

# SCHIZONAUTI

## LA CONGIURA MNEMONICA

*un gioco di identità e memoria  
di Fred Hicks*

ICH SIEH DIE LICHTE HELIG  
IN GRÜNER VARWE STEH  
JAH SÜHN WIR ALLE GEHEN  
DER SOMMERZEIT ENDAUFEN  
V ETERNI

### **INFORMAZIONI PER GAME CHEF**

**IL MIO NOME:** Fred Hicks (iago)

**IL MIO GRUPPO DI FEEDBACK:** Unicon

**INGREDIENTI UTILIZZATI:** memoria, droga, valuta, palazzo

# **TRADUZIONE A CURA DELLO STAFF DI GDR ITALIA**

TRADUZIONE A CURA DI

Chiara Foppa Pedretti aka “LaGnoma”

REVISIONE A CURA DI

Michele “darkdrow” Dubini

IMPAGINAZIONE E ARTWORK

Daniele “fenna” Fenaroli

## **Nota sull’artwork dell’edizione italiana.**

Le frasi sullo sfondo di ogni pagina sono tratte da: PHILIP. K. DICK, *Ubik*, Roma, Fannucci editore, 1998.

La scelta non poteva che ricadere su uno dei libri più rappresentativi della letteratura mondiale di fantascienza; visionario, geniale e completamente pazzo, Philip K. Dick rimane un simbolo per un’intera generazione di lettori e scrittori, questo è il mio piccolo tributo al suo genio. Fenaroli “fenna” Daniele

## **Grazie...**

*...a quell'instancabile forza della natura di Andy Kitkowski*

*...al Gruppo Unicron per essersi scatenato in consigli e commenti.*

*...in particolare a "DirkGently" per il suo feedback così approfondito*

*...e a Justin D. Jacobson ("Blue Devil") per l'entusiasmo nel giocare*

*...a Rob Donoghue, che mi ha insegnato a pensare al lato pratico del game design*

*...e a lui e Morgan Collins per avermi concesso l'opportunità di organizzare dei playtest locali*

*...a John Harper, Ben Lehman, Brennan Taylor, Bill White e tanti altri per avermi fornito dei giochi su cui riflettere.*

*...e, prima di tutto, a mia moglie, senza la quale niente di tutto questo sarebbe stato possibile.*

## **Attenzione!**

**Fred Hicks, l'autore del gioco, ci ha pregato di far notare che il gioco è incompleto e a suo avviso non funziona.**

**Giocate, ma vostro rischio e pericolo!**

*Se siete interessati a ricevere una versione "commerciale" di questo prodotto, o a vedere qualcosa di simile, saltate direttamente alla fine di questo documento ("Se questo gioco vi è piaciuto...") per informazioni.*

**Schizonauti: La congiura mnemonica (titolo originale "Schizonauts: The Mnemonic Conspiracy")** © 2007 Fred Hicks. Tutti i diritti riservati. Questa è l'edizione per Game Chef; autorizzo i garanti di Game Chef a distribuire gratuitamente questo file su un sito di loro scelta. Per le immagini sul mazzo di carte incluso si ringraziano clipart.com e istockphoto.com.

# SOMMARIO

INTRODUZIONE	I
QUELLO CHE SAPPIAMO	I
MNEMONIS	2
LA VOSTRA MISSIONE	3
CREAZIONE DEI PERSONAGGI	5
SCEGLIETE I NOMI	5
DETERMINATE LE DIFFERENZE	6
LA SEZIONE DELLA SOVRAPPOSIZIONE MNEMONICA	7
DATE UN PUNTEGGIO ALLE ATTITUDINI	8
COME GIOCARE	10
LA PREPARAZIONE	10
LA STRUTTURA DEL GIOCO	11
LA DURATA DEL GIOCO	12
LA PREMessa	13
IL CICLO DEI FLASHBACK	14
IL TRAVASO DI MEMORIA	23
IL VOTO CONCLUSIVO	22
LA PRIMA PARTE	15
LA SECONDA PARTE	20
LE REGOLE DEI FLASHBACK	15
IL CICLO FINALE	27
IL PAGAMENTO E LA SCOMMESSA	36
IL PUNTO DELLA SITUAZIONE	28
I TURNI	34
LA RACCOLTA	27
LA RIVELAZIONE	37
LA VITA NELL'ALDILÀ	39
LE REGOLE DEL FINALE	34
L'INTERMEZZO	32
LE RISOLUZIONI FINALI	40

IL CONTO E IL RISULTATO	44
LA CONFERMA DELL'IDENTITÀ	41
LA CRISI D'IDENTITÀ	42
L'INTERROGATIVO DELL'IDENTITÀ	41
DOMANDE E RISPOSTE	45
BUONI E CATTIVI INTERROGATIVI	45
DECIDERE <u>QUANDO</u> PORRE UN INTERROGATIVO...	46
...E <u>CHI</u> PONE L'INTERROGATIVO	47
I DADI	47
ARRICCHIRE I DADI	48
I CONTRIBUTI	49
IL TIRO PER LA RISOLUZIONE	49
IL NARRATORE	50
IL GIUDICE	50
LA CONCLUSIONE DEL GIOCO	51
NOTE DI DESIGN	53
LA GARA GAME CHEF	53
CON IN TESTA PHILIP K. DICK	54
LA SCHEDA DEI PERSONAGGI	55
SCEGLIERE LO SQUILIBRIO	55
<b>IL RICH ROLLING</b>	<b>57</b>
UN MANIFESTO SULLA CREAZIONE DEI PERSONAGGI	58
MOSTRATEMI UN GIOCO DI SOCIETÀ...	59
PUNTI DI TENSIONE	60
RISOLUZIONE DEI CONFLITTI E IL “GRANDE INTERROGATIVO”	62
MI PIACE PERDERE IL CONTROLLO!	62
“PENSA AL PREZZO”	64
IL MAZZO DI CARTE	65
SE QUESTO GIOCO VI È PIACIUTO...	66

# TRAMA

La nazione è sull'orlo della rovina finanziaria. Voi Schizonauti (agenti governativi sotto l'effetto di droghe mnemoniche progettate da una I.A. difettosa) siete gli unici ad avere una benché minima possibilità di scovare e fermare i criminali, arrestando la distruzione dell'economia nazionale.

Ma se scopriste di essere voi i criminali?



# INTRODUZIONE

Questo è un messaggio in codice. Siete pregati di confermare voce e retina...  
Errore. Conferma identità non riuscita.  
Questo comando potrà essere ripetuto una sola volta prima che venga osservato il protocollo di detonazione. Per favore, riprovare....  
Errore. Ident—ident—identità confermata.  
Home Office. Confermato.  
Conferma sicurezza messaggio cifrato. Avvio riproduzione messaggio.

Questo messaggio registrato è l'unico che riceverete dall'Home Office prima di essere sottoposti alla completa immersione nell'identità mnemonica. Anche se non siete al corrente di che cosa sia, entro cinque minuti lo scoprirete. Per il momento, vi basti sapere che questo messaggio e il suo contenuto rappresentano le cose più importanti della vostra vita.

Abbiamo una missione da affidarvi, una missione ad Alta Priorità Omega.

La partecipazione alla presente missione è obbligatoria. Il futuro della nazione è nelle vostre mani.

## QUELLO CHE SAPPIAMO

Dodici ore fa, qualcuno ha acquisito le chiavi di PALACE, un'Intelligenza Artificiale, l'unico baluardo rimasto a separare la nazione dalla rovina finanziaria. La nostra valuta è supportata e protetta da informazioni e fiducia: fiducia in PALACE. Credevamo che PALACE fosse inassaltabile, e che le informazioni immagazzinate in esso fossero inviolabili, accessibili solo agli ufficiali di grado più alto sotto un'attenta vigilanza. Ci sbagliavamo.

L'umanità è troppo fallibile, troppo incostante, per essere ritenuta degna di fiducia, con quel peso... quel bisogno di protezione. La moneta nazionale è un bene troppo prezioso, e fin troppo fragile, per non meritare la miglior difesa possibile. Anche la corazza migliore ha le sue falle. E PALACE era stato creato per tapparle. Qualcuno, però, ha trovato una falla che nessuno stava tenendo d'occhio, e ora ha le chiavi di PALACE.

La fiducia in PALACE è venuta meno; la nazione non può vivere troppo a lungo nel dubbio.

Tuttavia, PALACE è anche il mezzo migliore con cui possiamo ancora sperare di ritrovare le chiavi. Si tratta, infatti, di un intelletto cibernetico del tutto consapevole, ossessivo-compulsivo, il cui unico e solo compito è pensare a come proteggere le chiavi, e, con esse, le fondamenta della nostra valuta nazionale. Ogni suo momento di veglia (e PALACE non dorme mai) è dedicato a creare milioni di scenari possibili, passando al setaccio i database dei criminali nazionali e internazionali, determinando quali potrebbero tentare di prendere le chiavi e studiando i file dei Dipartimenti di Giustizia e Tesoro per stabilire a chi dovrebbe essere affidata la loro cattura.

I potenziali criminali sono noti a PALACE già da qualche tempo. Sono stati tenuti sotto controllo: gli agenti del Tesoro hanno prelevato campioni del loro sangue e agenti sotto copertura si sono infiltrati nelle loro camere da letto al calare delle tenebre, per copiare gli engram presenti nella loro memoria su supporti in cristallo allo stato solido; questi cristalli, poi, sono stati messi sotto chiave all'interno di PALACE stesso.

Quando le chiavi sono scomparse, è stata subito stilata una lista dei proto-criminali più verosimilmente implicati. Non si conosce l'attuale posizione di tali candidati: potrebbero essere nascosti, o in fuga, oppure morti. È necessario investigare, per scoprire i colpevoli e salvare la nazione nell'unico modo possibile.

Qui entrate in gioco voi.

## MNEMONIS

PALACE ha creato una droga per agevolare questo tipo di indagini: **Mnemonis**. Essa viene sintetizzata includendo una parte della memoria di un candidato ed è in grado di imprimere in brevi lassi di tempo l'esperienza data da quelle memorie su un soggetto, tramite delle allucinazioni chimiche mirate e catalizzatori neurotrasmettitori potentissimi.

I test iniziali, però, hanno rivelato la presenza di alcuni problemi: il senso dell'*io* è troppo radicato dentro di noi per permetterci di gestire memorie esterne. Per raggiungere effettivamente la Mnemonis (lo stato indotto dalla droga, chiamato col suo stesso nome) e, soprattutto, per evitare crisi d'identità schizoidi, generalmente fatali, il soggetto deve essere abbastanza simile in alcuni attributi fisici e mentali fondamentali al "donatore". Tale somiglianza crea una "membrana cognitiva permeabile", che i



nostri cervelloni definiscono **Sovrapposizione Mnemonica**.

L'aspetto è la caratteristica più importante: il soggetto deve essere molto simile al candidato. Quando si è sotto l'effetto di Mnemonis, infatti, si sperimenta un'immersione totale nell'altra identità: ci si separa temporaneamente dalla propria per immedesimarsi completamente in una nuova personalità (è per questo che alcuni tecnici di laboratorio hanno iniziato a chiamare i soggetti che ci riuscivano **Schizonauti**).

Ecco perché la condivisione di tratti fisici con la fonte dei ricordi è *vitale*. In altri termini, il cervello è in grado di capire che non si trova nel proprio corpo e cerca di fuggire. Tutto per lui è confuso. Abbiamo anche scoperto che capacità, esperienze, e altri ricordi in comune, agevolano la transizione degli Schizonauti dal loro **vero io** all'**io mnemonico**.

PALACE ha accoppiato i criminali candidati con gli Agenti dei Dipartimenti di Giustizia e Tesoro, basandosi sulle caratteristiche fisiche e sui profili (e, di conseguenza, sui calchi degli engram nei cristalli) che mostravano un adeguato livello di compatibilità con l'identità mnemonica. Ogni Agente, quindi, è stato abbinato a un candidato e ha ricevuto l'ordine di rivivere le sue esperienze in brevi lassi di tempo molto concentrati, con l'obiettivo di scoprire pensieri e circostanze che potrebbero averlo portato a rubare le chiavi.

**Voi siete alcuni di quegli Agenti.**

## **LA VOSTRA MISSIONE**

Non è ancora del tutto chiaro perché PALACE non stia esaminando i ricordi e le esperienze da sé. Sappiamo solo che PALACE è sicuro che, se lo facesse, le chiavi verrebbero ulteriormente compromesse. Non è possibile far cambiare idea a PALACE, e, anche se lo fosse, il rischio di un'ulteriore esposizione e compromissione sarebbe troppo elevato. Mnemonis è l'unico mezzo sicuro per condurre le indagini nel poco tempo a disposizione per risolvere la crisi. Non possiamo avviare un altro PALACE in un ambiente sufficientemente sicuro e sperare che vada tutto bene. Le entità artificiali come lui non si installano, programmano, né tanto meno creano in una notte: bisogna farle *crescere*. Apprendono le nozioni che vengono loro insegnate come una qualsiasi altra creatura vivente: ovviamente, non abbiamo tutto questo *tempo*.

Tocca a voi, dunque, Agenti del nostro Paese, nostri primi Schizonauti, di ritrovare le chiavi di PALACE nei meandri dei ricordi dei Ladri. Non c'è tempo da perdere: avete 24 ore prima che la rovina finanziaria trascini con sé la nostra nazione e la nostra moneta perda completamente valore.

Le vostre dosi di Mnemonis sono contenute in questi pacchetti. Usatele in luoghi isolati e sicuri, accertandovi che qualcuno chiuda la chiave *dall'esterno*. Prendete appunti su ogni cosa, osservando qualsiasi elemento ricorrente, qualsiasi cosa che vi insospettisca, qualsiasi appiglio che ci permetta di avvicinarci alla soluzione del crimine del secolo. Assumete una nuova dose non appena iniziate a riemergere dalla vostra identità mnemonica. Non possiamo permetterci pause.

Fate rapporto solo quando la vostra indagine è terminata. Se non potete farlo, o se vi imbattete in questioni della massima urgenza, avete la piena autorizzazione a intervenire immediatamente. Non possiamo farci rallentare dalle questioni burocratiche. Se capite con certezza chi sta agendo contro la nostra nazione, colpitelo. Senza alcuna pietà.

Viaggiate leggeri, navigate su quelle acque oscure affrontandone i pericoli, Schizonauti. Sarà un viaggio inaugurale da brivido, e, se non troverete il modo di arrivare a destinazione, affonderemo tutti. Ci saranno degli effetti collaterali; è inevitabile in questo genere di trattamenti, ma PALACE ci ha assicurato che tutti i sintomi che riscontrerete sono ben al di sotto dei nostri parametri di rischio per situazioni simili. La vostra sicurezza personale è secondaria rispetto alla sicurezza della nazione e alla sacra importanza della sua moneta. Non dimenticatelo mai.

Buona fortuna.

# CREAZIONE DEI PERSONAGGI

In questo gioco di ruolo, dovrete creare due personaggi: il **Ladro** le cui memorie costituiscono la vostra identità mnemonica e l'**Agente** incaricato di immergersi in questi ricordi tramite Mnemonis. La creazione dei personaggi è facile e veloce: non dovrebbero servirvi più di dieci minuti, più il tempo per chiacchiere, collaborazioni e chiarimenti.

Mentre create il background dei vostri personaggi, potete prestabilire dei collegamenti con quello degli altri giocatori. Ricordate che il *vostro* Agente e il *vostro* Ladro *non si sono mai incontrati*, e mai lo faranno: in *nessun momento* del gioco essi possono essere contemporaneamente presenti nella stessa Scena.

## SCEGLIETE I NOMI

Scegliete i nomi dell'Agente e del Ladro secondo le seguenti regole (da non infrangere, né modificare):

**Date al vostro Ladro solamente un nome proprio.** Potrebbe avere anche un cognome, ma è meglio che non lo decidiate né ne parliate, sia durante la fase di creazione che giocando i Flashback. Scrivete questo nome sul lato della scheda dedicato al Ladro, nell'angolo superiore e inferiore. **Alcuni nomi da Ladro potrebbero essere:** *Fred, Rob, Lenny, Graham, Amber, Christine, Lydia, Jalynda.*

**Date al vostro Agente solamente un cognome.** Potrebbe avere anche un nome proprio, ma è meglio che non lo decidiate né ne parliate, sia durante la fase di creazione che giocando i Flashback. Scrivete questo nome sul lato della scheda dedicato all'Agente, nell'angolo superiore e inferiore. **Alcuni cognomi da Agente potrebbero essere:** *Hicks, Donoghue, Balsera, Walmsley, Gray, Jones, Lee, Smith.*

### Esempio

Lidia decide di creare una coppia formata da un Agente e una Ladra: Jules la Ladra e l'Agente Gordon.

## DETERMINATE LE DIFFERENZE

Successivamente, determinate i ricordi che separano e differenziano i due personaggi. Su ciascun lato della scheda (quello dell'Agente e quello del Ladro), scrivete un **Ricordo Scatenante** su una riga per ciascuna sezione: **Intimità**, **Conoscenza** e **Violenza**. Essi non devono essere particolarmente dettagliati o specifici: tutto ciò che vi serve è un'idea, un concetto o una frase che suggerisca una o più Scene possibili.

I ricordi della **Violenza** si concentrano sui momenti e i metodi violenti che i personaggi hanno vissuto come vittime, o come autori. **Esempi:** *Arti marziali, Ferite da arma da fuoco, Stupro, Vita in una gang, Abusi infantili.*

I ricordi della **Conoscenza** si concentrano sui momenti e i metodi legati alle competenze, le riflessioni e le percezioni scaturite dalle esperienze del personaggio. **Esempi:** *Harvard, Citazione per negligenza, Esperto in medicina legale, La mia vita come un'eterna menzogna, Scassinatore.*

I ricordi dell'**Intimità** si concentrano su interazioni sociali, relazioni significative e fragilità personali. **Esempi:** *Ho una malattia a trasmissione sessuale, Violette, Imbroglione, Matrimonio, Ho conoscenze importanti.*

Avrete numerose opportunità di aggiungere nuove memorie ai vostri personaggi durante il gioco (anzi, dovrete farlo!), quindi non preoccupatevi di riempire subito la scheda. Per ogni personaggio, un ricordo per ogni categoria è più che sufficiente: potrete, in seguito, sfruttare le Scene che ne deriveranno come fonte d'ispirazione per nuove memorie da aggiungere alla scheda. Comunque, se desiderate partire con più ricordi, fate pure!

Questi ricordi *non* dovrebbero essere condivisi con l'altro personaggio, ma non è nemmeno necessario che siano in diretta opposizione con i suoi. In ogni caso, le coppie di opposti rappresentano una modalità molto semplice per portare a termine questa fase: per esempio, potreste assegnare *Matrimonio felice* al Ladro e *Divorzio difficile* all'Agente.

