricorda che la storia riguarda Massimo, Pia e Lisa – non le vicende di Massimo al centro riabilitativo o ciò che stavano facendo Pia e Lisa mentre Massimo era sotto cura. La storia, però, deve avere un ordine cronologico: i flashback devono, sempre, terminare nel presente. In caso contrario sarebbe troppo difficile sapere in che momento preciso sta accadendo qualcosa e a cosa porta. E sarebbe ancora più difficile cercare di terminare la scena in maniera adeguata.

Le scene che riguardano la “scoperta” dell'alcolismo di Massimo potrebbero mostrare il modo in cui Massimo nascondeva le bottiglie, come riusciva a finire la bottiglia prima che Pia avesse anche solo messo alle labbra il primo bicchiere e così via. O ancora ciò che accadde quando Lisa, tutt'altro che stupida, scoprì una bottiglia di vodka ch'egli aveva nascosto in cucina. O come ancora Massimo si era presentato, totalmente ubriaco, al colloquio tra insegnanti e genitori della scuola di Lisa.

Le scene in cui Massimo ammette esplicitamente di essere un alcolista possono essere costruite con un conflitto verbale in cui Pia e Lisa lo mettono con le spalle al muro; oppure Pia e Lisa portano Massimo al centro riabilitativo senza dirglielo e gli fanno firmare delle carte che non gli consentono minimamente di leggere...

Le scene che seguono al trattamento di Massimo al centro riabilitativo possono rappresentare Massimo che tenta di scalare i muri di casa, o ancora Pia e Lisa che tentano, senza successo, di tenerlo su di morale, o ancora Massimo che lotta con sé stesso per non ricadere nel vecchio vizio...

Le scene che si focalizzano sulla ricaduta di Massimo possono rappresentare l'uomo che scopre una bottiglia di vino nella stanza di Lisa mentre sta facendo delle pulizie. O ancora che, in uno scatto di rabbia, picchia Pia e, preso dalla disperazione del suo gesto, si ficca nella prima bettola. O ancora potrebbe comprare della birra al supermercato, cercando di auto-convincersi che ne può bere una sola bottiglia di birra e buttare le altre cinque.



## Sotto l'influenza

Ogni giocatori prenda due pezzi di carta. Su ognuno di essi, i giocatori dovranno scrivere una cosa che temono possa loro accadere se fosse nei panni di Massimo o, volendo, la peggior cosa che è loro capitata da ubriachi. Personalmente mi sono quasi fatto investire un anno fa quando, completamente ubriaco, mi sono gettato contro una macchina che viaggiava a velocità sostenuta sulla strada. Comunque sia, questa scena mal si sposa con questo scenario. Dei migliori esempi possono essere: Pia ti lascia, picchi Lisa, cadi addormentato sul volante mentre guidi... Scrivi una cosa su ogni pezzo di carta **senza mostrare nulla** agli altri giocatori; dopo aver scritto, nascondili nel tuo portafoglio. Gli eventi che andrai a scegliere non dovrebbero comportare la rimozione del personaggio dal gioco.

### Mentre aspetti...

Se hai finito di leggere e stai aspettando che gli altri facciano lo stesso, testa la tua propensione all'alcolismo! Per esperienza personale, posso dire che è sufficiente rispondere "sì" a una delle seguenti domande per essere già "a rischio". Maggiori saranno i "sì", maggiore sarà il rischio.

- **Ti sei mai detto che dovresti bere di meno e meno frequentemente ?**
- **Qualcuno ti ha mai stancato con critiche sul fatto che bevi ?**
- **Hai mai avuto rimorsi sul bere ?**
- **Ti sei mai rifugiato nell'alcool per sfuggire a un problema ?**

