

*Scritto da Alex "il mietitore"*  
*24 Hour Contest, 10 Aprile 2009*

# La Solitudine dei Fantasmi

# Indice:

Introduzione	p. 3
La Creazione del Fantasma	p. 4
Lo Scopo del Gioco	p. 6
L'Inizio della Partita	p. 9
Il Proseguimento della Partita	p. 11
L'Epilogo della Ricerca	p. 12
Il Ruolo del Master	p. 13

# Introduzione

## **Cos'è “La Solitudine dei Fantasmi”?**

“La Solitudine dei Fantasmi” è un gioco di ruolo che tratta dei fantasmi, e li approfondisce come tali, invertendo le parti. Per dirla in termini più semplici, questa volta i giocatori non saranno chiamati a vestire i panni di un gruppo di avventurieri che per caso incontrano un fantasma e che adesso intendono rimuoverlo dalla circolazione compiendo qualche esorcismo dalla dubbia credibilità, ma vestiranno i panni di UN fantasma.

C'è un Master, il giocatore che controlla tutto quello che è al di fuori del controllo degli altri giocatori, e c'è un numero variabile di questi ultimi (la cosa diventa a volte ingestibile quando questi sono più di quattro) che, sommando i loro sforzi, muoveranno UN SOLO PERSONAGGIO.

## **Va bene, ma ancora non ho capito il titolo. Perché “La Solitudine dei Fantasmi”?**

I fantasmi che ci accingiamo a considerare esulano un po' dal modello di fantasma a cui altri giochi di ruolo e il cinema Hollywoodiano ci hanno abituati (chi ha detto Ghost Busters?). Fondamentalmente, qui non parliamo di creature la cui origine è certa, che sanno perché sono sulla Terra e che come se non bastasse vorrebbero anche andarsene. Sono qui da sempre.

Una volta essi erano molto più radicati su questo mondo, e quando “apparivano”, erano in grado di farlo in maniera molto più concreta e credibile, tantoché, a volte, potevano anche non essere distinti dagli esseri umani.

Lentamente, hanno perso consistenza. Con l'avvento, lento ma inesorabile, della scienza, si è fatto largo nell'umanità uno scetticismo che ha convinto prima coloro che erano attorno ai fantasmi che essi non esistevano, e che infine è andato a toccare i fantasmi stessi, che hanno cominciato a chiedersi se non erano per caso capitati in uno lungo sogno di cui essi dovevano essere spettatori e basta, senza avere il vanto dell'esistenza materiale.

Cominciarono lentamente a perdere la loro stessa esistenza. Non furono più in grado di apparire come umani al cento per cento. Talvolta salvavano la tangibilità a svantaggio però di essere del tutto invisibili, altre volte invece riuscirono a mantenere la capacità di apparire davanti ad un uomo, ma non furono più in grado di farlo in modo così netto: i loro visi apparivano scomposti, qualora non fossero anche del tutto mancanti, e le loro membra si mischiavano tra loro, dando per i pochi secondi in cui il fantasma riusciva a rendersi visibile uno spettacolo onirico e del tutto al di fuori da quelle che erano le intenzioni del fantasma, e che alla fine non faceva altro che fare apparire il fantasma come qualcosa di ancora più irrealistico di quanto già non fosse.

Non sempre fallirono nel tentativo di provare a sé stessi e al mondo la propria esistenza. Alcuni in particolare riuscirono ad impressionare a tal punto una persona che questi finì per disegnare quello che per un attimo, quasi un battito di ciglia, gli era apparso davanti. Fù il caso di visionari come Picasso, che diedero vita a quadri che sono ora diventati leggendari, per quanto nessuno, tuttavia, si arrischi a pensare che quei volti possano essere stati visti veramente da un occhio umano.

Sono creature talmente tanto dimenticate che anch'esse stanno finendo per dimenticarsi di esistere. Quello che vogliono, è avere la conferma che essi esistono, o al contrario rendersi conto che essi stessi non sono più nulla.