## Esempio

Lidia sceglie per l'Agente Gordon le seguenti memorie personali: *Fuoco amico* (Violenza), *Esperta di automobili* (Intimità), *Figlia di un militare* (Intimità), *Negoziatrice di ostaggi* (Intimità) e *Figlia Kenzie* (Intimità).

Per Jules, invece, sceglie questi ricordi: *Capo di una gang* (Violenza), *Esperta di demolizioni* (Violenza), *Pronta a tutto* (Conoscenza), *Ha imparato ad arrangiarsi* (Conoscenza) e *Paura di impegnarsi* (Intimità).

## LA SEZIONE DELLA SOVRAPPOSIZIONE MNEMONICA

Come si è detto nell'introduzione, la Sovrapposizione Mnemonica è quell'area semipermeabile della mente che permette agli Agenti di sperimentare la vita del Ladro come se fosse la loro. *Per il momento*, non scrivete nulla in questa sezione. L'unica somiglianza di cui potete essere certi è che il vostro Ladro e il vostro Agente hanno in comune la maggior parte dei tratti fisici.

Nel corso del gioco, attraverso il ricorrersi dei flashback, avrete la possibilità di scoprire quali sono i punti di Sovrapposizione Mnemonica tra i due personaggi. PALACE ha garantito che i due vanno a formare una coppia cognitiva, ma senza fornire ulteriori dettagli: il piacere della sco-

## Agente e Ladro devono essere dello stesso sesso?

Non necessariamente, anche se la maggior parte delle coppie è (e, forse, dovrebbe essere) formato da due persone dello stesso sesso. In caso contrario, Agente e Ladro si assomigliano comunque fortemente, o, almeno, abbastanza da *impedire* che la differenza di sesso possa provocare una fatale crisi d'identità.

Ciò che questo comporta sul vostro personaggio dipenderà principalmente da quello che, secondo voi, differenzia veramente uomini e donne: le preferenze sessuali? I tratti della personalità "maschili" o "femminili"? Qualcos'altro?

Di sicuro non si dovrà trattare di differenze sul piano dell'aspetto fisico. Generalmente, i Ladri candidati e gli Agenti Schizonauti corrispondenti *potrebbero* essere scambiati l'uno per l'altro, quindi, in ogni caso, la vostra Ladra e il vostro Agente dovranno assomigliarsi molto, fisicamente.

In realtà, potreste perfino decidere di non dichiarare il sesso di uno o di entrambi i vostri personaggi, se lo ritenete opportuno. Soprattutto per gli Agenti, nomi come "Agente Gordon" non rivelano se il personaggio sia un uomo o una donna, permettendovi di rivelare questo aspetto soltanto al momento giusto...

Se siete interessati a utilizzare questo gioco per esplorare le differenze tra i sessi (sulle orme di Ursula K. LeGuin in *La Mano sinistra delle tenebre*), sentitevi liberi di farlo!



## DATE UN PUNTEGGIO ALLE ATTITUDINI

Entrambi i vostri personaggi hanno un'Attitudine per la Conoscenza, l'Intimità e la Violenza, rappresentata dai tre cerchi nel rispettivo lato della scheda (per ora, ignorate i cerchi al centro del foglio: ci penserete alla fine del gioco).

Per ogni personaggio (Ladro e Agente), avete 7 punti da distribuire tra le tre Attitudini. Nessuna di esse deve avere un punteggio inferiore a 1; questo comporta che le combinazioni possibili siano solo: 1-1-5, 1-2-4, 1-3-3 e 2-2-3. Scegliete una combinazione e assegnate i valori come ritenete più opportuno.

### Esempio

Lidia, Federico, Roberto e Debora si riuniscono per giocare. Lidia interpreta Jules/Gordon: vediamo che cosa le succede. Federico dà a ogni giocatore una carta Agente e una carta Ladro.

Notate che queste Attitudini indicano più l'intensità e la frequenza delle esperienze corrispondenti nella vita del personaggio, che le sue capacità in quel determinato ambito. Qualcuno potrebbe tranquillamente avere *Tiratore scelto* come Ricordo Scatenante per la Violenza, ma dare a questa Attitudine un punteggio pari a 1; il fatto che un personaggio sia un tiratore scelto non significa che abbia sperimentato molta violenza nella sua vita. Allo stesso modo, qualcuno potrebbe avere *Paura di impegnarsi* e, contemporaneamente, Intimità a 4; potrebbe conoscere un sacco di gente, ma avere problemi con le relazioni a lungo termine.

L'Attitudine indica anche il grado di controllo che, in qualità di giocatori che contribuiranno a narrare lo svolgimento della storia, tenderete ad avere su quanto accade ai vostri personaggi. Se volete essere responsabili di una buona parte di storia quando la Violenza diventa un fattore determinante, assegnate all'Attitudine Violenza un punteggio elevato; se iniziate a sudare al solo pensiero di ciò che potrebbe accadervi in quelle circostanze, optate un punteggio basso.

Giunti al termine di questa fase siete pronti per giocare. Tutto il resto verrà rivelato man mano: ecco perché si può vedere questa come la fine della creazione del personaggio, oppure come il suo vero inizio.

BIÈDE IL FA  
TO, VOSTR  
CHE IL TU  
I, MA ADES  
FANDO LE

BIÈDE IL FA  
TO, VOSTR  
CHE IL TU  
I, MA ADES  
FANDO LE

*Ma che cos'hanno in comune queste due donne? Questo lo potremo scoprire soltanto giocando.*

# COME GIOCARE

Questo gioco si svolge senza la presenza di un master (“GM”): è certamente una caratteristica insolita, ma non c’è niente di cui preoccuparsi. Quando c’è la necessità di “prendere una decisione” (cosa che, generalmente, rientrerebbe tra le prerogative del GM) è l’intero gruppo a dover trovare una soluzione unanime. Queste decisioni dovrebbero essere prese con tranquillità e tolleranza: mantenete alta la fiducia, fate in modo che la comunicazione sia sempre aperta e scorrevole e non smettete di divertirvi. Ricordatevi che state raccontando questa storia *insieme*.

Il gioco ruota intorno al concetto di Scene, che possono essere viste come le vignette di una storia: esse saranno incentrate sui due personaggi del giocatore e risponderanno a un unico “grande” interrogativo. Chiariremo questi concetti nel corso del Capitolo.

## LA PREPARAZIONE

Avrete bisogno di alcune cose per iniziare a giocare:

- ◇ un mazzo di carte Ladro e Agente. All’inizio del gioco, distribuite a ciascun giocatore una carta Agente e una carta Ladro. Se non le avete stampate o se non vi sono state fornite insieme al gioco, potete usare delle normali carte da gioco: ciascuno avrà una carta rossa per il Ladro e una carta nera per l’Agente. Per sessioni relativamente corte ve ne basterà una decina per tipo, ma, se prevedete di giocare più a lungo, ve ne serviranno di più;
- ◇ dadi poliedrici: al massimo, 24d6, 10d8, 8d10, 5d12. Questi dovrebbero bastare all’intero gruppo; se ciascun giocatore vuole avere una propria scorta, ognuno dovrà avere per sé la metà di questi dadi (a quel punto, però, avrete, nel complesso, una sovrabbondanza di dadi);
- ◇ un mazzo di carte Oggetti Chiave (se non vi è stato fornito insieme al gioco, lo dovrete stampare);
- ◇ alcuni segnalini (come, ad esempio, fiches da poker) da usare nell’ultima parte del gioco. Per sessioni lunghe, avrete bisogno di segnalini di colori diversi corrispondenti a valori diversi, così da non doverne usare troppi;
- ◇ una scheda dei personaggi per ogni giocatore;
- ◇ matite;

- ◇ fogli bianchi per prendere appunti (o da usare, nel caso vogliate prolungare il gioco in modo consistente, come spazio extra quando avrete riempito la scheda!);
- ◇ facoltativamente, potreste usare delle targhette da disporre intorno al tavolo per ricordare i nomi dei personaggi di ciascuno (con scritte del tipo: *Jules / Gordon*).

## LA STRUTTURA DEL GIOCO

Il gioco si divide in due sezioni principali. La prima è chiamata **Flashback**, mentre la seconda è il **Finale**. Quando entrambe sono giunte a conclusione, si svolge un singolo giro di **Risoluzioni Finali**, con le quali termina anche la storia.

La sessione di gioco è costituita da una serie di **Turni**, che equivalgono a un giro di tavolo completo, durante il quale ogni giocatore ha diritto a una (nel Finale, scegliendo uno dei suoi due personaggi) o due (nei Flashback, una per ogni personaggio) Scene. Di conseguenza, un Turno avrà tante Scene quanti sono i giocatori, o il doppio di essi.

Durante i Flashback, a ogni Turno ci si sposta in senso orario per dare a ciascun giocatore la possibilità di giocare una Scena con il suo Agente e una con il suo Ladro, invitando un altro giocatore a “visitare” la propria Scena con uno dei suoi personaggi. Queste Scene sono tratte dai ricordi dell’Agente o del Ladro, quindi si sono svolte in qualche momento del passato. *Non è necessario collegarle linearmente*: la storia dei vostri personaggi può essere narrata saltando da un luogo all’altro e da un momento all’altro, come nei film *Pulp Fiction* e *Memento*.

Detto in termini tecnici, il **Giocatore Attivo**, o **Attore**, invita, per ciascuna delle sue due Scene, un **Giocatore in Visita**, o **Visitatore**, mentre tutti gli altri presenti intorno al tavolo sono i **Contributori**. La natura e le abilità date da questi ruoli saranno precisati più avanti.

I Flashback proseguono finché ci sono carte nel mazzo (v. sotto). Quando non ce ne sono più, passate al Finale, dove ciascun giocatore dovrà avere nella **Mano** lo stesso numero di Oggetti Chiave estratti dal mazzo.

Ogni Turno nel Finale segue una struttura analoga, ma ogni giocatore ha a disposizione una sola Scena, verosimilmente con il proprio Agente; ciascuno potrà ancora invitare uno e un solo altro giocatore a visitare la



propria Scena, mentre gli altri saranno i Contributori.

## LA DURATA DEL GIOCO

Quella dei Flashback sarà la parte più lunga del gioco. Dovrete calcolare bene la durata della sessione, in modo che occupi il tempo che desiderate: moltiplicate il numero di Turni desiderato per il numero di giocatori presenti per determinare quante carte inserire nel mazzo degli Oggetti Chiave iniziale. Mischiate l'intero mazzo (tutte e 60 le carte) e poi separate il numero di carte che vi occorre. Riponete le rimanenti in un luogo sicuro (non perdetele!) per la prossima sessione; per *questa* volta, non vi serviranno più.

**Calcolate il numero di carte in base alla lunghezza del gioco e al numero di giocatori...**

	2	3	4	5	6	7	8
Molto breve	6	6	8	10	6	7	8
Breve	8	9	12	15	12	14	16
Medio	12	15	20	20	18	21	24
Lungo	20	21	24	25	24	28	32
Molto lungo	30	30	32	30	30	35	40

Se questi numeri vi sembrano anomali o arbitrari, provate a dividerli per il numero di giocatori e vi accorgete che c'è una logica dietro di essi. C'è un "punto di rottura" intorno ai 5-6 giocatori, dove il numero di Turni inizia ad essere ridotto in maniera significativa: l'idea è quella di mantenere un ritmo che tenga vivo l'interesse collettivo.

Giocare in due è possibile ma non raccomandabile, perché, nel Finale, alcune cose che *non* dovrebbero essere ovvie lo saranno necessariamente; cercate, quindi, di giocare almeno in tre. Si può giocare anche in più di sei, ma rischia di essere progressivamente un po' meno divertente.

Il numero di carte nel mazzo corrisponde a circa un terzo del numero di Scene che avranno luogo durante la sessione di gioco: con 12 carte, per esempio, vi occorreranno 36-40 Scene per giungere alle Risoluzioni Finali.



La durata di una Scena può variare moltissimo, ma se non siete troppi dispersivi e se evitate di allontanarvi troppo da ciò che vi può portare a formulare l'interrogativo, dovrete riuscire a cambiare Scena ogni 10 minuti. Se giocate per la prima volta, partite da una sessione *molto breve*, così da farvi un'idea dei tempi impiegati dal vostro gruppo (nel nostro, una sessione con tre giocatori e 6 carte dura circa 2 ore-2 ore e mezza, con alcune Scene giocate in modo molto veloce e aggressivo).

Se non giocate in una fiera o ad una one-shot, potreste anche decidere di non arrivare alla conclusione in una sola serata: nel caso in cui vogliate suddividere il gioco in diverse sessioni, è importante dedicare qualche minuto alla fine di ciascuna sessione per separare gli Oggetti Chiave di ogni giocatore, le carte inutilizzate (se ce ne sono) e gli eventuali segnalini accumulati (contateli e annotateli).

### Esempio

Lidia, Federico, Roberto e Debora si riuniscono per giocare. Lidia interpreta Jules/Gordon: vediamo che cosa le succede. Federico dà a ogni giocatore una carta *Agente* e una carta *Ladro*.

La sessione di gioco si svolge la sera di un giorno feriale, quindi i quattro non hanno molto tempo: vogliono giungere il più possibile vicino alla conclusione questa sera. Perciò, optano per un gioco molto corto, ed estraggono 8 carte dal mazzo degli Oggetti Chiave, mettendo da parte tutte le altre. Queste 8 carte costituiscono il loro mazzo per questa sessione.

## LA PREMESSA

Coprite il lato della vostra scheda relativo al *Ladro* con un foglio di carta o un libro, lasciando visibile solo la sezione *Agente*. Riflettete sulle Attitudini e sui ricordi di questo personaggio; accertatevi di avere già un'idea abbastanza precisa sulle storie che potreste raccontare per ciascuna delle sue memorie. Se per alcune di esse vi manca totalmente l'ispirazione, cancellatele e trovate qualcosa di meglio.

Fatto questo, spostate il foglio di carta sull'altro lato della scheda, in modo da vedere, questa volta, soltanto la sezione *Ladro*. Osservate le Attitudini e i ricordi del vostro personaggio, accertandovi, come prima,

di avere le idee chiare su cosa potete raccontare su ciò che avete scritto e cambiando qualsiasi cosa non vi dia stimoli.

Ora rimuovete il foglio di carta e date un'occhiata a entrambi i lati della scheda. Osservate le differenze che ci sono fra i due personaggi, cercando di cominciare a pensare cosa potrebbe, invece, accomunarli.

Poi alzate lo sguardo e dite agli altri giocatori: "Ecco chi sono".

Quando tutti hanno pronunciato questa frase, il gioco può avere inizio.

*Questa premessa non è facoltativa.*

### Esempio

Lidia copre la parte della sua scheda relativa al Ladro. I Ricordi Scatenanti che vede sono: Figlia di un militare, Negoziatrice di ostaggi, Esperta di automobili e Fuoco amico. Lidia ha già le idee molto chiare sull'Agente Gordon, quindi passa alla fase successiva.

Copre la parte della scheda riguardante l'Agente e legge i seguenti ricordi Scatenanti: Paura di impegnarsi, Ha imparato ad arrangiarsi, Pronta a tutto, Capo di una gang ed Esperta di demolizioni. Si sente poco sicura su Pronta a tutto, ma decide che risolverà la cosa durante il gioco; tutto il resto le fornisce qualche aggancio per una storia, quindi anche Jules è a posto.

Lidia rimuove il foglio e studia la scheda nel suo complesso. Dato che si tratterà di una sessione breve, dovrà darsi delle priorità e scegliere gli elementi che danno spunto alle storie migliori. Decide che entrambe le donne potrebbero essere delle madri single: in quel caso, esplorare i motivi per cui lo sono diventate sembrerebbe interessante. Lidia, perciò, valuta le differenze nell'ambito dell'Intimità: Paura di impegnarsi per Jules e Figlia Kenzie per l'Agente Gordon; questi due ricordi potrebbero essere utili per la sua storia. Anche Negoziatrice di ostaggi e Fuoco amico le sembrano particolarmente intriganti per quanto riguarda l'Agente Gordon, mentre Capo di una gang sarà un elemento su cui concentrarsi raccontando la vita di Jules.

Lidia è pronta. Guarda gli altri giocatori e dice: "Ecco chi sono".

## IL CICLO DEI FLASHBACK

**Flashback** è il nome dato alla prima fase del gioco, che è anche la più lunga. In essa si esplorano entrambe le facce del viaggio dello Schizonauta, le sue esperienze e i suoi ricordi come Agente e quelli del Ladro, presenti nell'identità mnemonica vissuta grazie alle iniezioni di droga.

Per iniziare i Flashback, prendete le carte (una per ogni giocatore) par-

tendo dalla cima del mazzo degli Oggetti Chiave e lasciatele al centro del tavolo: per esempio, se i giocatori sono tre, togliete tre carte dalla cima del mazzo e mettetele al centro del tavolo. Questo gruppo di carte scoperte si chiama **Catena**; i giocatori le selezioneranno man mano, durante la sessione. Ogni volta che una carta viene rimossa dalla Catena, rimpiazzatela con un'altra pescata dal mazzo (finché ce ne sono).

Una volta che la Catena è stata disposta, iniziano i Turni relativi ai Flashback. Per ogni Turno, il gruppo deve scegliere e approvare il giocatore che inizia (detto **Giocatore di Partenza**); successivamente, si procede in senso orario. La prima volta che giocate, fate iniziare i giocatori più esperti, in modo che diano un esempio di come funzionano le cose. Quando l'ultimo giocatore ha concluso la sua Scena, il Turno è concluso. (Non ci sono eventi formali che segnano la conclusione di un Turno: ricordate che sarà il mazzo di carte a scandire il tempo e che a ogni Turno gli Schizonauti avranno consumato una dose intera di Mnemonis.)

## LE REGOLE DEI FLASHBACK

Durante il Ciclo di Flashback, valgono le seguenti regole: non possono essere aggirate né infrante.

- ◇ Riferitevi ai Ladri solo con il loro nome proprio.
- ◇ Riferitevi agli Agenti solo con il loro cognome.
- ◇ Tutte le Scene devono essere ambientate in momenti precedenti al furto delle chiavi di PALACE.
- ◇ Il furto delle chiavi di PALACE non deve essere risolto definitivamente (anzi, non siete obbligati a creare le vostre Scene in relazione ad esso).
- ◇ Nessun personaggio giocante, Agente o Ladro che sia, può morire come sbocco della vostra narrazione (i personaggi della storia possono, invece, morire, se chi ha il controllo della storia lo decide).
- ◇ Ladro e Agente dello stesso giocatore non possono apparire contemporaneamente nella stessa Scena.

## LA PRIMA PARTE

Il Turno di ogni giocatore inizia scegliendo se interpretare l'Agente o il Ladro durante la prima parte del Turno. Nella seconda parte, si interpreterà l'altro personaggio. Quindi, a ogni Turno, il Giocatore Attivo

(**Attore**) avrà a disposizione una Scena da Agente e una Scena da Ladro (o viceversa). Il personaggio scelto si chiama **Personaggio Attivo**.