## Preparazione

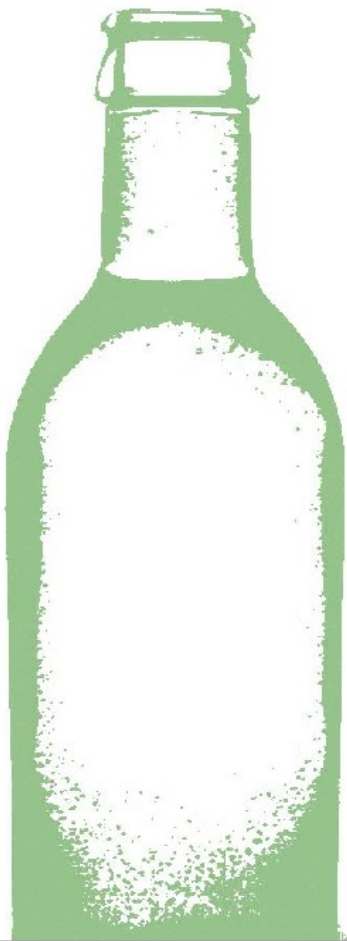
E' tempo di iniziare il gioco. Prima di tutto, intraprendete una discussione della durata massima di dieci minuti; prima di tutto dovete stabilire **quanti punti di svolta volete nella storia**. O, volendo, con quali punti di svolta iniziare. Ricordate che lo scenario ha termine con la morte di Massimo ed è giocato seguendo un preciso ritmo cronologico.

Dopo di che, è il momento di discutere sulle cose che siete maggiormente interessati a vedere in gioco – quali tipi di scene, quali tipi di situazione... Tale cosa non deve necessariamente portarvi a essere d'accordo all'unanimità, ma ad avere una base comune. Se tutti i giocatori conducono la storia verso un punto preciso, allora il gioco sarà migliore e più fluido, con incomprensioni minori e facilmente risolvibili. **Quando il gioco inizia, le conversazioni off-game sono bandite.**

## Questi sono i tuoi personaggi

Massimo – Violento e Impulsivo  
Pia – Rabbiosa e Forte di fronte alle difficoltà  
Lisa – Triste e Impaurita da Massimo

Quando Massimo beve, i suoi attributi vengono aumentati.



## I Ruoli e Cambiarli

Nel gioco sono presenti tre personaggi: Massimo, Pia e Lisa. In alcuni casi potrebbero essere necessari dei personaggi di supporto, ma ci si dovrebbe concentrare sempre sui personaggi della famiglia.

Ogni personaggio è presente in tre versioni differenti – ognuna delle quali si concentra su aspetti differenti. Impersonerai una versione di ogni personaggio – Massimo, Pia e Lisa. I cambi di ruolo avverranno a ritmo regolare durante il gioco e ogni cambio ha un effetto universale: ogni volta che interpreterai Massimo, il giocatore 2 interpreterà Pia, mentre il giocatore 3 interpreterà Lisa.

I cambi di ruolo possono avvenire in un qualunque momento del gioco, anche a metà scena. Il giocatore che desidera cambiare personaggio, ferma il gioco e dichiara il personaggio in cui vuole cambiare. Tutti gli altri personaggi, a partire da quello che ha fermato il gioco, si scambieranno i posti e il gioco continuerà dal punto in cui è stato interrotto.

Lo scopo del cambio di ruolo è di mostrare le sfaccettature e gli aspetti del personaggio in diverse situazioni e possibilità.

Ora che hai finito di leggere i personaggi, è il caso di discutere brevemente su voi stessi, su Massimo, Pia e Lisa.

Cosa fanno Massimo e Pia per vivere? Massimo è ancora in grado di mantenere il suo lavoro? Che tipi sono? Cosa facevano prima che Massimo diventasse un alcolizzato e Lisa fosse entrata nella pubertà? Non dilungatevi troppo, ma nemmeno saltate questo passaggio.



## Alla Ricerca della Bottiglia

Riempite una bottiglia di liquore con acqua o birra. Il gioco dura sino a che la bottiglia non viene svuotata. L'unico che ha il permesso di bere da essa è Massimo, nelle scene ambientate nel presente, ovvero nel bagno pubblico; questo comporta il fatto che si berrà dalla bottiglia nelle scene di intermezzo fra i vari flashback. Prendete le note che avete trascritto in precedenza (vedi la sezione "Sotto l'Influenza") ed attaccatele con dello scotch alla bottiglia. Quando il livello raggiunge un foglio, ciò che è scritto avviene in gioco. Se una nota recita "Picchiare Pia o Lisa" e il livello del liquido è pari al foglio, ciò avverrà nella prossima scena. Se due o più giocatori hanno scritto la medesima nota essa viene ripetuta.

Non è un tentativo di inserire un fattore casuale senza l'ausilio di dadi. L'unico elemento casuale in gioco è ciò che verrà scritto sulle note e l'ordine in cui verranno piazzate sulla bottiglia. Dato che il gioco non terminerà sino a che la bottiglia non sarà completamente vuota, tutte le scene verranno giocate.