Oggi i fantasmi sono tanti, ma stanno rapidamente sparendo perché persino loro stanno constatando di non esistere, e ogni volta che la scienza fa un passo in più in avanti, ecco che la loro esistenza diventa qualcosa di sempre più complicato e meno credibile.

# Dimenticato e Solo: la Creazione del Fantasma

Il Fantasma che i giocatori dovranno controllare è diverso dal solito concetto di personaggio. Solitamente quello che uno fa quando prende la scheda di un personaggio e comincia a creare il proprio PG è scrivere il nome, scrivere qualche numero in giro che vada a evidenziare i tratti fisici, scrivere un Background per il personaggio, determinare quello che egli sa fare mettendo tanti bei numerini a destra e a sinistra.

In questo caso, il concetto è radicalmente diverso.

Tanto per cominciare, un Fantasma non ha una forma fisica che lo rappresenti in maniera del tutto definita. Può avere delle preferenze su come voglia apparire quando compare tra gli uomini, ma questo non è assolutamente vincolante. Ciononostante, se i giocatori ci tengono così tanto, nulla vieta loro di decidere come apparirà il Fantasma nella maggior parte dei casi. Non ha un nome, nessuno gliel'ha mai dato, e dato che i fantasmi non interagiscono praticamente mai tra di loro (essendo invisibili anche ai loro stessi occhi) non si è mai reso necessario per loro che cominciassero ad averne uno.

Il Background è qualcosa che avrebbe senso se il fantasma che ci accingiamo a prendere in esame avesse ricordi di quello che è stato in passato. Tuttavia, l'unica cosa che il fantasma sa è che ora è qui, come se si fosse risvegliato dopo una catalessi durata per secoli. Forse una volta aveva qualche altro scopo nella sua vita (o non-vita?), ma ora una sola cosa ha importanza, ed è di un'importanza tale da rendere insignificante qualsiasi cosa sia mai avvenuta in passato, prima che decidesse di trovare prove della sua esistenza.

Riguardo alle caratteristiche e i punti da distribuirvi, sono provvedo a descrivere qui di seguito.

**Coscienza di Esistere:** Quanto il Fantasma è cosciente che egli esista. Se questo valore scende sotto allo zero, allora accetterà l'idea che non esista, e dunque perderà ogni forma e consistenza, abbandonando questo mondo, e diventando il nulla stesso. Ad alti valori di questa caratteristica il fantasma arriverà alla conclusione di esistere, anche se i risvolti di questa presa di coscienza andranno determinati mediante un confronto con la seconda caratteristica, Paura di Esistere.

**Paura di Esistere:** Il Fantasma potrebbe quasi temere di esistere, ad un certo punto. L'umanità ha sempre temuto i fantasmi, e potrebbero esserci delle buone ragioni. Fanno paura? Rapiscono bambini e li mangiano nascosti in un sottoscala? Spostano mobili in giro per la casa? Ad alti valori di questa caratteristica il fantasma sarà più spronato a proseguire nella sua ricerca, ma temerà quello che starà per scoprire, e alla fine egli stesso potrebbe fuggire dalla verità portata a galla.

I giocatori che gestiscono il Fantasma devono accordarsi, discutendo tra loro su come vogliano che sia il loro Fantasma, su come distribuire 5 punti tra queste due caratteristiche, tenendo conto che più è alta la Coscienza di Esistere più il Fantasma, fin dalla creazione, sarà vicino a prendere coscienza della propria esistenza, e più è alta la Paura di Esistere più il fantasma comincerà a ricercare la verità con più vigore, anche se dentro di sé ha paura di qualche potrebbe essere il risultato della sua ricerca.

Si passa dunque alla seconda parte della creazione del Fantasma: i suoi **Desideri Nascosti**.