### Esempio

Tocca a Lidia iniziare: sarà la prima giocatrice di ogni Turno. Ora è il suo Turno, quindi Lidia è l'*Attrice*. Decide di partire con Jules, la sua ladra: Jules è il *Personaggio Attivo*.

Una volta scelto il personaggio con cui giocare, l'Attore sceglie un altro giocatore tra quelli presenti intorno al tavolo per essere il Visitatore: quest'ultimo decide chi sarà presente nella Scena che sta per essere giocata tra il suo Agente e il suo Ladro.

Il Visitatore sceglie anche una carta della Catena, sostituendola poi con un'altra carta dal mazzo, finché ce n'è. Quanto è raffigurato sulla carta potrebbe influenzare la sua scelta del personaggio da interpretare; tuttavia, queste due azioni possono essere svolte nell'ordine che si vuole.

### Esempio

Lidia guarda Federico e lo sceglie per essere il suo primo *Visitatore*. Federico preferisce scegliere prima una carta dalla Catena, e poi il personaggio da utilizzare. Alla fine opta per *La Mannaia (+1 Violenza)* e pesca un'altra carta dal mazzo per rimpiazzarla, posizionandola al centro del tavolo insieme alle altre. La carta scelta indica che, se Federico decidesse di usare la sua *Attitudine Violenza* in questa Scena, avrà su di essa un bonus di +1 rispetto al valore segnato sulla scheda. Federico decide di interpretare il suo Agente e dice che il suo personaggio, l'Agente Jones, sarà il *Personaggio in Visita* di questa Scena.

Durante lo svolgimento della Scena, l'Attore determina quale *Attitudine* del *Personaggio Attivo* vuole sfruttare nella Scena (*Intimità*, *Conoscenza* o *Violenza*) e sceglie un ricordo dalla parte di scheda corrispondente ad essa. Durante la Scena lavorerà su questa memoria (chiamata **Ricordo Attivo**), che dovrà avere un ruolo preminente nella storia raccontata. Non deve necessariamente essere scelta fin dall'inizio, ma certamente prima che venga posto il "grande interrogativo".

Dopo aver scelto il *Ricordo Attivo*, l'Attore deve riempire o spuntare il quadratino □ relativo ad esso; se il quadratino accanto a un ricordo è già stato riempito (■), tale memoria non potrà essere selezionata. Quando

non ci sono più ricordi selezionabili per una determinata Attitudine di un personaggio, al giocatore si presentano due opzioni: scegliere un'Attitudine diversa, per la quale vi siano ancora ricordi disponibili, oppure creare un nuovo ricordo per l'Attitudine prescelta.

### Esempio

Lidia e Federico discutono sui personaggi che interpreteranno nella prossima Scena. Si scopre che l'Agente Jones, il personaggio di Federico, è un uomo di una certa età, rude e segnato dal tempo. Questo dà a Lidia un'idea: in questa Scena l'Agente Jones potrebbe interrogare Jules; Federico è d'accordo, quindi Lidia seleziona come *Ricordo Attivo*: ☐ *Capo di una gang* ☐ e riempie il quadratino corrispondente: ☒ *Capo di una gang* ☐. Poiché tale Ricordo Scatenante è legato alla Violenza, quest'ultima *dovrà* essere la sua Attitudine prescelta per questa Scena.

L'Attore e il Visitatore, poi, decidono cosa avverrà in apertura, con l'aiuto anche degli altri giocatori (i **Contributori**), che, all'occorrenza, possono dispensare consigli. Si dovrebbe ottenere una situazione veloce e relativamente semplice tratta dal passato dei due personaggi, durante la quale i loro destini si sono incrociati.

Se avete dubbi su come “delimitare” la Scena, non preoccupatevi: siete già sicuramente in grado di farlo; ogni volta che raccontate una storia che sia ambientata in un dato luogo e che descriva una situazione, state, di fatto, “delimitando” una Scena. Non è necessario che decidiate subito dove si svolgono i fatti o come essi abbiano a che fare con il ricordo scelto: tutto questo verrà da sé giocando. Potrebbe esservi d'aiuto ragionare da una prospettiva cinematografica: pensate a una scena che si apre con una sequenza che illustri dove sta per svolgersi l'azione. **Esempio:** “*Siamo in una banca. Tutti hanno le mani alzate, tranne noi*”.

Si tratta di un lasso di tempo da plasmare liberamente, dal quale Attore e Visitatore entrano ed escono, ottenendo consigli dai Contributori, allo scopo di determinare dove si svolge la Scena e che cosa dicono il Ladro e l'Agente coinvolti. Possono essere presenti anche personaggi non giocanti (o **personaggi della storia**), a cui chiunque intorno al tavolo (in particolare, qualunque *Contributore* che se la senta) può dare vita e, soprattutto, voce. Tuttavia, *non deve* essere presente nessun personaggio degli altri giocatori, oltre all'Attore e al Visitatore.



Durante la Scena, il Visitatore deve integrare in qualche modo l'Oggetto Chiave raffigurato sulla carta che ha estratto dalla Catena; questo gli permette anche di beneficiare dell'oggetto stesso al momento della risoluzione della Scena, come spiegato in seguito. Allo stesso modo, l'Attore deve incorporare il Ricordo Scatenante che ha selezionato.

### Esempio

Federico prende il toro per le corna e si cala subito nel personaggio: "L'Agente Jones ha le mani alzate. 'Senti, ragazzina, voglio solo farti un paio di domande. Metti giù la mannaia, non costringermi a farti male.'" In questo modo ha introdotto *La Mannaia*, l'Oggetto Chiave, nella Scena.

Lidia si guarda intorno: "Esco un attimo dal personaggio. Ci sono altre persone? Dove siamo? Qualche idea?"

Debora risponde: "Sembra che tu sia stata messa con le spalle al muro, non credo che tu abbia alleati nelle vicinanze".

Roberto aggiunge: "Io dico che siete a casa di qualcuno" Dà un'occhiata alla scheda di Jules, poi prosegue: "Vedo che hai scritto *Paura di impegnarsi*: facciamo che siete nell'appartamento del tuo ragazzo".

A Lidia va bene: "Mi piace: diciamo che lui è scappato quando ha visto la polizia, quindi io sto soffrendo per il suo abbandono, mentre affronto, impaurita, l'Agente Jones".

Si ritorna a interpretare i propri personaggi. Lidia urla: "'Non ti dirò un bel niente, sbirro! Io e i miei non abbiamo niente a che fare con nessun omicidio!' Sventola la mannaia di fronte a lei con la sua adolescenziale ferocia". Lidia, così, ha integrato *Capo di una gang* accennando ai suoi seguaci e parlando a nome loro.

Federico ridacchia: "Meno male che le punto una pistola addosso".

Questo breve inizio si conclude con una domanda legata al conflitto che è stato presentato: ciò non può avvenire, però, finché l'Oggetto Chiave e il Ricordo Scatenante non sono stati introdotti. Nella sezione *Domande e risposte* chiariremo a chi spetta rispondere all'interrogativo e come i Contributori sono coinvolti nella sua risoluzione. In ogni caso, una volta formulata la risposta, la narrazione procede come indicato nella suddetta sezione, in modo da concludere la Scena in corso e, con essa, la prima parte del Turno dell'Attore.

Anticipiamo che, in questa fase, il Visitatore e l'Attore dovranno scegliere *una* Attitudine ciascuno (Intimità, Conoscenza o Violenza) per rispondere all'interrogativo. L'Attore deve annotare qual è l'Attitudine che ha utilizzato (e deve essere quella legata al Ricordo Scatenante), poiché

essa si rivelerà cruciale alla fine del suo Turno. Il Visitatore può decidere senza limitazioni particolari; se l'Attitudine scelta corrisponde a quella dell'Oggetto Chiave, beneficia del vantaggio descritto dalla carta. Il Visitatore può anche inserire elementi tratti dai propri ricordi, ma non deve mai dimenticare che questa non è la *sua* Scena, quindi non deve spuntare nessuna delle memorie sulla sua scheda.

### Esempio

Lidia ha già selezionato ■ Capo di una gang ○ come Ricordo Scatenante per questa Scena; ciò significa che sfrutterà l'Attitudine Violenza per risolvere le cose. Quindi dice a Federico: "Credo che l'interrogativo qui sia 'Qualcuno si fa male prima che sia tutto finito?'"

A Federico l'idea piace, ma ha un dubbio: "Stai usando Violenza come Attitudine, giusto? Se la usassi anch'io (con un +1 dato dall'Oggetto Chiave) non si porrebbe più di tanto questo interrogativo, visto che entrambi risolveremo la situazione con la Violenza".

Lidia ci pensa su: "Aspetta, veramente sono io che ho in mano la mannaia! Non ottengo il suo bonus, visto che la sta usando il mio personaggio?"

Federico scuote la testa: "No, non funziona così: nel corso del Flashback, è il Visitatore a beneficiare del bonus dato dall'Oggetto Chiave. Ricordati che le Attitudini indicano il controllo che si ha su quanto accade nella Scena: dato che io ho introdotto l'Oggetto Chiave, ho una maggiore possibilità di controllare la Violenza nella Scena, se la scelgo come Attitudine.

Lidia dice: "Ah, okay, ho capito. Allora, torniamo all'interrogativo: dobbiamo riformularlo?"

Federico risponde: "Sto cercando di immaginare la risposta. Se uso Intimità e cerco di calmarti con le mie parole, in questo caso l'interrogativo va bene. Ma se scelgo Violenza, qualcuno si farà male *sicuramente*: è nella natura della Violenza".

Roberto ha una proposta: "Cosa dite di 'chi si fa più male?'"

*(Tecnicamente, questo è un "cattivo interrogativo", perché predetermina i risultati, come si dirà in Domande e risposte. Tuttavia, nessuno dei quattro giocatori ha obiezioni, quindi non vengono apportate modifiche. Un interrogativo migliore avrebbe potuto essere "Cosa succede con il coltello e la pistola?": è una domanda che non decide a priori il risultato, e contemporaneamente si focalizza su ciò che è importante nella Scena.)*

Federico annuisce e aggiunge: "Okay. Le regole dicono che non possiamo ucciderci l'un l'altra, ma non ci è vietato far finire qualcuno all'ospedale. Per me possiamo fare così".

Lidia: "Anche per me".

In questo modo si può risolvere la Scena. Riprenderemo l'interrogativo proposto qui in *Domande e risposte* per mostrare come fare.

## LA SECONDA PARTE

A questo punto, l'Attore si prepara a giocare un secondo ricordo nei panni dell'altro personaggio: se, per esempio, ha interpretato il Ladro nella prima parte, ora deve interpretare l'Agente.

### Esempio

Nella prima parte del suo Turno, Lidia ha interpretato Jules, la sua Ladra. La Scena ora è terminata, e la giocatrice deve calarsi nel ruolo dell'Agente Gordon, che diventa il suo *Personaggio Attivo*.

All'avvio della seconda parte, l'Attore sceglie un altro giocatore come prossimo Visitatore (a meno che non siano solo in due a giocare). Il primo Visitatore consegna la carta dell'Oggetto Chiave che ha utilizzato nella prima Scena al secondo Visitatore e diventa uno dei Contributori della prossima Scena. Il nuovo Giocatore in Visita *non* pesca alcuna carta dal mazzo: sarà suo dovere integrare lo *stesso* oggetto nella nuova Scena.

### Esempio

Lidia aveva scelto Federico come *Visitatore* nella prima parte del suo Turno. Per la seconda parte, non può scegliere di nuovo lui: dichiara, quindi, che Roberto sarà il suo nuovo *Visitatore*.

Dal momento che Lidia ha scelto Roberto, Federico dà a quest'ultimo *La Mannaia*: Roberto avrà, dunque, il controllo su questo Oggetto Chiave, nel corso della seconda Scena di Lidia.

A parte questo, la seconda Scena procede esattamente come la prima: c'è un lasso di tempo che Attore e Visitatore creano a piacere, integrando l'Oggetto Chiave (il Giocatore in Visita) e il Ricordo Scatenante (il Giocatore Attivo); di nuovo, il Visitatore beneficia del bonus indicato dalla carta Oggetto Chiave se lo sfrutta al momento di risolvere l'interrogativo. Una volta data la risposta, la narrazione procede come indicato in *Domande e risposte*, e si conclude la seconda Scena.

Alla conclusione della Scena, il Visitatore consegna la carta Oggetto Chiave all'Attore, che la aggiunge alle carte della sua Mano (una pila di carte coperte tenute a fianco della scheda, da *non toccare* fino alla fine del

Ciclo dei Flashback).

È ora il momento del Voto Conclusivo, che metterà fine al Turno dell'Attore.

### Esempio

Lidia interpreta l'Agente Gordon, mentre Roberto, tra i suoi due personaggi, opta per l'Agente Richards. Si scopre, così, che i due personaggi hanno avuto una relazione precedente al divorzio della donna. Nella Scena, suo marito è fuori città, così invita Richards a casa sua. Roberto introduce *La Mannaia* ritraendo il suo personaggio in cucina, mentre dà una mano a preparare la cena. Lidia inserisce, invece, la figlia dell'Agente Gordon, Kenzie, facendo sì che *Figlia Kenzie* sia il Ricordo Scatenante e scegliendo, quindi, Intimità come Attitudine. Spunta ■ *Figlia Kenzie* ○ per segnalare che questo ricordo è già stato utilizzato.

Roberto sceglie Violenza, forse influenzato dal bonus garantito dalla carta *La Mannaia* (+1 Violenza).

L'interrogativo posto è semplicemente: "Che cosa intuisce Kenzie della relazione tra i due?" Quando la situazione inizia a vacillare, Kenzie capisce che sua madre e Richards hanno (già da qualche tempo, peraltro) una relazione amorosa e viene accecata dalla rabbia, scagliando i piatti contro al muro e facendo una vera e propria scenata. La Scena termina qui.

*(Facciamo un balzo in avanti e utilizziamo la terminologia della sezione Domande e risposte per spiegare che tutto ciò è scaturito dal controllo che deteneva Lidia sulla storia: è stata lei a decidere che la relazione durava già da tempo e che Kenzie avrebbe capito, elementi che conducono, nei suoi piani, al Ricordo Scatenante Mamma single. È tutto collegato con Intimità, dato che questa è l'Attitudine che ha scelto. Roberto, però, aveva vinto il controllo del prezzo e porta in Scena Violenza, l'Attitudine scelta da lui, attraverso la scenata di Kenzie. Non preoccupatevi se queste cose non hanno ancora senso per voi: quando avrete letto il capitolo Domande e risposte, potrete rileggere questa spiegazione, e vedrete che tutto ha un senso.)*

Visto che la seconda Scena del Turno di Lidia è finita, Roberto dà *La Mannaia* alla giocatrice, che mette la carta nella sua *Mano*. Hanno optato per un gioco molto breve, quindi Lidia riceverà solo un'altra carta da aggiungere alla sua *Mano* prima della fine.

## IL VOTO CONCLUSIVO

Una volta che il Giocatore Attivo ha terminato entrambe le Scene del suo Turno, giunge il momento del **Voto Conclusivo**. Tutti i giocatori *tranne* il Giocatore Attivo (quindi entrambi i Visitatori e tutti gli altri Contributori) **devono parteciparvi**; l'Attore interviene solo in caso di parità (che si può verificare soltanto se il numero totale dei giocatori è dispari).

Ciascuno riflette silenziosamente sulle due Scene giocate nel Turno dell'Attore e decide quale dei due personaggi (l'Agente o il Ladro) è stato evocato e messo a fuoco meglio in esse (solo in quelle due Scene: quanto è avvenuto nei Turni precedenti non va preso in considerazione).

### Quali sono i criteri di votazione?

I giocatori possono adottare qualunque criterio di votazione venga loro in mente. Le loro motivazioni sono private: ecco perché nel paragrafo precedente abbiamo scritto che ciascuno “riflette silenziosamente”!

Per decidere potete prendere in considerazione qualsiasi cosa: ad esempio, potreste alternare il vostro voto, in modo che nessun personaggio riesca ad aumentare in modo considerevole il suo punteggio nelle Attitudini (questa è una strategia di metagioco, ma non vogliamo impedirvi di attuarla); oppure, potreste preferire le Scene più dolorose dal punto di vista: si tratta di una scelta basata sui sentimenti e sul divertimento, che, certamente, incentiva gli altri giocatori a muoversi in quella direzione, se vogliono il vostro voto per uno dei loro personaggi; ancora, potreste pensare che l'Agente di un giocatore sembra un tipo che batterebbe tranquillamente il suo Ladro in una scazzottata: in questo caso, baserete la vostra decisione sulla vostra percezione di quale personaggio sia più forte.

Il vostro criterio di votazione può essere molto semplice: *qualsiasi cosa riteniate adatta* è accettabile, dal voto basato sulle emozioni a quello strategico, fino al voto *totalmente arbitrario*. Basta che vi serva a decidere quale Scena sia stata la più “efficace”.

Tutti i giocatori dovrebbero già avere una carta Agente e una carta Ladro: ciascuno ne prende una e la gira a faccia in giù. Quando sono tutti



pronti, ciascuno, *eccetto l'Attore*, rivela la propria. Il tipo di carta più scelto determina quale personaggio travasa i suoi ricordi nel proprio Turno (capirete cosa significa nel prossimo capitolo).

Se c'è una parità fra Agente e Ladro, l'Attore rivela la propria carta, che rappresenterà l'ago della bilancia. In caso contrario, questa carta va rimessa al suo posto senza essere mostrata; se gli altri giocatori la vedono non c'è niente di male, ma non influenza comunque l'esito della votazione. (Se il numero dei giocatori oltre all'Attore è dispari, non c'è rischio di parità, quindi quest'ultimo può anche fare a meno di scegliere una carta).

### Quali sono i criteri di votazione?

È il momento della votazione. Non è necessario per Lidia scegliere una carta, poiché il numero degli altri giocatori è dispari: non c'è possibilità di finire in pareggio. Si effettua la votazione: Federico sceglie la Scena con la Ladra, mentre Debora e Roberto indicano quella dell'Agente come più efficace. Pertanto, l'Agente Gordon è il personaggio che *travasa i propri ricordi*, come descritto qui di seguito.

## IL TRAVASO DI MEMORIA

Il Travaso di Memoria è un rischio costante per chi fa uso di Mnemonis, ed è ciò che causa le fatali crisi d'identità negli Schizonauti che non sono adatti a ricevere gli spezzoni di identità mnemonica. In coloro che, invece, si dimostrano particolarmente adatti (come, ad esempio, voi), si verificano comunque dei travasi, ma sotto forma di ricordi in comune tra l'Agente e il Ladro.

Il personaggio che ha vinto il Voto Conclusivo è detto **Donatore**, mentre l'altro personaggio dell'Attore è il **Ricevente**. I ricordi possono essere travasati in entrambe le direzioni, trovando espressione o nella memoria dell'Agente (se il Donatore è il Ladro) o in quella del Ladro (se il Donatore è l'Agente).