### I tuoi obiettivi sono

Far sì che non sia colpa di Massimo

### Gli obiettivi degli altri giocatori sono

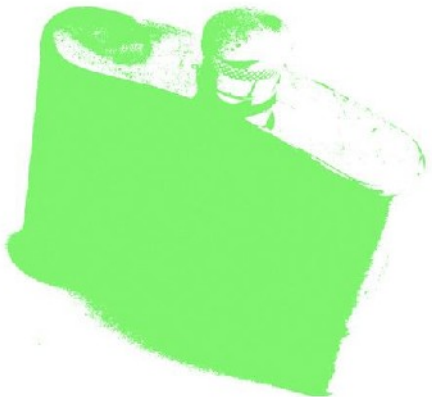
"Far sì che sia colpa di Pia" e "Far sì che Massimo non smetta di bere"

Gli obiettivi sono volutamente vaghi per lasciare spazio alla tua fantasia

## Obiettivi del Giocatore

Al fine di rendere maggiormente interessante il gioco, vi muoverete su diversi livelli di gioco. Lo scopo di tutto questo è di riuscire a creare una partita divertente, non di vincere su qualcuno.

Lascia che l'obiettivo influenzi, ma non controlli, il corso della partita. Ad esempio, lo scopo non dovrebbe permetterti di cambiare il personaggio se scopri di ritrovarti in una situazione che non lo soddisfa appieno, o che cozza contro di esso. Vedilo come una "marcia in più", non come una pressione presente in ogni scena.





## Regole

Ecco delle semplici regole, di cui spero teniate conto, per giocare al meglio questo scenario:

- **Giocate in modo realistico – non esagerate e non provare a sminuire la serietà delle scene**
- **Solo Massimo può fare dei monologhi**
- **Puoi terminare una scena in un qualsiasi punto. Quando lo fai, bevi dalla bottiglia (e controlla che non succeda qualcosa. Quest'azione ti trasforma in Massimo. Puoi ora parlare e introdurre la prossima scena. Chiunque può dare inizio alla scena e portare a termine il monologo).**
- **Puoi chiedere che una scena venga rigiocata sotto una diversa prospettiva, ma con il medesimo personaggio. Esempio: "Ancora una volta, ma fino alla fine", "Ancora una volta, anche se non ne vale pena", "Ancora una volta, ma questa volta contro Lisa". Una scena può essere ripetuta quante volte si desideri.**
- **Un personaggio che muore ritorna come un fantasma. I fantasmi possono parlare agli altri personaggi, ma non possono essere visti o uditi da altre persone.**
- **Il gioco non termina sino a che la bottiglia non è vuota.**

## Fuori il Gm!

Nelle prime versioni era presente un GM in questo gioco, ma la sua presenza non era necessaria. Il gioco è sufficientemente semplice ed elementare da non richiedere qualcuno che spieghi le regole o prepari il materiale di gioco.

Volendo potete discutere di questa possibilità con gli altri giocatori, se il gioco sembra non procedere alla perfezione.

Se vi sembra che qualcosa sia troppo complesso da giocare, ad esempio se avete avuto degli alcolisti in famiglia, allora potrete discuterne con gli altri giocatori. E' consigliabile che ciò venga fatto prima dell'inizio del gioco, ma non è un obbligo.

Ricordatevi che la partita non deve essere di lunga durata. Non a caso ci sono poche meccaniche di gioco e un sistema molto ridotto. Una durata troppo prolungata del gioco ne abbasserà il ritmo, specie se i giocatori non sono proprio dell'umore ideale.

Se deciderete di avere un GM, il suo compito sarà quello di interpretare i demoni e le voci che sussurrano gli sussurrano nella sue orecchie.

## Qualche parola sulla Scene

Le scene in solitario sono divertenti, ma non abusatene. Anche se il personaggio principale dello scenario è Massimo, non è il caso di lasciare da parte Pia e Lisa. Una scena che si concentri su Lisa potrebbe raccontare il modo in cui reagì alla vergogna, quando suo Massimo si presentò, ubriaco, al colloquio fra insegnanti e genitori, o ancora la disperazione della ragazza dopo essersi ubriacata a una festa. Una scena su Pia potrebbe rivelare la sua paura per il fatto che Massimo ricada nell'alcool, o il modo in cui mantiene il controllo quando Massimo scarica tutte le sue frustrazioni su di lei e così via.