In *termini di gioco*, un Travaso di Memoria si traduce in alcune modifiche alla scheda dell'Attore.

Prima di tutto, l'Attitudine utilizzata dal Donatore nella propria Scena aumenta di 1, fino a un massimo di 8; se essa è già a 8, nessun punteggio

relativo alle Attitudini viene aumentato (in sessioni lunghe, questo comporta anche che dovrete considerare l'ipotesi di sfruttare le Attitudini con punteggi minori nelle vostre Scene, così da massimizzare i guadagni in termini di punti).

Inoltre, i Visitatori e i Contributori esaminano la scheda dei personaggi dell'Attore, osservando i ricordi segnati sul lato del Donatore (ovvero, non sul lato del Ricevente, né nella sezione della Sovrapposizione Mnemonica) e scegliendone uno il cui pallino corrispondente non sia stato colorato (○ invece di ●); quando saranno certi della loro scelta, lo coloreranno loro stessi per indicare che quello è il ricordo che viene travasato nella memoria del Ricevente. Se tutti i ricordi hanno il pallino corrispondente già colorato, l'Attore deve fornirne alcuni nuovi, tra cui gli altri possano scegliere. Se c'è disaccordo sul ricordo da travasare, i Visitatori, e dopo di loro l'Attore, hanno l'autorità per prendere la decisione Finale. Alla fine, la scheda viene restituita al Giocatore Attivo.

Successivamente, l'Attore appunta il ricordo travasato nella sezione della Sovrapposizione Mnemonica, in corrispondenza della giusta Attitudine. Tale ricordo rappresenta ora un aspetto in comune tra i due personaggi: avete così scoperto uno degli elementi comuni della memoria che permettono al vostro Schizonauta di sopravvivere alle dosi di Mnemonis.

La scoperta di queste memorie sovrapponibili ha nel Ricevente lo stesso effetto di un sasso gettato in uno stagno: se l'Attore ritiene che il nuovo ricordo contraddica quelli già posseduti dal Ricevente, può anche tirarci sopra una riga (o addirittura cancellarlo) e scriverne un altro. Potete farlo anche con ricordi il cui quadratino è già stato colorato (■).

In più, l'Attore deve scrivere un Ricordo Scatenante aggiuntivo (uno solo), concettualmente connesso al nuovo ricordo, sul lato del Ricevente. In *termini di storia*, ciò significa che, ad ogni Travaso, il passato dell'identità più debole viene modificato. Quello che prima non era vero ora lo è, almeno per quanto riguarda l'identità dell'Agente o del Ladro, che adesso incorpora alcuni aspetti della storia dell'altro come se fosse sua.

## Esempio

La votazione è terminata: l'Agente Gordon è il *Donatore* di Lidia, mentre Jules è il *Ricevente*.

Per prima cosa, Lidia porta a 5 il punteggio di Intimità dell'Agente Gordon, dato che aveva usato questa Attitudine (a 4) per la sua Scena.

In secondo luogo, il tavolo (Federica, Roberto e Debora) discute sul ricordo dell'Agente da travasare nel lato del foglio di Jules. Debora suggerisce che potrebbe essere interessante se le due donne avessero una figlia con lo stesso nome; il gruppo approva, curioso nel vedere ■ *Figlia Kenzie* ○ travasato nella memoria di Jules. Colorano il pallino corrispondente a ■ *Figlia Kenzie* ● e restituiscono la scheda a Lidia.

Lidia, con una smorfia, copia *Figlia Kenzie* nella sezione della Sovrapposizione Mnemonica, poi controlla il lato della scheda relativo a Jules. Non le pare che questo ricordo sia in contraddizione con gli altri, quindi non ne cancella nessuno. Ora, però, deve creare un nuovo ricordo connesso a questo, e connesso a un'altra Attitudine. *Figlia Kenzie* è legato all'Intimità: Lidia vuole creare un contrasto, quindi opta per Violenza, e aggiunge *Ho ucciso il padre di Kenzie*. [Vedere pagina seguente]

Gli altri approvano... ma al padre di *quale* Kenzie si riferirà questo ricordo? L'ex-marito dell'Agente Gordon o il padre che la memoria di Jules sta inventando per spiegare Kenzie?

Lidia evita di rispondere a questa domanda, sfoggiando un sorriso imperscrutabile. Per saperlo, bisognerà attendere.

GORDON

**AGENTE**

☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

☐ Il uccello amico  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

GORDON

**AGENTE**

☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

☐ Figlia Kencie  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

**SOVRAPPOSIZIONE MNEMONICA**

AGENTE

VIOLENZA

CONSCENZA

INTIMITA

**SOVRAPPOSIZIONE MNEMONICA**

INTIMITA

CONSCENZA

VIOLENZA

AGENTE

JULES

**LAURO**

☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

☐ Capo di una gang  
☐  
☐ Ha ucciso il padre di Kencie  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

JULES

**LAURO**

☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

☐ Torna di impazzire  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐  
☐

26

Ricapitolando:

- ◇ Il Donatore riceve un +1 nell'Attitudine che ha usato nella sua Scena, fino a un punteggio massimo di 8.
- ◇ I Visitatori e i Contributori selezionano un ricordo del Donatore disponibile ( ) e riempiono il pallino per indicare che è quello da travasare.
- ◇ L'Attore copia questo ricordo nell'area corrispondente alla giusta Attitudine nella sezione Sovrapposizione Mnemonica.
- ◇ Successivamente, cancella e rimpiazza qualsiasi ricordo del Ricevente che sia in contraddizione con quello nuovo.
- ◇ Infine, inventa un nuovo ricordo per il Ricevente che sia collegato a quello travasato e lo scrive sulla scheda.

## IL CICLO FINALE

Dopo che anche l'ultimo Turno dei Flashback si è concluso (cioè quando l'ultima carta è stata pescata dalla *Catena* e le due Scene in cui essa era necessaria sono state giocate), si passa al **Finale**. A differenza dei Flashback, il Finale ha luogo nel presente ed è, quindi, sottoposto ad alcune restrizioni "lineari", in termini, cioè, di linea temporale lungo la quale si svolgono le Scene. Sarà ancora possibile qualche salto avanti e indietro, ma in modo molto ridotto rispetto a prima, quando dovevate esplorare tutto il passato dei personaggi.

## LA RACCOLTA

Il Giocatore di Partenza raccoglie tutte le carte Agente e Ladro degli altri e le unisce a quelle inutilizzate per creare il **Mazzo delle Alleanze**, il quale deve contenere un egual numero di carte Agente e Ladro; il totale delle carte, inoltre, deve essere uguale al numero dei giocatori moltiplicato per quello degli Oggetti Chiave che ogni giocatore ha nella propria *Mano*. Se la Mano di tutti contiene un numero pari di carte, aggiungetene una seguendo questa formula: deve essere necessariamente dispari. Se le carte del Mazzo delle Alleanze sono in numero dispari, aggiungetene una: rendendo il numero pari, vi sarà possibile dividere le carte Agente dalle carte Ladro. Ecco alcuni esempi:



Giocatori	Carte nella Mano	Formula per il mazzo	Carte del mazzo	Carte Agente	Carte Ladro
3	2 o 3	$(3 \times 3) + 1$	10	5	5
3	4 o 5	$(3 \times 5) + 1$	16	8	8
4	2 o 3	$(4 \times 3)$	12	6	6
4	4 o 5	$(4 \times 5)$	20	10	10

Una volta preparato il mazzo, il giocatore che ha raccolto le carte le mischia e ne distribuisce una per giocatore, a faccia in giù. All'inizio di ogni Turno successivo ne dovrà distribuire un'altra dallo stesso mazzo. Quindi, nel secondo Turno ciascuno avrà due carte Alleanza, nel terzo tre e così via.

Ogni giocatore guarda alla carta che gli è toccata in sorte e la sistema accanto alla propria scheda. (Non è necessario memorizzarla: potrete riguardarla anche quando riprenderà il gioco.) Questa carta indica al giocatore quale dei suoi personaggi è diventato la **Personalità Dominante**, quello, cioè, che ha prevalso nell'identità dello Schizonauta, prendendone il controllo. Tra poco spiegheremo cosa comporta tutto ciò, e cosa accade quando i giocatori hanno più di una carta.

### Esempio

Lidia raccoglie tutte le carte Agente e Ladro del tavolo. Dal momento che vi sono quattro giocatori, ciascuno con una Mano di due carte Oggetto Chiave, costruisce un Mazzo delle Alleanze con 12 carte, ovvero con 6 carte Ladro e 6 carte Agente. Lo mischia e ha cura di riporre separatamente le carte Agente e Ladro che non ha utilizzato.

Poiché Lidia è la Giocatrice di Partenza, è lei a distribuire le carte a tutti, prendendole a partire dalla cima del mazzo. Poi lascia le altre carte al centro del tavolo: le riprenderà all'inizio del secondo Turno. Infine, guarda la sua carta: c'è scritto Ladro; tiene questa informazione per sé: potrebbero benissimo esserci degli Agenti in giro.

## IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

Fatto questo, quando tutti i giocatori hanno visto qual è la Personalità Dominante nel loro Schizonauta, chi ha raccolto e ridistribuito le carte legge quanto segue:

*Avete utilizzato anche l'ultima dose di Mnemonis a vostra disposizione, e ora vi svegliate da soli, in casa vostra. Un terribile senso di urgenza vi assale: sapete cosa dovete fare, e, visto che il sole è appena tramontato, avete ancora solo dodici ore per farlo.*

*Se la vostra carta indica che siete un Agente, sapete che non c'è tempo per contattare l'organizzazione e preparare un piano dettagliato. Ci sono troppe persone non autorizzate a partecipare alle operazioni, vi sarebbero solo d'intralcio. I ricordi immagazzinati in Mnemonis sono quelli dei Ladri responsabili del furto, e c'è il rischio che compromettano altri Agenti impegnati in questa missione, trasformandoli negli stessi individui che siete stati incaricati di fermare. Dovete identificare questi altri Agenti, contattarli, scoprire se sono stati realmente compromessi. Se i vostri timori risulteranno fondati, dovrete adottare tutte le misure necessarie per mettere in salvo la nazione. Fortunatamente, avete qualche strumento a vostra disposizione (gli Oggetti Chiave nella vostra Mano), che vi potrà essere utile per portare a termine questo incarico... se solo foste in grado di capire come funzionano.*

*Se la vostra carta indica che siete un Ladro, siete ora consapevoli di fare parte di una cospirazione di notevoli dimensioni, volta a far crollare l'economia nazionale, una cospirazione che è riuscita a tenere l'identità dei propri membri segreta perfino a loro stessi. Voi siete riusciti a infiltrarvi in svariate agenzie governative già parecchi anni fa, spacciandovi per diverse persone. La reazione al furto delle chiavi era inevitabile, ma ora, grazie alla droga Mnemonis, creata proprio da una di queste agenzie, avete potuto mettere le mani su delle chiavi psico-significanti (gli Oggetti Chiave nella vostra Mano), indispensabili per sbloccare le porte di PALACE. Se voi e gli altri cospiratori riuscirete a inserire abbastanza chiavi correttamente, gli ultimi pezzi del puzzle andranno al loro posto e voi sarete in grado di superare le misure di sicurezza presenti: a quel punto, l'economia nazionale sarà irrimediabilmente compromessa. Tuttavia, c'è il rischio che gli altri Agenti che potrebbero essere vostri alleati siano, invece, sulle vostre tracce: non c'è garanzia che la droga abbia abbattuto tutti i protocolli schizoidi che avevate messo a punto per provocare il cambio di identità. Dovrete, perciò, procedere con cautela, evitando di rivelare tale mutamento e facendovi passare agli occhi degli Agenti per loro*

*simili. Un solo passo falso basterà per averli addosso.*

### Esempio

A Lidia è toccata in sorte una carta Ladro. Ciò significa che è convinta di essere Jules, una talpa infiltratasi nel Governo con l'identità dell'Agente Gordon. La verità è stata svelata dalla droga che ha assunto.

Ora la sua missione è sbloccare le porte di PALACE sfruttando gli *Oggetti Chiave* presenti nella sua *Mano* (contenente *La Mannaia* e *La Mazzetta*). Vediamo, in breve, cosa succede in seguito.

Lidia sa che sarà aiutata da un altro giocatore di cui non conosce l'identità, dato che nel mazzo c'erano due carte Ladro. Contemporaneamente, però, intorno al tavolo ci sono anche due Agenti: dovrà stare molto attenta a non far capire loro che è una Ladra, mentre cerca di intuire chi è il suo alleato.

Tutto questo nelle prossime dodici ore.

## L'INSTABILITÀ DELLE ALLEANZE

All'inizio di tutti i Turni successivi, ogni giocatore riceve un'altra carta Alleanza. L'insieme di queste carte è indica quale parte dell'*io* dello Schizonauta sta prevalendo sull'altra (il Ladro o l'Agente). Comunque, almeno in apparenza, sono tutti Agenti appena usciti dallo stato di stordimento indotto da Mnemonis.

Vige la regola che la maggioranza vince: se, alla fine, avete due carte Agente e una carta Ladro, siete un Agente. Prima di arrivarci, però, potreste attraversare delle fasi in cui avrete lo stesso numero di carte per ciascun tipo; in questi casi, la vostra Alleanza rimane un mistero, *perfino a voi stessi...* solo il Turno successivo, e la carta successiva, potranno rivelare la verità.

## Aspetta! Ma allora chi è chi, in realtà?

Non lo sapete. E non potrete saperlo finché il gioco non sarà risolto, sempre che accettiate che tale risoluzione possa veramente rispondere a questa domanda. Si presenta, a questo punto, una miriade di possibilità, di cui *tutte* o *nessuna* potrebbe essere la verità.

### ***Se scoprite di essere un Agente...***

...siete sempre stati un Agente, e lo siete tuttora, ma non potete più fidarvi degli altri Schizonauti: dopo avere esplorato i ricordi del candidato abbinato a voi, siete certi che alcuni di loro, se non tutti, siano in qualche modo invischiati in questa storia.

...siete un Agente doppiogiochista che opera all'interno della cospirazione, ma avete dovuto seppellire la vostra personalità di Ladro, perfino a voi stessi, per non farvi scoprire. Purtroppo le dosi di Mnemonis assunte hanno distrutto le barriere che avevate eretto.

...siete sempre stati il Ladro, ma la droga ha reso più reale la vostra personalità di Agente, tanto che essa ora sta prevalendo.

*...qualcos'altro?*

### ***Se scoprite di essere un Ladro...***

...siete sempre stati un Ladro, ma anche un Agente: vi siete infiltrati nel Governo per conto della cospirazione.

...siete un Agente, la cui personalità ha subito troppi travasi di memoria dalla personalità del Ladro, che ora sta iniziando ad imporsi nella vostra mente. La vostra identità è stata violata da un virus mnemonico che il Ladro si era impiantato nella testa prima che gli agenti governativi ne copiassero i contenuti sul cristallo. Tuttavia, non siete *veramente* un Ladro: *credete* solo di esserlo.

...la droga di PALACE vi ha trasformati nel criminale che temevate: sarà stato un incidente o un danno intenzionale? Esistono realmente dei Ladri o si tratta solo di personalità create sinteticamente per qualche assurdo test di sicurezza realizzato dallo stesso PALACE? Al momento tutto questo non ha importanza: *voi* siete convinti di essere veramente chi siete (il Ladro), e avete una nazione da distruggere.

*...qualcos'altro?*

## L'INTERMEZZO

Osservate la vostra scheda dei personaggi. Un lato rappresenta una menzogna, l'altro chi siete veramente. Al centro, la sezione della Sovrapposizione Mnemonica vi dice come avete sfruttato la verità sulla vostra identità per creare la menzogna. (Fino alla fine del gioco, però, potreste non sapere *quale parte di voi* è quella falsa. Dopo tutto, siamo più convincenti quando mentiamo anche noi stessi.)

Prendete in considerazione i ricordi della Sovrapposizione Mnemonica: sono *gli unici* che potrete usare senza *rivelare* la vostra identità (nel capitolo successivo si approfondirà questo aspetto). Familiarizzate con loro, tenendo a mente che dovranno fare parte della vostra copertura se volete apparire come un Agente o un Ladro, anche se in realtà *non* lo siete.

Completate la sezione della Sovrapposizione Mnemonica aggiungendo i punteggi delle Attitudini nei cerchi corrispondenti: per ciascuna di esse dovrete scegliere il numero più basso tra quelli dei due personaggi. A questo livello, infatti, potete usare la vostra Attitudine mantenendo ignota la vostra identità.

Infine, combinate il nome del Ladro e il cognome del vostro Agente: ora vi chiamate così, e lo avete *sempre* fatto.

Quando siete pronti, ditelo ad alta voce; ad esempio: “Sono Jules Gordon”. Dopo che tutti hanno annunciato il proprio nome, potete proseguire con il Finale.

*L'intermezzo non è facoltativo.*



## Esempio

**SOVRAPPOSIZIONE MNEMONICA**

**AGENTE** (left side) and **LADRO** (right side) labels are present on the outer edges.

**INTIMITA** (top left), **CONOSCENZA** (top right), **CONOSCENZA** (bottom left), and **VIOLENZA** (bottom right) labels are present on the inner edges of the quadrants.

Central circle labels: **CONOSCENZA** (top), **CONOSCENZA** (bottom), **INTIMITA** (left), and **VIOLENZA** (right).

Central numbers: 1 (top), 2 (bottom), 3 (left), and 4 (right).

Checkboxes and text boxes are distributed throughout the form, including:

- ☒ Figlia Kenzie
- ☐ Figlio di un militare
- ☐ Leggendario di ostaggi
- ☐ Esperto di automobili
- ☐ Esperto in demolizioni
- ☐ Pronto di tutto
- ☒ Capo di una gang
- ☐ Ha ucciso il padre di Kenzie
- ☒ Esperto in demolizioni

Lidia osserva la sua scheda. A questo punto del gioco, nella sezione della Sovrapposizione Mnemonica ci sono *Figlia Kenzie* e *Esperta di demolizioni*. Questi sono gli unici Ricordi Scatenanti che può utilizzare nel Finale senza rischiare di tradirsi: poiché non ci sono ricordi legati alla Conoscenza, se vorrà usare questa Attitudine dovrà rivelare la sua identità.

Nella sezione Sovrapposizione Mnemonica scrive 1 per Intimità (i suoi punteggi in questa Attitudine sono 5 e 1, il più basso dei quali è 1), 1 per Conoscenza (i suoi due punteggi sono 1 e 3, il più basso dei quali è 1) e 2 per Violenza (i suoi due punteggi sono 2 e 4, il più basso dei quali è 2). Questi sono i livelli ai quali potrà sfruttare le sue Attitudini durante il Finale senza rivelare chi è veramente.

Ora Lidia è pronta per passare al Finale, quindi esclama: “Sono Jules Gordon”.

## LE REGOLE DEL FINALE

Durante il Ciclo Finale, valgono le seguenti regole: non possono essere aggirate né infrante.

- ◇ Dovrete utilizzare solo i ricordi presenti nella Sovrapposizione Mnemonica; girate una carta, che vi indicherà un'Alleanza del personaggio a cui appartiene il Ricordo Scatenante che volete usare.
- ◇ Non potete utilizzare un ricordo presente sul lato del foglio di cui non avete una carta Alleanza rivelabile (se, per esempio, non avete una carta Ladro tra quelle coperte, non la potrete girare per usare un Ricordo Scatenante del Ladro).
- ◇ Tutte le Scene dovranno essere ambientate dopo il furto delle chiavi di PALACE, nelle dodici ore che separano il tramonto dall'alba.
- ◇ Nessun giocatore potrà costringere un altro a rivelare una delle sue carte Alleanza.
- ◇ I personaggi giocanti *possono morire* come conseguenza della risoluzione degli interrogativi (ne parleremo nel capitolo *La vita nell'aldilà*), se tutto il tavolo è d'accordo nel ritenere appropriato questo evento.
- ◇ Le porte di PALACE non possono essere definitivamente compromesse né protette come sbocco della narrazione (anche se è possibile prendere delle misure a questo scopo): per questo occorrerà aspettare le Risoluzioni Finali.

## I TURNI

I Turni del gioco proseguono, ricominciando dal Giocatore di Partenza. Come già detto, prima di iniziarne uno nuovo, si distribuisce ai giocatori una carta Alleanza (quindi il numero di carte Alleanza che avete ricevuto vi indicherà anche a che Turno siete arrivati).

Questa volta, l'Attore ha a disposizione una sola Scena (e non due) e deve scegliere un ricordo da utilizzare nel presente. (Non è più necessario colorare i quadratini corrispondenti: questo serviva solo per i Flashback.) Il Giocatore Attivo deve anche selezionare una carta Oggetto Chiave dalla sua Mano e utilizzarla nella propria Scena: è l'unico modo che hanno gli Agenti per tentare, man mano, di fermare la cospirazione, come anche l'unico modo per i Ladri di sbloccare gli ultimi pezzi del puzzle mnemonico di PALACE.

L'Oggetto Chiave scelto deve essere utilizzato nella Scena. Ora è l'*Attore*, e non più il Visitatore, a beneficiarne, quando le indicazioni della carta sono applicabili. Una volta usata, scartatela in una pila al centro del tavolo. Il Finale termina una volta che tutti i giocatori hanno scartato tutte le proprie carte: a questo punto, si passa alle Risoluzioni Finali (ne parleremo a breve).

Come nei Turni dei Flashback, l'Attore deve designare un altro Visitatore nella propria Scena. Nessun altro personaggio posseduto dai giocatori può essere direttamente coinvolto in essa, anche se può esserlo indirettamente tramite i Contributi (come illustrato in *Domande e risposte*). La Scena deve consistere in una qualche interazione tra i due personaggi presenti e, come prima, deve portare a un interrogativo. Trovata la risposta, Attore e Visitatore concludono la Scena. Si procede in senso orario.

### Esempio

È il secondo Turno del Finale e ciascuno ha ancora a disposizione una carta. Tocca di nuovo a Lidia. Ha due carte Ladro come Alleanze, quindi si sente abbastanza sicura sui chi può considerare leale e chi no; tuttavia, sta cercando di giocare come se fosse combattuta.

Lidia ha in Mano ancora una carta: *La Mazzetta* (+2 Intimità). Sta pensando di giocare una Scena interamente focalizzata sull'Intimità, e il suo Oggetto Chiave le indica chiaramente che al centro ci dovrà essere una bustarella. Lidia invita Debora ad essere la Giocatrice in Visita.

Decide anche di costruire la Scena intorno al tentativo di corrompere l'Agente di Debora (o dietro di lei si cela l'alleata di Lidia?) per ottenere l'accesso al terminale protetto all'interno del Palazzo di Giustizia. Tale tentativo è di secondaria importanza: Lidia vuole mettere alla prova l'Agente di Debora per capire se è davvero lei la sua alleata.

Comunque, Jules Gordon ha solo due ricordi nella Sovrapposizione Mnemonica: *Figlia Kenzie* (Intimità) e *Esperta di demolizioni* (Violenza). Jules deve selezionare un Ricordo Scatenante prima che l'interrogativo possa essere posto: sua figlia Kenzie dovrà apparire nella Scena, altrimenti dovrà rivelare una delle sue carte Alleanza per usare un ricordo al di fuori della Sovrapposizione. Che cosa deciderà? Cosa scoprirà sull'Agente di Debora?

Lo scopriremo molto presto...

## IL PAGAMENTO E LA SCOMMESSA

Durante le Scene del Finale, i giocatori hanno la possibilità di guadagnare soldi con i quali poi scommetteranno su Attori e Visitatori. Le scommesse avranno un ruolo nel determinare, alla fine, quale parte raggiunge il suo scopo (come descriveremo in *Le Risoluzioni Finali*).

Tutti i Contributori che danno un Contributo di dadi (v. *Domande e risposte*) ricevono un **pagamento** di una moneta dalla **banca** delle fiches da poker. Il Giudice (v. ancora *Domande e risposte*) ottiene due monete dalla banca, mentre il Narratore (spiegato nello stesso capitolo) tre.

I Contributori puntano o sull'Attore o sul Visitatore, mentre questi ultimi non possono scommettere su se stessi (quindi sono obbligati a puntare l'uno sull'altro). L'Attore scommette per primo, il Visitatore per secondo, poi è il Turno degli altri, secondo l'ordine in cui giocate. Tutte le monete guadagnare in un Turno vanno ripuntate non appena esso si conclude.

Quando scommettete, spartite le vostre monete come volete tra il Ladro e l'Agente dell'Attore o del Visitatore. Dovete *scommettere*, infatti, su quale Alleanza sperate che trionfi tra i due personaggi. Come punterete sarà anche un potenziale indicatore sulla *vostra* posizione in termini di alleanze, quindi è quasi sempre consigliabile dividere la vostra puntata abbastanza equamente tra Agente e Ladro, così da evitare di destare sospetti. Se non vi preoccupa che gli altri possano tirare conclusioni, spero, sentitevi liberi di spartire le monete come volete tra le due parti.

Per piazzare le vostre scommesse, disponete le monete vicino al giusto lato della scheda dei personaggi. Le pile di monete cresceranno durante lo svolgimento del gioco, indicando il modo in cui il tavolo *vuole* che si evolva definitivamente la Scena,

### Esempio

Lidia, nel Turno precedente, ha vinto la posizione di Narratrice, mentre Roberto quella di Giudice. Debora ha dato un Contributo (ovvero un dado) a Roberto durante la Scena, ma Federico se ne è tenuto fuori. Lidia ha ricevuto tre monete, Roberto due, Debora una e Federico nessuna.

*Perché Federico si è chiamato fuori? Forse sta cercando di sbilanciarsi il meno possibile. Poiché i Contributori hanno diritto a una sola moneta, devono prendere una posizione netta a favore o del Ladro o dell'Agente. Essi, però, scommettono per ultimi, quindi possono evitare di scoprirsi piazzando la loro scommessa sul personaggio dell'Attore o del Visitatore su cui gli altri hanno puntato meno monete... Ma, probabilmente, Federico non vuole fare questo giochetto, non ancora, almeno. Il che va benissimo!*

Lidia è l'Attrice, quindi deve scommettere per prima le sue tre monete. Può puntare solo su Roberto, poiché non può farlo su di sé. È certa di essere una Ladra, ma non vuole farlo capire agli altri, quindi, dopo essersi finta per un po' in difficoltà e aver detto a Debora che spera che lei riequilibrerà le puntate con la propria moneta, sistema due monete sul lato della scheda di Roberto relativo al Ladro e una sul lato dell'Agente.

Roberto è il Visitatore, ed è il secondo a scommettere. In qualità di Giudice ha ottenuto due monete, quindi è in una posizione molto comoda; inoltre, può puntare solo su Lidia, visto che non può farlo su se stesso. Potrebbe decidere di puntare entrambe le monete su un solo lato, ma, per il momento, non vuole sbilanciarsi, quindi divide la propria somma, disponendo una moneta accanto al lato della scheda di Lidia relativo alla sua Ladra e una accanto al lato dell'Agente.

Debora è l'ultima a scommettere, poiché, tra i Contributori, solo lei ha guadagnato una moneta nel corso della Scena. Decide di riequilibrare le puntate, e aggiunge una moneta sul lato dell'Agente di Roberto. Ma l'ha fatto per nascondere la sua identità di Ladra o perché è un'Agente che cerca di ottenere un vantaggio per la propria parte?

## LA RIVELAZIONE

Perché rivelarvi? Semplicemente, perché potete usare i ricordi e le Attitudini a punteggi pieno dei vostri due personaggi solo scoprendo una delle vostre carte Alleanza del tipo appropriato. Potrete farlo una sola volta per Scena, e solo se siete ancora in possesso di carte coperte.

*La vostra scelta di girare le carte Alleanza è l'unico modo in cui si possono ottenere indizi sulla vostra identità reale durante il Finale.* Non potete mostrare la vostra carta a un solo giocatore; tuttavia, potete dichiarare una certa Alleanza (dicendolo ad alta voce o facendo passare una nota)



senza mostrare alcuna carta, anche se questo gesto non ha alcun valore ufficiale, e non vi permette di ottenere i benefici di una rivelazione vera e propria.

Quali sono tali benefici?

Prima di tutto, potete usare un Ricordo Scatenante al di fuori della vostra Sovrapposizione Mnemonica, a patto che il suo pallino corrispondente non sia già stato colorato (queste ● memorie non sono accettabili, ma solo queste ○), in modo da guadagnare 1d6 per tiro che dovrete effettuare per rispondere all'interrogativo della Scena. Il ricordo utilizzato non dovrà essere segnalato in nessun modo. Dovrete integrarlo nella Scena, e sarete obbligati a utilizzare l'Attitudine corrispondente ad esso. Sia l'Attore che il Visitatore hanno questa opzione, durante il Finale. Il dado così ottenuto può essere aggiunto e tirato **dopo** avere effettuato il normale tiro per risolvere gli interrogativi, ma, generalmente, lo si lancia **prima**, per poterlo usare anche per arricchire i propri dadi (v. *Domande e risposte*).

In secondo luogo, dopo aver rivelato una carta Ladro o Agente in una Scena, potrete sfruttare i punteggi pieni del personaggio scelto, invece dei punteggi segnati nella Sovrapposizione Mnemonica. Questo è sicuramente un incentivo maggiore rispetto al dado bonus dato dal Ricordo Scatenante. I dadi extra, peraltro, vengono aggiunti alla vostra riserva di dadi fin da subito, quindi possono essere utilizzati con i tiri già effettuati con i punteggi della Sovrapposizione (immaginate, per esempio, di avere effettuato un tiro di **Conoscenza**, che ha un punteggio di 2 nella Sovrapposizione, e poi di avere scoperto una carta Agente: se il vostro Agente ha Conoscenza 5, potete lanciare subito altri 3 dadi:  $5-2=3$ .)

### Esempio

Tornando agli eventi del secondo Turno, il piano di Lidia le si ritorce contro, perché Debora conclude di non essere dalla sua stessa parte.

Debora decide che è ora di rivelare una delle sue carte Alleanza (raffigurante l'Agente). Questo le permette di usare i punteggi della sua Agente, compreso il 5 in Violenza, invece del 2 indicato nella sezione Sovrapposizione Mnemonica.

Lidia protesta: "Ma io sono dalla tua parte!" Preferisce tuttavia non scoprire nessuna carta, e Debora non avrà indizi per decidere se crederle o meno (anche se ha gio-

con Lidia abbastanza da essere certa che sia tutta una tattica... ma una piccola percentuale di dubbio rimane!)

L'Agente Billings, il personaggio di Debora, prende un'arma da sotto la giacca...

Rivelare parte della propria Alleanza in un momento strategico del Finale è un ottimo modo per iniziare a guadagnarsi la possibilità di lanciare più dadi, vincere la Narrazione o il Giudizio per ottenere più monete e fare appello alle proprie Alleanze nascoste per ricevere aiuto, o, almeno, per pilotare un minimo le scommesse piazzate su di sé; contemporaneamente, però, è anche un buon modo per entrare più velocemente nel mirino dei nemici, quindi è fondamentale evitare di farlo troppo presto (o, addirittura, di farlo in generale).

### **Sono obbligato a scoprire le mie carte?**

No. Non sarete mai nella posizione di dover scoprire le vostre alleanze durante il Finale. L'unico momento in cui sarete costretti a farlo sarà quello delle Risoluzioni Finali, di cui parleremo tra poco. Tuttavia, non avrete mai i punteggi delle Attitudini pieni, né potrete sfruttare i Ricordi Scatenanti di uno dei vostri personaggi per ottenere 1d6 in più, cosa che potrebbe impedirvi di guadagnare monete con cui scommettere sulle alleanze degli altri, dato che un minor numero di dadi tirati significa una minore possibilità di diventare Narratori o Giudici (come spiegato in *Il pagamento e la scommessa*, qui sopra, e in *Domande e risposte*, più avanti).

## **LA VITA NELL'ALDILÀ**

I personaggi dei giocatori possono morire prima delle Risoluzioni Finali: potete comunque continuare a giocare, finché riuscite a fare in modo che ciò che mettono in atto i vostri personaggi abbia un impatto sul gioco. Si può ottenere questo risultato con lettere, messaggi registrati, esplosioni temporizzate, o qualsiasi altra cosa appropriata: basta che non infrangiate le regole del Finale.

I personaggi morti, però, hanno dei limiti, poiché non ottengono alcun beneficio nel rivelarsi (v. sopra). Ciò significa che possono fare soltanto cose collegate ai ricordi della Sovrapposizione, e che il loro punteggio nelle Attitudini rimane quello più basso. Questo può anche spingere i giocatori alla decisione strategica di uccidere un altro Schizonauta, in questa fase. I personaggi morti, comunque, possono ancora partecipare come Contributori alle Scene in cui non sono presenti.

## Esempio

Questa è una Scena del Finale, quindi l'Agente Billings non avrà grossi problemi a uccidere Jules, se sarà necessario - e quasi certamente lo sarà, se Debora ottiene la posizione di Narratrice o di Giudice durante la risoluzione dell'interrogativo (v. *Domande e risposte*).

Se Lidia viene uccisa, non potrà beneficiare di una rivelazione durante la Risoluzione Finale, quindi è assolutamente motivata a trovare il modo per sopravvivere, o, almeno, per fare affondare l'Agente Billings con sé!

Considerata l'alta probabilità di un'azione violenta, se Lidia continua a utilizzare Intimità per beneficiare del +2 dato da *La Mazzetta*, dovrà sfruttare tale Attitudine anche in qualità di Giudice o Narratrice: relazioni, influenze, e simili. Se Billings le punta contro un'arma da fuoco, però, dovrà pensare di più a come ucciderla o, perlomeno, ferirla! Lidia, pertanto, mette da parte il suo bonus e osserva le opzioni fornite dall'Attitudine Violenza.

Potrebbe optare per il ricordo comune *Esperta di demolizioni*, ma prende in considerazione l'ipotesi di rivelarsi, per poter usufruire di un dado in più. Entrambe le sue carte Alleanza sono carte Ladro, quindi dovrà rivelarsi come Ladra; in compenso, il suo punteggio in **Violenza** sarà pieno: 4, a cui va aggiunto 1d6 per un Ricordo Scatenante del suo personaggio. Non male.

L'Agente Billings estrae di colpo una pistola, Jules la guarda e commenta: "Sembra la pistola che usai per *Uccidere il padre di Kenzie*"; contemporaneamente, rivela una carta Ladro. Questo è un **O** ricordo appartenente solo a Jules, quindi può usarlo per ottenere 1d6 extra. Per Lidia, questo basta a compensare la rinuncia al +2 in Intimità dato dalla carta con cui aveva iniziato la Scena: avrà a disposizione più dadi di quanti non ne avesse prima, cosa che potrebbe rivelarsi cruciale. (Entrambi i personaggi hanno **Violenza 5**, in questa Scena, quindi tutto può accadere.)

L'esito è più che mai incerto, la morte è dietro l'angolo. L'interrogativo è: "Cosa succede con la pistola?" I dadi vengono lanciati: in *Domande e risposte* vedremo come va a finire!

## LE RISOLUZIONI FINALI

Quando tutte le carte Oggetto Chiave sono state usate, il Finale giunge a conclusione e si passa a un singolo giro di **Risoluzioni Finali**. Ogni giocatore ha a disposizione un Turno conclusivo, da giocare secondo un rigido regolamento specifico. Le regole del Finale continuano a essere valide, ma non c'è più la possibilità di guadagnare monete.

Se ci sono ancora delle carte Alleanza nel mazzo (dovrebbe esserci ancora al massimo una carta per giocatore, più una che avanza), distribuitele prima di iniziare il Turno.

## L'INTERROGATIVO DELL'IDENTITÀ

Durante il proprio Turno, ogni giocatore deve scoprire tutte le proprie carte Alleanza. Così facendo, rivela la sua **Alleanza Reale**.

Poi conta le monete che sono state puntate su ciascuno dei lati della sua scheda: il lato (del Ladro o dell'Agente) che ne ha ottenute di più indica l'**Alleanza Preferenziale**; in caso di parità, si considera l'**Alleanza Preferenziale** quella *opposta* all'Alleanza Reale.

## LA CONFERMA DELL'IDENTITÀ

Se Alleanza Reale e Preferenziale non coincidono (non lo faranno mai se le monete sono in numero pari, e, talvolta, anche se le monete sono dispari), il personaggio attraversa una crisi d'identità, come descritto più avanti.

Se, invece, coincidono, accadono le seguenti cose:

- ◇ Il Giocatore Attivo sceglie un altro giocatore come Visitatore nella propria Scena.
- ◇ Non sarà necessario tirare alcun dado: l'Attore è automaticamente il Narratore e il Visitatore è automaticamente il Giudice.
- ◇ L'interrogativo, per l'Attore, sarà "Chi sono?". Questi avrà anche il compito di sfruttare la sua posizione di Narratore per rispondere a tale domanda in modo compatibile con quanto indicato dalla sua Alleanza.
- ◇ Il Giudice deve stabilire il prezzo di questa risposta, come sempre (v. *Domande e risposte*).

Una volta fatto questo, il giocatore aggiunge al suo punteggio la moneta che ha sul lato della scheda corrispondente alla sua Alleanza Reale. Alla fine del Turno, si conteranno i risultati di Agenti e Ladri.

Il giocatore deve tenere il conto del totale delle monete per ogni lato della sua scheda, in vista del conto finale. Portata a termine la sua Scena, conclude dicendo semplicemente: "*Ecco chi sono*".