### L'alcool è figo

L'alcool ha qualche vantaggio. Massimo, per esempio, non avrebbe mai avuto il coraggio di parlare con Pia se non avesse bevuto qualcosa, prima di farlo. Se non fosse stato per una sbronza, Lisa ora non esisterebbe – un incidente di percorso imprevisto e non pianificato nel bel mezzo di una festa. Molte cose della vita di Massimo hanno uno stretto legame con l'alcool e la cosa non dovrebbe essere dimenticata.

### Oh, e il fumo!

L'ansietà causata dall'abuso di alcool di Massimo, ha spinto Pia a ricominciare a fumare. La cosa la vergogna, quindi fuma sempre in segreto. Quando si accende una sigaretta è perché teme che Massimo non riesca a rimanere sobrio.

### Pubertà

Lisa ha 16 anni e sta cominciando a scoprire il suo corpo; ha avuto la sua prima esperienza con l'alcool e con il sesso. Non ha tempo per preoccuparsi di suo Padre. Massimo, da parte sua, ritiene che sia terribilmente imbarazzante andare a comprare degli assorbenti.

Una buona tecnica di gioco per le scene è di giocare sia all'interno che all'esterno. Quando Massimo si adira contro di lei, Pia fa **un passo simbolico a lato**, chiude i pugni e urla: "Se dirà anche solo un'altra parola, lo ucciderò!" e poi torna nella sua posizione originaria e continua a subire le urla di Massimo. Oppure ancora quando Massimo dice "Ho chiuso con la birra", può fare un passo sulla sinistra, guardare la sua posizione precedente e dire "bugiardo" ...e così via. E' la rappresentazione di ciò che passa per la testa ai personaggi; saranno i giocatori e non i personaggi, a sentirle.

Un numero eccessivo di scene in cui Pia e Lisa si scaglieranno contro Massimo saranno ripetitive e poco utili per il corso della storia. Ricorda che la famiglia sta cercando di guarirlo, ma che la cosa si è rivelata troppo difficile. Alcuni giorni sono ottimi, altri pessimi, anche se la media è tutt'altro che positiva.

### Scena "Set"

Ogni giocatore ha una scena "set", che dovrà compiersi in gioco. Puoi inserirla nel momento che ritieni più opportuno. Potrete giocare uno qualsiasi dei personaggi in gioco, ma dovrete iniziarla come ogni altra, ovvero bevendo dalla bottiglia. La tua scena è:

***Massimo è fuori, e guarda dalla finestra Pia e Lisa che stanno facendo qualcosa. E' stato fuori di casa tutta notte, puzza di alcool, e non ha il coraggio di entrare. Bofonchia una specie di scusa quando nessuno è in grado di sentirlo.***

### Per Concludere

Hai appiccicato le note alla bottiglia? La bottiglia dovrà essere abbastanza grande, di 70 cl circa – altrimenti il gioco sarà troppo rapido e le scene saranno troppo slegate fra loro. Nello svolgimento del gioco scoprirai che i personaggi sono legati fra loro in una specie di schema. Potrai disegnarlo su una lavagna o su un foglio, così che sia visibile per tutti i giocatori.

Non è neanche una cattiva idea mettere “fisicamente” il bagno pubblico nella stanza e di lasciare lì la bottiglia. Massimo si rotolerà sul pavimento e così farai tu.

Bere sino alla morte richiede un enorme forza di volontà. Massimo probabilmente tentennerà e dovrà costringersi a bere nonostante il suo corpo cerchi di protestare. Lo fa per la felicità di Pia e Lisa, oltre che per la sua. Dovrai mettere Massimo a un punto davanti al quale non potrà portare giustificazioni e dove la morte gli sembrerà essere l'unica via di fuga. Forse è depresso oppure ancora non si fida di se stesso, o forse prova rimorso per qualcosa che ha fatto in una scena della partita, o forse questa è l'unica che può fare per avere veramente del controllo sulla sua vita.

Penso che sia una buona idea farsi un bicchierino prima di iniziare a giocare, giusto per avere il sapore dell'alcool in bocca. Non bere nulla che non ti piaccia. Bevete insieme e vedetela come un modo come un altro per immedesimarvi nel personaggio.

Alla salute!

Tobias Wrigstad