## Esempio

Le carte Alleanza di Lidia indicano molto chiaramente che è una Ladra. Poiché sia l'Agente Billings che Jules sono morte nella Scena precedente, Lidia riflette sull'interrogativo "Chi era Jules Gordon?" Poiché l'Agente di Debora è stata decisiva nella morte di Jules, Lidia invita la stessa giocatrice come Visitatore di questa Scena (e, quindi, anche Giudice).

Come Narratore, Lidia, dopo una breve pausa, dà la sua risposta.

*"Jules Gordon era una giovane capo-banda con la testa sulle spalle, una che ci sapeva fare parecchio. Dopo il suo incontro con l'Agente Jones quando era un'adolescente sul punto di diventare una ragazza madre, aveva capito che rischiava di mettere a rischio suo figlio e deciso di riparare ai propri errori sposandosi.*

*Ma quando PALACE le ha ordinato di uccidere suo marito, che complottava per distruggere l'economia nazionale, ha sofferto un crollo psichico; e così, dopo l'omicidio del marito con un coltello da cucina, la Jules del passato è finalmente riemersa. Sua figlia Kenzie ora non aveva più un padre; ma lei aveva una nuova missione: quella del marito.*

*PALACE, però, aveva calcolato questa possibilità, e aveva già messo in atto un piano per fermarla. Jules Gordon è morta, proprio come suo marito, con un colpo di pistola sparato dritto al cuore, in un lago di sangue sul pavimento della casa di un amico".*

Debora ci pensa su, poi aggiunge come prezzo: "Sua figlia Kenzie è stata educata come guardia dello stato, finendo per lavorare per il governo che Jules tanto detestava".

Lidia ridacchia: "Tragico, ma appropriato. Possiamo finire qua: Ecco chi ero, ed ecco chi sono".

## LA CRISI D'IDENTITÀ

Se l'Alleanza Reale e quella Preferenziale dello Schizonauta non coincidono, quest'ultimo attraversa una crisi d'identità. Invece di giocare una Scena con un risultato relativamente prevedibile (come quella illustrata sopra), dovrà risolvere l'interrogativo sulla propria identità con i dadi e un Visitatore, come con le altre *Domande e risposte*. In più, la scelta del Visitatore potrebbe essere limitata. Ecco cosa succede:



◇ Il Giocatore Attivo sceglie un altro giocatore come Visitatore nella propria Scena. Il Visitatore non deve sembrare avere la stessa Alleanza Reale del giocatore, non importa se è perché non si è ancora rilevato o perché ha rivelato un'Alleanza diversa: vanno bene entrambi. L'unico giocatore che non può essere scelto è quello che si sa già per certo avere la stessa Alleanza Reale.

◇ La Scena arriva dritta al punto. “Chi sono?”, ma i dadi determineranno chi è il Narratore e chi il Giudice.

◇ L'Attore usa un Ricordo Scatenante e un'Attitudine del lato della scheda corrispondente alla sua *Alleanza Reale*.

◇ Il Visitatore usa un Ricordo Scatenante e un'Attitudine del lato della scheda corrispondente alla sua *Alleanza Preferenziale*.

◇ I Ricordi Scatenanti non forniscono bonus sui dadi a nessuno dei due giocatori: si guarda solo alle Attitudini. I personaggi morti devono usare le Attitudini della *Sovrapposizione*, indipendentemente dal ricordo selezionato.

◇ Tutti i giocatori del tavolo possono contribuire, come sempre.

◇ Narratore e Giudice collaborano per determinare la risposta all'interrogativo. Se non trovano un accordo, il Narratore ha l'autorità per decidere l'Alleanza dell'Attore, ma accettando il prezzo imposto dal Giudice.

Come durante la conferma dell'identità, una volta fatto questo, si aggiunge la moneta del lato corrispondente all'Alleanza Finale al lato risultato vincitore.

Finita la sua Scena, il giocatore afferma semplicemente: “*Ecco chi sono*”.

### Esempio

Sia Lidia che Debora si sono rivelate, una come Ladra e l'altra come Agente. Ora è il Turno di Federico ed è dannatamente sicuro che Roberto non sia dalla sua parte. Si scopre, però, che l'*Alleanza Reale* di Federico (Agente) non corrisponde alla sua *Alleanza Preferenziale* (Ladro), a causa di una scommessa piazzata verso la fine da Roberto. A Federico tocca una crisi d'identità!

Federico inizia la sua Scena e invita Roberto a essere il Visitatore, visto che lui non ha ancora giocato e che ha calcolato che, se riesce a ucciderlo e se lui ha una crisi d'identità, Roberto non avrà molto da dire su quale sia la sua Alleanza... In ogni caso, gli va

bene l'idea di uno scontro sull'interrogativo riguardante l'identità di Federico. Come Agente, Federico *potrebbe* scegliere Lidia (che si è chiaramente rivelata come Ladra), ma *non* Debora (che si è chiaramente rivelata come Agente). Alla fine, pare che Roberto *potrebbe* essere un Ladro, quindi Federico scaglia il suo Agente contro Roberto: "So per chi lavori. Mani in alto". Usa Violenza, e il Ricordo Scatenante *Tocca il cielo con un dito!*

Roberto gira la sedia, impassibile. "Anch'io so per chi lavori, e non è chi pensi tu". Sta sfruttando il suo Ricordo Scatenante *Parole Letali*, legato all'Intimità.

Si lanciano i dadi: Federico diventa il Narratore, e si affretta a confermare la sua Alleanza Reale: "Chiudi la bocca! Le porte di PALACE rimarranno chiuse per quelli come te!", poi spara due colpi, colpendo il Ladro di Roberto in pieno petto.

Roberto, che ora è il Giudice, con il sangue che inizia a sgorgargli dalle labbra sussurra: "Forse è così. Ma i miei uomini ti hanno già portato via la famiglia, e presto si prenderanno molto di più..." Poi muore.

Federico corre fuori, gridando disperato verso il cielo: "Heather! Billy! Nooooooooo!" Alla fine, si scopre che era solo un padre di famiglia pronto a compiere anche il massimo sacrificio. Federico, con un sospiro addolorato, conclude: "Ecco chi sono".

## IL CONTO E IL RISULTATO

Dovreste avere già fatto, man mano, i conti per ogni lato: ora fatene uno conclusivo (con il risultato più alto). La parte che risulta vincitrice ha raggiunto il suo obiettivo. Se è quella degli Agenti, la cospirazione è stata fermata e PALACE è di nuovo al sicuro; se è quella dei Ladri, la cospirazione ha avuto successo e l'economia nazionale collassa su se stessa. Se c'è un pareggio, i Ladri perdono, ma PALACE viene spento, e lo Stato precipita in un oscuro periodo di incertezza.

### Esempio

Nel conteggio definitivo, Lidia e Roberto sono i Ladri, Debora e Federico gli Agenti. Lidia aveva 7 monete scommesse su di lei come Ladra, e Roberto 6. Debora aveva 7 monete sul suo Agente, mentre Federico 5. Purtroppo, le Alleanze Reale e Preferenziale di Roberto non hanno scatenato una crisi d'identità, quindi il risultato Finale è di 13 per i Ladri contro 12 per gli Agenti. La morte di Roberto innescava un protocollo di sicurezza e PALACE subisce un pesante crash, dando fuoco all'economia e alle città dell'intera nazione.

I giocatori, poi, confrontano il totale delle monete scommesse su entrambi i lati della loro scheda, anche individualmente. Dividete il numero di giocatori a metà e arrotondate per difetto. Chi ha il più alto numero di monete, senza però superare questa cifra, riesce a sfuggire al precipitare degli eventi che seguono e se la cava (a parte quello che è successo in precedenza... in effetti, alcuni di loro potrebbero anche essere morti!). Gli altri giocatori cadono vittime delle circostanze, tra la rabbia della folla e le misure prese dal governo.

Prendetevi il tempo per raccontare questi avvenimenti e concludete il gioco.

### Esempio

Contando il totale delle monete scommesse su di loro, Lidia e Debora sono al primo posto con 13 monete ciascuna, poi c'è Federico, con 12, e Roberto, con 11. I due ragazzi sono nella metà inferiore, ma Roberto è morto e la famiglia di Federico è stata distrutta, quindi pare che abbiano giù subito abbastanza danni. Non contento, Federico decide di finire il gioco chiuso in un'istituzione, imbrigliato in una camicia di forza, mentre la città brucia all'orizzonte.

## DOMANDE E RISPOSTE

In questo capitolo affronteremo il nucleo centrale delle Scene: gli interrogativi e le modalità per rispondere ad essi. Parleremo di ciò che rende un interrogativo buono o cattivo, di come usare le Attitudini per ottenere dei dadi extra, di come i Contributori sono coinvolti nel processo e di come si utilizzano i dadi per rispondere alle domande.

### BUONI E CATTIVI INTERROGATIVI

Lo scopo delle Scene è giungere a un conflitto che ponga un interrogativo, per poi trovare una risposta. Ciò significa che l'interrogativo è uno degli elementi fondamentali del gioco. Per questo, esso non deve *mai* essere formulato in modo da predeterminare il risultato.

Per esempio, non ci si può chiedere: “*Jules spara all'impiegato della banca?*” Questo è un **cattivo interrogativo**, perché predetermina non solo che Jules sta per sparare con la pistola, ma anche a chi sparerà. In altre parole, se si risponderà “sì”, ci sarà un solo modo in cui si potrà descri-

vere cosa accade subito dopo. Come regola generale, i cattivi interrogativi prevedono una gamma molto limitata di possibili risposte (di solito due).

I **buoni interrogativi** devono lasciare spazio a molte possibili risposte. Riprendendo lo stesso esempio, una buona versione della domanda fatta potrebbe essere: “*Che cosa fa Jules con la pistola che ha puntato all’impiegato della banca?*” In questa versione, l’interrogativo si limita a descrivere una situazione e a chiedere qualcosa di importante su di essa; non potrà avere una singola, semplice azione come *risultato* possibile. Come regola generale, i buoni interrogativi si trovano cercando domande che prevedano più di una semplice risposta binaria.

## DECIDERE QUANDO PORRE UN INTERROGATIVO...

Se avete familiarità con altri giochi di narrazione come *Avventure in prima serata*, *Cani nella vigna* e *Mortal Coil*, avrete notato che un interrogativo è un modo particolare di vedere la “risoluzione dei conflitti”. Se è così, probabilmente siete già abbastanza esperti da poter saltare questa prima sezione e andare direttamente alla prossima. Se non lo siete, o se non avete mai provato questo genere di esperienza, continuate a leggere.

Per decidere quando porre l’interrogativo, è fondamentale riconoscere quando c’è *più* di un potenziale sbocco *entusiasmante* per gli eventi che si stanno svolgendo nella Scena. Il fatto che siano entusiasmanti è molto importante: dovrete tener conto di cosa sta succedendo ed elaborare diverse soluzioni con un buon potenziale in termini di storia. Allo stesso modo, è vitale che ci sia più di uno sbocco che vi entusiasmi davvero: se ve ne piace solo *uno*, si può dire con certezza che accadrà proprio quello, ancora prima di porre l’interrogativo. Proseguite finché non trovate una strada entusiasmante sul vostro percorso: su quella *strada* c’è l’*interrogativo*.

### Esempio

Il personaggio di Lidia, Jules, si trova faccia a faccia con l’Agente Jones, interpretato da Federico. Jules ha in mano una mannaia, mentre Jones ha estratto la pistola, ma

è riluttante a sparare.

Lidia potrebbe sempre decidere che l'unico risultato entusiasmante, qui, sarebbe che Jules, la quale al momento è incinta, pur non sposata, fosse colpita. Oppure potrebbe pensare che è più entusiasmante chiedersi: "Cosa succede al bambino, quando io vengo colpita?", invece di focalizzarsi sulla questione se le viene sparato o no. Tuttavia, di nuovo, se Lidia è particolarmente motivata a far nascere il figlio di Jules, una Scena in cui lei perde il bambino *non* è entusiasmante per lei, quindi quello non è ancora l'interrogativo giusto.

Come sottolineato prima, la giocatrice è più interessata a scoprire cosa accade quando vengono tirati fuori il coltello e la pistola, quindi l'interrogativo sul quale si focalizza, di fatto, la sua Scena è: "Chi si fa più male?" Lidia e Federico hanno concordato questa domanda perché, se uno dei due personaggi uscisse dalla Scena *senza* essersi fatto male, non sarebbe particolarmente entusiasmante. Hanno, quindi, deciso che entrambi si faranno male, chiedendosi a chi andrà peggio, cosa che loro trovano interessante per tutti i sensi di colpa e le ostilità che potranno seguire.

### ...E CHI PONE L'INTERROGATIVO

L'Attore è il giocatore con la responsabilità Finale della scelta dell'interrogativo per una Scena. La sua autorità, però, ha un limite dato dal *consenso*: tale interrogativo, infatti, deve andare bene a tutti i giocatori seduti intorno al tavolo. Se qualcuno ritiene che la domanda posta sia troppo banale o insignificante, l'Attore ha il compito di migliorarla. Anche il Visitatore deve assolutamente avere un ruolo nella scelta dell'interrogativo. In alcuni gruppi, è addirittura possibile che l'Attore deleghi l'autorità di decidere la domanda da fare al Visitatore, o, almeno, che la discussione sia aperta a tutti, affidando a ciascuno una pari responsabilità nella scelta. Una volta che il gruppo ha deliberato, tutto ciò che deve fare l'Attore è formalizzare l'interrogativo ripetendolo e prendendo in mano i dadi. A proposito...

### I DADI

Ciascun giocatore chiamato a interpretare una Scena sceglie una particolare Attitudine, determinata o dalla categoria a cui appartiene il ricordo che vuole utilizzare per costruire la Scena, o dal giocatore che ne ha il



compito, al momento di porre l'interrogativo (i Visitatori non devono necessariamente mettere in campo un proprio ricordo, mentre gli Attori sì). Queste Attitudini, inoltre, possono essere accresciute usando una carta Oggetti Chiave (il tipo e il bonus al punteggio sono indicati dalla carta stessa).

Semplicemente, il punteggio complessivo dell'Attitudine corrisponde al numero di d6 che lancia il giocatore per risolvere l'interrogativo. Quindi, se si ha Violenza 3, si tirano 3d6...

## ARRICCHIRE I DADI

...ma i dadi possono essere **arricchiti** con uno scambio (in *Il tiro per la risoluzione* spiegheremo perché può essere importante farlo). È possibile arricchire i propri dadi scambiandone due o più con un singolo dado con un maggior numero di facce. Questa operazione può essere eseguita soltanto *prima* di aver lanciato i dadi.

- ◇ 2d6 possono essere scambiati con 1d8
- ◇ 3d6 possono essere scambiati con 1d10
- ◇ 4d6 possono essere scambiati con 1d12
- ◇ Anche i dadi con più facce possono essere combinati, all'occorrenza: 2d8 (2 x 2d6, cioè 4d6) possono essere scambiati con 1d12, mentre 1d6 e 1d8 (1d6+2d6, cioè 3d6) si scambiano con 1d10, e così via.
- ◇ Nessuna somma di dadi può essere scambiata con un dado con più di 12 facce.

### Esempio

Federico e Lidia hanno selezionato entrambi Violenza come Attitudine per rispondere all'interrogativo.

L'Agente di Federico ha Violenza 3, ma controlla un Oggetto Chiave che gli conferisce +1 in Violenza, garantendogli un **punteggio effettivo pari a 4**. Inizia con 4d6: decide di scambiarli tutti con 1d12. Tirerà dunque un singolo dado, 1d12.

Lidia ha **Violenza 3**, e poiché questo è un Turno di Flashback non può controllare alcun Oggetto Chiave. Inizia con 3d6, ma sceglie di scambiarne due per 1d8: tirerà 1d6 e 1d8

## I CONTRIBUTI

In qualsiasi momento della Scena, prima del lancio dei dadi, i Contributori (i giocatori del tavolo che non sono l'Attore né il Visitatore) hanno la possibilità di intervenire e discutere su come il Ladro e l'Agente stanno indirettamente influenzando la Scena, per esempio con il ricordo di una particolare informazione condivisa, lezioni di storia antica, relazioni con personaggi della storia presenti nella Scena, ecc. Se un Contributore controlla un personaggio della storia in una Scena per darle un tocco di colore, può utilizzare tale personaggio come mezzo per i suoi Contributi.

In ogni caso, ogni Contributore può apportare un solo Contributo per ogni Scena. Esso prende la forma di un d6, assegnato o al Visitatore o all'Attore sulla base dei dettagli aggiunti dal Contributore alla Scena (la scelta definitiva, in qualsiasi caso, è del Contributore stesso). Nel corso dei Flashback, questo è semplicemente un modo per dare un po' più peso a uno dei giocatori coinvolti nell'interrogativo posto, mentre nel Finale serve anche ad assegnare una moneta al Contributore.

### Esempio

Roberto e Debora non sono direttamente coinvolti nella Scena, ma possono contribuire. Roberto afferma: "Il mio Agente ha curato le scartoffie riguardanti la segnalazione di un crimine per controllare la quale l'Agente Jones è stato spedito sulla Scena"; così dicendo, dà a Federico 1d6. Debora dice: "La mia Ladra è della stessa banda di Jules e ora sta correndo a chiedere aiuto"; per questo dà 1d6 a Lidia. Federico, ora, ha 1d12 e 1d6. Non può arricchire ulteriormente il suo 1d12, quindi non può fare altro.

Lidia ora ha 2d6 e 1d8. Potrebbe scambiarli tutti per 1d12, o per 2d8, ma decide che tenersi un maggior numero di dadi rispetto a Federico sia la mossa migliore.

## IL TIRO PER LA RISOLUZIONE

Una volta archiviati tutti i Contributi di dadi e gli aggiustamenti ai punteggi delle Attitudini, l'Attore e il Visitatore arricchiscono, eventualmente, i propri dadi e poi effettuano il tiro. Lo stesso lancio di dadi viene letto in due modi diversi per determinare la risposta all'interrogativo, indicando chi ottiene il ruolo di **Narratore** e chi quello di **Giudice**. Per stabilirlo, occorre confrontare i dadi lanciati dai due giocatori.

### Esempio

Federico lancia 1d12 e 1d6, e ottiene 7 e 2.

Lidia lancia 2d6 e 1d8, e ottiene 5, 2, 5.

## IL NARRATORE

Visitatore e Attore confrontano i risultati più alti sui loro dadi: chi ha il singolo numero più alto vince il **controllo della storia** e diventa il **Narratore**, cioè la persona che risponde all'interrogativo nel modo che preferisce, purché non violi le regole del Ciclo che si sta giocando.

Se il numero più alto ottenuto dai due giocatori è uguale, si prendono in considerazione gli altri dadi, confrontando il secondo numero più alto, e così via finché non è possibile proclamare un vincitore. Se tutti i dadi coincidono (cosa possibile solo se i due giocatori hanno lo stesso numero di dadi), vince *l'Attore*.

### Esempio

Il risultato più alto di Federico è 7, quello di Lidia 5: Federico ottiene il *controllo della storia*.

## IL GIUDICE

Successivamente, Visitatore e Attore confrontano i risultati più bassi ottenuti sui propri dadi: chi ha il singolo numero più basso ottiene il **controllo del prezzo** e diventa il **Giudice**, cioè la persona che determina il prezzo della risposta fornita dal Narratore per l'interrogativo. Ci deve sempre essere un prezzo da pagare per il controllo della storia: nessuna storia di successo può esistere senza un costo scomodo che la riequilibri, e nessuna storia di fallimenti si conclude senza un bagliore di speranza all'orizzonte.

Se il numero più basso ottenuto dai due giocatori è uguale, si prendono in considerazione gli altri dadi, confrontando il secondo numero più basso, e così via finché non è possibile proclamare un vincitore. Se uno dei due giocatori esaurisce i suoi dadi prima dell'altro, è il vincitore. Se tutti i dadi coincidono, vince *il Visitatore*.

## Esempio

Il dado più basso di Lidia è un 2, come quello di Federico. Li mettono da parte e proseguono il confronto: il secondo risultato più basso di Federico è 7, quello di Lidia 5. Lidia ottiene il *controllo del prezzo*.

Talvolta, lo stesso giocatore diventa sia Narratore che Giudice: non c'è nessun problema, purché non determini un prezzo per se stesso del tutto *insignificante*. Chiunque sia il Narratore o il Giudice, comunque, se gli altri giocatori sono d'accordo nel considerare insufficiente il prezzo stabilito, la posizione di Giudice passa all'altro giocatore nella Scena (l'Attore o il Visitatore) e viene scelto un nuovo prezzo.

Non è necessario ottenere il consenso per i giocatori intorno al tavolo che vogliono provare a convincere il Giudice a cambiare il prezzo stabilito: fare pressioni è un'opzione sempre valida.

## LA CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando i ruoli sono stati definiti, il Narratore inizia a rispondere all'interrogativo. In qualsiasi momento, mentre questi formula la risposta o quando ha terminato, il Giudice può interromperlo e intromettersi nella narrazione, aggiungendo qualche piccolo dettaglio che anticipi il prezzo che assegnerà. Una volta introdotto il prezzo, il Giudice lascia che il Narratore riprenda il controllo, così da proseguire e, infine, concludere la Scena.

Nel narrare gli sbocchi della Scena, il Narratore deve descrivere una risposta all'interrogativo che sia coerente con l'Attitudine che aveva utilizzato per vincere il controllo della storia. Quindi, se ha tirato sulla Violenza, la sua risposta deve includere azioni violente di qualche tipo; se ha tirato sulla Conoscenza, dovrà inserire delle conoscenze che vengano o usate o ottenute; se ha tirato sull'Intimità, la sua risposta dovrà contenere relazioni e interazioni sociali di vario genere. Lo stesso vale per il prezzo stabilito dal Giudice: esso deve prendere la forma dell'Attitudine scelta prima del lancio dei dadi, e includere elementi violenti, istruttivi o intimi. Per capire meglio come funziona, osservate questo esempio Finale.

## Esempio

Federico, che è il Narratore, inizia: “Tengo la pistola puntata contro Jules e le dico: ‘Forza, metti giù il coltello adesso’. Lei non ne vuole sapere, mi viene incontro. Io, però, esito, così lei sferra un colpo con la mannaia: mi colpisce alla gamba. Il sangue inizia a sgorgare a fiotti”.

Federico lancia a Lidia una veloce occhiata alla ricerca di approvazione: lei annuisce e sorride, perciò il giocatore prosegue: “Dalla pistola parte un colpo che raggiunge la sua spalla. Lei comincia a girare per la stanza, finché non cade all’indietro”.

Lidia fa una risatina, poi esclama, nei panni di Jules: “Oh cavolo, il mio braccio... Il bambino...”

Federico sorride all’idea del pugno nello stomaco che queste parole hanno sferrato all’Agente Jones. “‘Il bambino?!’ Prende la sua radio e chiama un’ambulanza. ‘Uomo a terra, uomo a terra!’”

Lidia conclude stabilendo il prezzo: “Da quel giorno in poi, l’Agente Jones non è più riuscito a puntare la pistola contro un’altra donna”.

Federico batte le mani: “Wow, forte! Lo aggiungo subito ai ricordi della Violenza di Jones. Ma poi hanno salvato il bambino?”

“Beh, lei è una madre single... Ho pensato che questo bambino dovesse c’entrare qualcosa”. Lidia si rivolge al resto del tavolo e chiede a Roberto e Debora: “Pensate che ci voglia un prezzo più elevato?”

Roberto scuote la testa: “No. Avere un bambino è fondamentale per il tuo personaggio, non credo che tu l’abbia perso per poi farne un altro, come se niente fosse”.

Debora è d’accordo: “Jones è quello che merita un prezzo, qui, dato che la risposta sembra essere che Jules, non Jones, sia quella che si fa più male, almeno nell’immediato... Mi piace il prezzo scelto, perché aggiunge un dettaglio del tipo: *sul lungo termine, è l’Agente Jones ad avere subito il trauma peggiore*”.



## NOTE DI DESIGN

Mi è sempre piaciuta l'idea di raccontare come nasce un gioco, spiegando il processo di design necessario per crearlo. La sezione che state per leggere parla proprio di questo. Se siete interessati a questo genere di cose, proseguite nella lettura: ci potrebbero anche essere degli spunti per migliorare il vostro modo di giocare, e lo dico senza voler muovere alcuna critica alle vostre capacità.

Mi piace pensare che, nonostante tutto, possa trattarsi di una cosa *interessante*...

### LA GARA GAME CHEF

*Schizonauti* è stato creato per la gara Game Chef 2007 ([www.game-chef.com](http://www.game-chef.com)), giunta, quell'anno, alla sua sesta edizione. Come potete intuire dal nome, questa competizione si ispira al programma televisivo Iron Chef: i partecipanti ricevono alcuni ingredienti a sorpresa all'inizio della gara e hanno a disposizione (in questo caso) due settimane per creare un gioco completo, giocabile e, possibilmente, già *testato*, utilizzando al meglio gli ingredienti dati.

Quell'anno erano disponibili due serie di ingredienti: in quella che *non* ho scelto, c'erano quattro parole, di cui almeno tre andavano obbligatoriamente utilizzate: **sacro, rosa, filo, inconsistenza**. Sono certo che avrei potuto inventare un gioco anche con questi elementi, ma l'altro gruppo mi attirava con una forza tale che non avevo altra scelta: **memoria, droga, palazzo, valuta**. Ho sfruttato tutte e quattro le parole, a livelli diversi: non amo sprecare ingredienti, né in cucina né nel design.

Al Game Chef 2007 non c'era una *tematica* obbligatoria, a differenza delle precedenti edizioni. Ho avuto l'impressione che questo abbia spiazzato un po' di gente, ma io credo che le restrizioni fornite dai due gruppi di parole costituissero già di per sé delle linee guida, sufficienti a produrre parecchie ottime idee. E l'elevato traffico registrato dalla pagina <http://www.game-chef.com/workshop/> sembra suggerire che io avessi ragione...

## CON IN TESTA PHILIP K. DICK

...ma questo non significa che io non sia andato a caccia di un tema. Le tematiche che quelle parole mi suggerivano più insistentemente erano quelle che Philip K. Dick esplora nelle sue opere, nelle quali la memoria è ambigua, le droghe hanno un ruolo piuttosto forte e la natura dell'identità stessa è oggetto di indagine, decostruzione e reinvenzione. Ho deciso che il mio gioco avrebbe ripercorso le stesse tematiche e gli stessi obiettivi narrativi; ero certo che *memoria* e *droga* non avrebbero rappresentato un problema.

*Palazzo* mi faceva pensare a un luogo sicuro, che, al contempo, potesse essere violato. Un luogo con delle chiavi, dei tesori: in molte storie che hanno a che fare con dei palazzi, si parla di ladri che riescono ad entrarvi e a portare via il tesoro. Dato che volevo includere delle suggestioni tratte dalla fantascienza di Philip K. Dick, diedi vita a PALACE. Sospetto che questo nome sia un acronimo per Personalità Antropomorfa con Lacci Attivanti Cibernetici Entropizzante, o qualcosa di simile... In ogni caso, ho fatto attenzione a non spiegare quale nome si celi dietro quella sigla: mi piace l'idea che si intuisca che si tratti di un acronimo con *un qualche* significato, senza però poter sapere quale esso *sia*. Questo, almeno parzialmente, è coerente con gli Oggetti Chiave del gioco: è chiaro che abbiano un senso, ma quale sia questo senso è parte del processo di scoperta condotto durante il gioco.

Con il "palazzo" ho trovato anche il posto dove nascondere la *valuta* – la valuta da rubare. Tuttavia, in epoca moderna, un tale furto avrebbe dovuto essere in termini di trasferimenti elettronici. Ho pensato a come i soldi siano una sorta di allucinazione comune, ai giorni nostri. Non è sostenuta da oro, argento, o altre garanzie esterne, bensì dal credito, dalla *fede*. Ho accarezzato per qualche tempo quest'idea, e deciso che Dick avrebbe probabilmente creato una storia incentrata sul concetto che un'Intelligenza Artificiale potenzialmente fuori controllo sia stata designata per essere il *centro focale* della nostra illusione che la valuta significhi qualcosa di concreto, reale. Potreste non essere d'accordo con questa prospettiva, ma credo che essa rappresenti un terreno divertente e fertile da utilizzare come base per costruire delle storie, e perfino un gioco. Ecco perché la scelsi.

Alla fine, ho stabilito un concetto di gioco che potrebbe essere descritto

(o almeno ben riassunto) come *Cops & Robbers* (ovvero, letteralmente, “Guardie e ladri”), di Philip K. Dick, poiché è questa l’idea dietro *Schizonauti*: un gruppo di sbirri a caccia dei ladri che hanno rubato le chiavi per arrivare al tesoro nascosto nel palazzo. Ma grazie all’idea suggerita dai lavori di Dick, il grande segreto di *Schizonauti* è che i criminali in questione potremmo essere *noi*.

## LA SCHEDA DEI PERSONAGGI

Una volta avuta l’idea giusta per il gioco, sono riuscito a buttare giù dei punti che poi, espansi, diventarono la sezione introduttiva. Poi elencai tutte le mie idee su <http://www.game-chef.com/workshop/comments.php?DiscussionID=49>. Sapevo che il passo successivo doveva essere la scheda dei personaggi.

Quando progetto un gioco (un gioco nuovo, intendo, non uno basato su regole già esistenti), la scheda dei personaggi, in quanto oggetto fisico e tangibile, rappresenta una sorta di ancora per i miei pensieri sparsi. Volevo conferire al gioco un po’ di paranoia in stile *1984*, quindi sono partito disegnando un enorme occhio in posizione centrale. Non volevo niente di lineare: la scheda doveva essere una specie di mappa, un po’ come il tabellone di un gioco in scatola, con meno linee dritte possibili. Tenendo a mente tutte queste considerazioni, ho preparato una scheda piena di linee curve e testi orientati su varie direzioni, che possa essere girata su diversi lati senza mai apparire totalmente capovolta. Era una scheda da esplorare.

## SCEGLIERE LO SQUILIBRIO

La creazione della scheda dei personaggi mi ha convinto a inserire nella spina dorsale del gioco una sorta di regola del tre, un numero che non può essere diviso in parti uguali: in questo modo, bisogna sempre decidere quale parte prevale. Da qui, le tre caratteristiche: dovevano coprire, per quanto grossolanamente, le diverse categorie della memoria. Violenza, Intimità e Conoscenza sono scaturite da questo ragionamento. Ladro e Agente dovevano essere separati, ma con uno spazio centrale in cui si sovrapponevano.

Questo andava oltre la fisicità della scheda: doveva coinvolgere altri aspetti del gioco. Ho stabilito da subito che la quantità di punti iniziali forniti per le tre Attitudini non fosse un multiplo del numero di caratteristiche

tra cui distribuirli. Così, lo squilibrio era una condizione necessaria, ed era impossibile non avere un punteggio basso, da una parte o dall'altra. Non c'è possibilità di dividere equamente i punti, volutamente: secondo me farlo è come non scegliere affatto. Assegnare un punteggio migliore a una delle Attitudini significa iniziare a muoversi verso una direzione, senza poter stare fermi. I giochi che permettono la staticità, secondo la mia opinione, rischiano di incoraggiare i giocatori ad arroccarsi sulle loro posizioni, senza alcun investimento. Se si toglie loro l'equilibrio, non potranno far altro che uscire dal loro guscio e muoversi.

Questo è un elemento ricorrente nei miei giochi (penso, per esempio, ai punteggi di stress in *Non cedere al sonno*). Tendo a usare la formula  $(S \times A) + 1$ , dove S è il numero delle caratteristiche ("stats") tra cui vanno distribuiti i punti e A il livello di abbondanza che dovrebbero avere (il minimo è sempre 1). Per *Schizonauti*, il livello di abbondanza era 2, e le caratteristiche erano 3: si ottengono 7 punti con cui iniziare il gioco. Di solito, preferisco avere A=2, soprattutto quando c'è una regola per cui a tutte le caratteristiche va assegnato almeno un punto; A=2 significa anche che il punteggio massimo per ogni caratteristica è 5 (che si ottiene lasciando le altre due a 1, ovvero il valore minimo), cosa che in questo caso mi sembrava andare bene.

Lo squilibrio si manifesta anche nella rapida evoluzione delle schede. Tutti i personaggi votano per determinare la Personalità Dominante: in questo modo, c'è una buona possibilità che le Attitudini di uno dei due personaggi inizino presto a superare quelle dell'altro; non è una cosa cattiva: di nuovo, lo squilibrio suggerisce movimento. In questo caso, se, per esempio, l'Agente di un giocatore è spesso scelto come dominante, forse quest'ultimo sarà incentivato a migliorare il proprio Agente, nella speranza di ottenere l'Alleanza corrispondente per il Finale. Oppure cercherà di riportare l'equilibrio, cercando di creare delle Scene più efficaci per il Ladro, nei Turni successivi.

In conclusione, lo squilibrio imposto al gioco crea movimento e tensione. E la tensione è fondamentale per mantenere vivo il gioco. Ne parlerò ancora tra un momento.



## IL RICH ROLLING

Ho cercato di riproporre qui il concetto di *rich rolling*, che avevo inaugurato con ***Non cedere al sonno***. Questo è il modo in cui lo chiamo io, ma voi potreste chiamare con un altro nome la stessa cosa. L'idea di fondo è che, tramite il *rich rolling*, si sfruttino al massimo i dadi, in modo che, indipendentemente dal risultato ottenuto, nessuno di essi vada “sprecato”.

Tutto risale a una mia vecchia frustrazione legata ai giochi nei quali occorre contare i propri successi. Prendete, ad esempio, un gioco in cui dovete lanciare svariati d6 e, se ottenete 4 o più, avete un successo. Se tiro 6d6 e ottengo 1, 2, 3, 3, 4 e 5, ho fatto due successi. Ma gli altri quattro dadi (1, 2, 3 e 3) restano fuori: a me sembrano uno spreco. Voglio che anche quei numeri significhino qualcosa. Per la verità, ci sono dei sistemi che si avvicinano un po' alla mia idea, stabilendo, per esempio, che se ottengo 1 su un dado, e nessun successo sugli altri dadi, ho fatto un “fallimento critico”, o qualcosa di simile; tuttavia, si tratta di una misura ancora poco efficace rispetto alle mie intenzioni.

Ecco perché io cerco di guardare al lancio dei dadi da diversi punti di vista, così da dedurne più di un'informazione. In ***Non cedere al sonno***, utilizzo dadi di colori diversi, assegnando a ciascun colore un significato meccanico, diverso a seconda del risultato ottenuto: 1, 2 e 3 su un d6 indicano un successo (prima prospettiva: sfruttare la metà dei risultati possibili), mentre 4, 5 e 6 contribuiscono a determinare quale colore è *dominante* (in tal modo, ben due elementi, ovvero il colore e l'altra metà dei risultati, forniscono una nuova informazione). Questa è una strategia di *rich rolling*, che, a mio parere, conferisce maggiore consistenza al sistema di risoluzione.

Qualcuno potrebbe far notare che anche il ***One-Roll Engine (ORE)***, utilizzato, per esempio, in ***Godlike*** e ***Wild Talents***, presenta degli aspetti di *rich rolling*. Se esso permette di ottenere più di un'informazione dallo stesso tiro di dadi, basandosi sia sul numero più alto (in “verticale”) che sulla sua ricorrenza (in “orizzontale”), e sfruttando questi due assi in diversi modi per stabilire i vari effetti del tiro, allora sono d'accordo. Ed è una buona idea.

Questa è la filosofia che ho seguito per ***Schizonauti***. Riflettendo sulla



semplicità matematica trovata in *Agon*, di John Arper, e sull'idea di usare il dado più alto per determinare chi vince, ho deciso che volevo produrre un'esperienza di *rich rolling* che permettesse di evitare il più possibile i calcoli aritmetici. Probabilmente il modo più semplice per ottenere il *rich rolling* è stabilire che il tiro "fallito" significa qualcosa, tanto quanto un "successo". Sono partito da qui per formulare il concetto di Narratore e Giudice, nonché l'idea di arricchire i dadi. Parlerò meglio di queste meccaniche più avanti, ma, per ora, voglio farvi notare che entrambe nascono principalmente dal mio desiderio di introdurre nel gioco una strategia di *rich rolling*. Dopo tutto, si tratta del Game Chef, dove non dovrebbero andare sprecati nemmeno gli ingredienti apportati dai *partecipanti*.

## UN MANIFESTO SULLA CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Un po' di tempo prima, sul forum Evil Hat, ospitato dal sito di The Forge (<http://www.indierpgs.com/forum/index.php?topic=23429.0>), mi era stato chiesto a cosa pensiamo noi creatori di giochi quando siamo all'opera. Questo mi aveva spinto a stendere quello che mi piace considerare un manifesto sulla creazione dei personaggi, che riporto qui:

- ◇ Crediamo che la creazione dei personaggi non sia una banale formalità da sbrigare per iniziare a giocare.
- ◇ Sosteniamo l'idea che la creazione dei personaggi sia essa stessa un gioco.
- ◇ Sugeriamo che la creazione dei personaggi sia il primo (e il più importante) passo da compiere per comunicare al GM cosa deve fare per rendere davvero strepitoso il gioco.
- ◇ Non crediamo nelle caratteristiche dei personaggi che non si traducano, in concreto, in soluzioni di gioco interessanti e stimolanti.
- ◇ Non mettiamo a disposizione degli strumenti per creare i personaggi che non permettano loro di essere inseriti nella storia del gioco, e che non permettano alla storia del gioco di essere inserita in loro.

Il mio amico Rob Donoghue ha sintetizzato questi punti in tre pilastri: ***buona struttura, storie condivise, creazione del personaggio come un gioco***. Forse avevo ancora tutti questi concetti in testa, quando ho partecipato alla gara Game Chef. Ovviamente, alcune cose riguardanti i GM

sono meno rilevanti in questo gioco, dato che non ce ne sono, ma il resto è stato preso in considerazione.

Prima di tutto, c'era l'idea che la creazione dei personaggi non solo potesse essere un gioco, ma che, in questo caso, dovesse essere uno degli *elementi* del gioco. Quando si svelano i personaggi in gioco, attraverso una progressiva esplorazione e scoperta, *si stanno, di fatto, creando i personaggi stessi*. L'intero Ciclo di Flashback (che copre più di metà del gioco) può essere considerato *creazione dei personaggi*. Solo quando si passa al Finale la scheda smette di subire modifiche, quindi è solamente a quel punto che si possono considerare *creati* i personaggi.

Sulla scheda, inoltre, non c'è niente che non permetta direttamente di creare Scene e determinarne la risoluzione. Qualsiasi altra cosa sarebbe una deviazione dal percorso verso il cuore del gioco. L'*actual play* la fa da padrone, e la scheda dei personaggi dovrebbe rifletterlo; questo fa parte anche del concetto di "incorporare la storia del gioco".

Il che ci porta agli altri due pilastri: **buona struttura** e **storie condivise**. Per quanto riguarda il primo, il grosso della creazione dei personaggi (il Ciclo di Flashback) avviene attraverso il gioco, tramite il quale si esplora il passato dei propri personaggi. Quanto al secondo pilastro, invece, ho introdotto l'idea di creare i ricordi coinvolgendo anche gli altri personaggi.

Ecco a voi, dunque, un manifesto su cui basarvi per costruire un gioco intorno a dei personaggi interessanti, ben inseriti nella storia e con dei ricordi in comune e un lungo processo di creazione dei personaggi, quasi indistinguibile dal gioco stesso.

## MOSTRATEMI UN GIOCO DI SOCIETÀ...

...e io vi mostrerò un gioco che non sia noioso.

Okay, c'è molto più di questo.

Mentre lavoravo su ***Non cedere al sonno***, Rob Donoghue e un paio di altre persone vennero per un *playtest* sulle meccaniche di gioco. All'epoca, i diversi colori influenzavano la narrazione, ma non il *sistema* del gioco. Il mio GDR, certamente, funzionava e permetteva di creare buone storie, ma queste, spesso, sembravano poco concrete.

Rob, come spesso succede, aveva la soluzione: mi disse che era molto

semplice (scoprirete che tutte le cose che dice Rob, per quanto pazzesche, saranno sempre *molto semplici*...in fondo, non è questa l'essenza della saggezza?). Ma dietro la semplicità si celava una profondità tale che compresi veramente cosa intendeva dire e come mi aveva permesso di trasformare ***Non cedere al sonno*** da un buon gioco a uno veramente ottimo soltanto quando lo ebbi finito.

Rob mi aveva detto: “Questa roba va bene per raccontare storie, ma prova a eliminare tutto ciò che riguarda la narrazione e fammi vedere un gioco di società interessante da giocare anche di per sé.” Beh, nel mio cervello si accese la famosa lampadina: la versione definitiva di ***Non cedere al sonno*** prese quasi completamente forma a partire da quella conversazione, da quella semplice frase. Facendo in modo che tutti i risultati legati alla narrazione avessero effetti nell'*actual play*, ero riuscito a dare loro un *peso* concreto, anche in termini di meccaniche. Mi ero ispirato a questo principio nel creare ***Non cedere al sonno***, e quando lo vidi messo in pratica capii che era davvero *forte*.

Questo principio, peraltro, è stato applicato direttamente a ***Schizonauti***: carte, ricordi che si spostano sul “tabellone” (la scheda dei personaggi), e così via...tutte cose che potrebbero farlo apparire tanto un gioco di ruolo, quanto uno strano gioco di carte. In più, gli Oggetti Chiave non sono solo carte con disegnato un oggetto da inserire nella Scena, perché questa sarebbe *pura narrativa*: queste carte, invece, arrivano più in profondità nella storia e nel gioco grazie ai loro effetti sulle regole (i bonus alle Attitudini) applicati quando esse vengono usate.

Alla fine ho capito quello Rob, con grande saggezza, voleva trasmettermi: costruisci un gioco di ruolo che contenga realmente entrambe le parti di cui è composto il suo nome, il (gioco di) ruolo, ma anche soltanto il *gioco*. È *fin* troppo semplice, nel *game design*, ignorare una di questi due aspetti: si diventa bravi solo se si impara a tenerli in considerazione *entrambi*.

## PUNTI DI TENSIONE

Il concetto di *punti di tensione* nel *game design* deriva da un ragionamento molto simile (tanto da sovrapporsi, in certi tratti) a quello da cui viene l'idea di *squilibrio*. Si hanno dei punti di tensione quando il gioco trascina i giocatori in una certa direzione, rendendo, al contempo, evidente

che essa comporterà sia vantaggi che svantaggi. Si può riassumere tutto con una domanda: come fa un *game designer* a costruire delle tentazioni e delle strategie di gioco almeno tanto “intricate” quanto interessanti?

Di nuovo, per quanto riguarda la mia esperienza, occorre parlare prima di ***Non cedere al sonno***. Lì avevo inserito dei punti di tensione attraverso la regola dello sfinimento (tra le altre): più il personaggio è stanco, maggiore è il punteggio relativo allo sfinimento; maggiore è tale punteggio, più sono i dadi che il giocatore può lanciare, ottenendo così maggiori probabilità di successo. *Tuttavia*, maggiore è il punteggio di sfinimento, più è probabile che esso aumenterà ancora (involontariamente), fino al *crollo* del personaggio (che potrebbe morire, addormentarsi e finire preda dei propri incubi, e cose del genere). Poiché ci sono sia vantaggi che svantaggi nell’aumentare questo punteggio, e una “zona grigia” dove il giocatore ottiene dei benefici senza rischiare troppo, la regola dell’esaurimento introduce un *punto di tensione* nel gioco.

I punti di tensione divertono e spingono a investire nella storia, garantendo agli strateghi pane per i loro denti. Un buon punto di tensione può innescare comportamenti grazie ai quali è possibile ottenere il massimo vantaggio in cambio di un rischio proporzionalmente basso (seppure non *insignificante*): questa può essere una buona cosa per il gioco, a patto che non complichino troppo la situazione e che non distrugga eccessivamente dal regolare svolgimento. Tuttavia, somministrata con parsimonia, conferisce peso alle circostanze della storia per cui sono necessari degli sforzi. Pensate ai punti di tensione come a un modo per amalgamare storia e gioco, creando quell’alchimia unica che ci ha fatto appassionare a questo hobby, e che unisce le *belle storie* al “*tiriamo i dadi!*”.

In ***Schizonauti*** si ha un punto di tensione nel concetto di arricchire i dadi, combinata con la presenza di Narratori e Giudici. Grandi quantità di dadi piccoli garantiscono parecchie opportunità di riuscire ad essere i Giudici. Minori quantità di dadi di maggiori dimensioni danno più speranze di diventare il Narratore. Nella “zona grigia” tra i due estremi, c’è una combinazione di dadi con cui si hanno, più o meno, le stesse chance per entrambi i ruoli. Considerate, per esempio, una riserva di dadi (8) ai cui estremi ci sono 8d6 e 2d12: se pensate a dei punti intermedi come 4d8 o 2d6+2d10 capirete dove voglio arrivare. L’introduzione di un punto di tensione in questa fase del gioco conferisce peso alla situazione



che si verifica ogni volta che qualcuno tira di dadi. Grazie alla tensione derivante dalle regole, che si accompagna a quella creata dalla storia, la risoluzione degli interrogativi ha sicuramente un peso e una concretezza maggiori. *Ed è quello che piace a voi.*

## RISOLUZIONE DEI CONFLITTI E IL “GRANDE INTERROGATIVO”

Credo che fu al GenCon 2006 (forse in qualche conversazione avviata mentre Ron Edwards teneva banco) che si iniziò a discutere sul fatto che va bene coinvolgere l'ambientazione nella risoluzione dei conflitti, ma che, a un certo punto, ne derivano alcuni degli stessi problemi causati dalla risoluzione dei conflitti più “classica”: i risultati sono stabiliti già prima di coinvolgere i dadi (o quello che è). Era un argomento su cui riflettevo parecchio anch'io, in quel periodo. Ne ho visti fin troppi di esempi di pessima risoluzione dei conflitti: “Okay, il conflitto è stabilire se ti stacco un braccio o la testa.” (Non è necessariamente l'esempio migliore che potessi trovare, ma mostra chiaramente una situazione che lascia spazio a ben poche opzioni, non trovate?)

Quindi, in *Schizonauti*, ho cercato di formulare il più chiaramente possibile una procedura con cui determinare intenzionalmente cosa viene risolto nella risoluzione dei conflitti, costringendo i giocatori a formulare una domanda aperta che riguardi la cosa più importante e interessante secondo loro, ma in una forma che non escluda a priori nessuna scelta successiva. Quindi, tornando all'esempio di prima, si avrà: “Cosa succede con la spada che ho in mano?”

Di conseguenza, la risoluzione riguarda più il determinare chi abbia l'autorità per decidere cosa accade, che il proporre un sistema per scegliere a caso uno dei pochi risultati disponibili. Le regole dei Flashback e del Finale (soprattutto quelle riguardanti la morte dei personaggi) sono state imposte, in parte, per garantire che ci siano dei limiti a quella autorità, arrivando comunque al cuore del problema.

## MI PIACE PERDERE IL CONTROLLO!

Anche se non mi definirei un immersionista al 100%, mi piace identificarmi col mio personaggio, sentire empatia verso di lui fino alla fine, anche quando decido che gli capiterà qualcosa di orribile. Il mio pro-



blema, a questo proposito, è che ho l'impressione che parecchi giochi di narrazione tendano ad allontanarmi dal mio personaggio, rendendolo molto più simile a una pedina da muovere sulla scacchiera della storia e facendo sì che io non riesca a identificarmi più di tanto in lui, per quanto possa apprezzare le vicende che vive.

Ho notato che accadono quasi sempre due cose, in queste circostanze: prima di tutto, ho troppo controllo sul mio personaggio, il che significa che rischio di dimenticare che gli eventi della storia stanno *succedendo a lui*; in secondo luogo, il processo decisionale si svolge spesso al di fuori della prospettiva del personaggio. È strano, se si pensa che la storia è ancorata ai personaggi stessi: non di rado vedo personaggi che *inventano* le storie, e questa, per me, è un'esperienza piuttosto insoddisfacente. Io, molto più spesso, mi identifico nel mio personaggio quando sento di non avere il controllo su quello che gli succede, in parte anche perché la mia scoperta di quello che sta accadendo non precede la sua: procediamo nella ricerca insieme, e in questo modo la storia riesce a coinvolgermi davvero.

Insomma, riflettevo da tempo sul fatto che questo problema fosse inerente a molti dei principi dei giochi di narrazione, ma per qualche ragione non riuscivo a venire a capo del ragionamento. Un giorno, al Dreamation 2007, ebbi l'occasione di provare il bellissimo **Ganakagok**, di Bill White,. Un gioco favoloso, in cui, anche se devi decidere che accadano cose terribili al tuo personaggio o a quello degli altri, riesci comunque ad immedesimarti nel tuo PG, intrappolato tra i ghiacci, annegato, diventato un mostro cannibale e immerso negli abissi per trasformarsi in un cancro che divora qualsiasi cosa al centro della terra. C'era qualcosa di speciale in quel gioco, e credo di essere riuscito a capire *cosa* fosse.

**Ganakagok** riunisce in sé molti elementi che, messi insieme, danno vita a un'incredibile esperienza di gioco che mantiene intatta l'empatia del giocatore verso il suo personaggio. Anche quando quest'ultimo non è presente sulla Scena, può influenzare il corso degli eventi tramite possessioni, ricordi, e molto altro. *Questo per me è geniale*. Potendo influenzare la storia senza mai uscire dal tuo personaggio, non smetti mai di identificarti in lui pur non perdendo di vista il quadro generale. Bill ha prodotto un'armonia particolare, quasi magica, in un gioco in cui il personaggio e

la storia esistono e interagiscono alla pari, ma dove uno non può essere influenzato senza che venga coinvolto l'altro. Non potete creare la storia senza che entri in Scena direttamente il vostro personaggio. Ed è *così* che il mio cuore si scalda.

In **Ganakagok**, personaggi e storia formano una coppia inseparabile, come una serratura e la sua chiave; è un gioco che ha senza dubbio influenzato tutto il mio lavoro, a partire da quel momento. E **Schizonauti** non fa eccezione: deve molto a **Ganakagok**, dalla struttura a turni, al modo in cui i Contributori possono partecipare alle Scene in cui non giocano attivamente (ma solo mettendo in campo delle connessioni con i propri personaggi). Spero di aver ricreato almeno un po' di quella magia che tanto mi ha ispirato.

## “PENSA AL PREZZO”

*“Pensa al prezzo”* è l'espressione che uso io per riferirmi agli elementi del *game design* che riaffermano che tutti i vantaggi hanno un prezzo, e che tutti gli svantaggi hanno qualcosa che allevia la sofferenza. Così, ogni nuvola ha un profilo d'argento, ma ogni moneta d'argento ha una macchia.

Il gioco che, probabilmente, esprime con maggior completezza questa idea è **Mortal Coil**, di Brennan Taylor, nel quale gli eventi magici possono essere stabiliti sia dai giocatori che dal GM, ma chiunque *non* abbia contribuito a decidere un determinato fatto deve determinarne il prezzo. Per esempio, un giocatore può stabilire che *i vampiri sono immortali*: il GM, allora, risponderà con il prezzo *ma muoiono alla luce del sole*.

Tuttavia, il concetto di “pensa al prezzo” impiegato al massimo livello si ritrova in **Polaris**, di Ben Lehman. Qui la risoluzione si basa quasi del tutto sull'idea di “pensa al prezzo”: si possono fare, infatti, delle affermazioni su quello che accade, e la parte contrapposta risponde ad esse aggiungendovi un prezzo, pronunciando la formula “ma solo se...”. In tal modo, si sale e scende fino ad arrivare al punto di rottura; il più che poetico risultato suona più o meno così: *“Sconfiggo il principe del canto del sole, staccandogli la testa per mezzo della mia spada di luce stellare.”* “Sì, ma solo se l'ultima canzone del sole è stata cantata, e il primo raggio di sole ha toccato la terra.” “Sì, ma solo se la bocca dell'Errore è chiusa per sempre, così che orecchio umano non possa più udirne la voce.” “Sì, ma solo se il sangue

della tua amata ha macchiato la tua mano” “E così è accaduto.” Giocare a **Polaris** è come vivere in una poesia.

Secondo me, il “pensa al prezzo” è uno strumento molto potente nei giochi dove si coopera nella creazione della storia. Permette, infatti, di creare un gioco che incoraggi una narrazione sullo schema “sì, ma”, ovvero dove si possono fare delle affermazioni che vengono accettate, ma sempre con un costo, che le trasforma da semplici eventi a tragedie complesse. In un gioco sulla dissoluzione dei ricordi e sul senso dell’io, credo che ci volesse proprio: ecco perché, in **Schizonauti**, è previsto il ruolo di Giudice assegnato tramite la risoluzione dei conflitti. Il Giudice deve ascoltare quanto il Narratore ha da dire, accettare che quello sia stato il reale corso degli eventi, e, infine, dire: “Sì, è successo così, ma ora stabilirò un prezzo raccontando che cos’altro è avvenuto.”

## IL MAZZO DI CARTE

Infine, il mazzo di carte. Ne volevo uno in **Schizonauti** per diverse ragioni, non ultimo il fatto che lo vedevo come un mezzo importante per inserire delle strutture reali nel gioco, qualcosa che permettesse di stabilire (e rispettare) la durata delle sessioni (grazie al numero di carte presenti in esso) e di ribadire gli elementi della tematica di fondo (uno strano gioco di spionaggio infarcito di oggetti significativi che rappresentassero, cioè, la punta dell’iceberg della memoria dei personaggi). Più semplicemente, volevo qualcosa che conferisse al gioco una sfumatura di concretezza e tatticismo.

Soprattutto, però, volevo qualcosa che ricreasse delle *restrizioni creative*, un po’ come la stessa gara Game Chef. Pensateci: il Game Chef ci permette di superare il “blocco del *game designer*” (del tutto simile a quello dello scrittore) limitando la nostra creatività. *Dobbiamo* includere gli ingredienti e soddisfare tutti gli altri requisiti imposti: i corsi di scrittura creativa fanno lo stesso. Invece di chiedere di “scrivere una poesia”, si suggerisce di “scrivere una poesia su droghe, palazzi, memoria e valuta”. Questo è il succo, e nel mio gioco ho cercato di tenerlo presente. Il mazzo degli Oggetti Chiave ha lo stesso effetto: fornisce una lista di ingredienti che devono essere inclusi in una Scena. Offrendo tali restrizioni, la creatività si focalizza ed è possibile ottenere risultati migliori.

Ancora meglio, il numero di carte inserite nel mazzo fa un’altra cosa in



modo simile alla gara Game Chef: pone una *scadenza* al gioco. Nessuna partita a **Schizonauti** può andare avanti in eterno, perché alla fine l'esaurimento del mazzo costringerà il gioco a terminare. Questa è una buona cosa: le storie diventano noiose quando non si intravede mai la fine. Concludendo le nostre storie, le rendiamo delle esperienze più forti. E questo è da apprezzare.

### **Giocare senza il mazzo di carte**

Se non avete il tempo (o la pazienza) di predisporre il mazzo di carte dopo averlo stampato, nessun problema! Potrete utilizzare tutti gli oggetti che volete evitando di ritagliare, mischiare e tutto il resto. Vi basterà stampare le sei pagine di Oggetti Chiave (dieci per pagina) e numerarle da 1 a 6. Ogni qualvolta dovrete scegliere una carta, lanciate 1d6 (che identifica il foglio) e 1d10 (che indica, invece, la singola carta). Fate un segno sulla carta designata, in modo da ricordarvi che è già stata utilizzata. Il Giocatore Attivo ha il compito di annotare l'Oggetto Chiave e i suoi effetti su un foglio a parte, così da ricostruire la composizione della sua Mano durante il Finale. Facile, no?

## **SE QUESTO GIOCO VI PIACIUTO...**

Vi prego di contattarmi attraverso la pagina <http://www.evilhat.com/feedback/> per dirmi se questo gioco vi è piaciuto (o se non vi è piaciuto!).

Al momento, sto prendendo in considerazione l'ipotesi di venderne delle copie a qualche futura convention. Per favore, se la cosa potrebbe interessarvi, segnalatemelo. Sappiate che, nel caso decidessi di mettere in pratica questa idea, la versione "a pagamento" sarebbe ben impaginata, disponibile con un mazzo di carte già stampate per voi, ecc.

Attendo vostre notizie!