A volte, nemmeno il Fantasma sa cosa effettivamente voglia fare per dimostrare che egli esista. Potrà andare avanti per tentativi, spaventando la gente per divertimento e osservandone le reazioni, cercando di arrivare alla conclusione che essi fuggono da lui, oppure potrà avere delle idee, nascoste abilmente nel suo inconscio, su come egli possa fare a dimostrarsi di esistere. Potrebbero essere tentativi di provare emozioni forti, come lo stupore davanti a qualcosa di estasiante, che risvegli in lui qualcosa di umano, oppure riuscire ad entrare in radicale contatto con una persona in particolare, tentando di fare qualcosa di più che farla reagire davanti a sé stesso, come riuscire ad avere una completa discussione con questa, e sentendo che cosa vede in lui mentre gli parla. Si potrebbe parlare di incontrare altri fantasmi, oppure di tentare di vivere normali esperienze capaci di riavvicinarlo all'umanità, come fare un giro, nell'indifferenza generale, all'interno di un Luna Park, e sentendo scorrere dentro di sé lo stesso divertimento che trasuda dai bambini che lo circondano. Come dicevo, questi desideri sono nascosti. Devono essere seppelliti nel suo inconscio e deve averne solamente una pallida idea. Si renderanno più chiari e nitidi mano a mano che egli proseguirà nel suo cammino, rivelandosi come un sentiero uniforme sotto i suoi piedi.

In termini di gioco, questo si traduce in questo modo: ognuno dei giocatori che controlla il Fantasma prende un foglietto di carta di piccole dimensioni, e trascrive, in poche e semplici parole, cosa il fantasma debba fare per avere una valida dimostrazione della sua esistenza, senza discuterne con gli altri, che non dovranno assolutamente venire a conoscenza di quale sia il Desiderio Nascosto proposto dai loro compagni di gruppo.

L'unico a dovere prendere visione di tutti i vari Desideri Nascosti è il Master, che dovrà segnarseli (a seconda delle sue capacità mnemoniche: o su un altro foglio da tenere nascosto agli altri, oppure nella sua memoria... solo in casi estremi sul braccio) e dare il suo consenso, il quale dovrebbe essere negato solamente laddove sia chiaramente inadatto il Desiderio: "Sposare Naomi Campbell" o "Orinare sul basamento della Torre Eiffel" sono chiaramente due esempi di Desideri Nascosti da evitare.

Indi, ogni giocatore tiene per sé il foglietto su cui ha appuntato il Desiderio Nascosto, e il Fantasma è pronto.

Arrivati a questo punto ogni giocatore, Master compreso, prende per sé cinque gettoni. I gettoni saranno il sistema usato per gestire gli svolgimenti della trama, ed interverranno laddove i giocatori del fantasma non saranno unanimi sul decidere come gestire gli svolgimenti della trama.

Per il momento non anticipo quale sia l'utilità dei gettoni per il Master, lo spiegherò quando illustrerò più dettagliatamente il sistema del gioco.

# Alla Ricerca di Conferme: Lo Scopo del Gioco

Lo scopo del Gioco è quello di portare a **10** una delle due caratteristiche del Fantasma. Qualora questo obiettivo venga raggiunto, il risultato può essere uno di quelli elencati e adeguatamente descritti nella sezione apposita: “La Fine dei Binari: L’Epilogo della Ricerca”.

Per aumentare le caratteristiche del Fantasma si possono fare diverse cose.

Tanto per cominciare, qualunque sia la caratteristica che i giocatori intendono sviluppare (presumibilmente la prima, ma la fauna dei giocatori di ruolo è assai varia, si sa mai cosa può capitare), il Fantasma comunque dovrà interagire con la realtà che lo circonda.

Il tentativo dovrebbe essere risvegliare qualcosa di “reale” in lui. Interazioni sociali con altre persone nel mondo che ha davanti ai suoi occhi, provare emozioni e vedere cosa succede se lui cerca di... fare qualsiasi cosa.

Per anni si è praticamente mosso inconsciamente, o almeno questo è quello che crede e che non desideriamo approfondire: in qualche modo si è ritrovato laddove le discussioni tra all’inizio della partita lo hanno portato.

Quando il fantasma interagisce col mondo, sale o cala il rank delle di una o entrambe le caratteristiche del fantasma. Più specificatamente:

Se il Fantasma interagendo con la realtà riesce a trovare una prova che gli sarà utile per arrivare alla conclusione che egli esiste, allora sale di 1 il rank di Coscienza di Esistere. Potrebbe essere muovere un oggetto scoprendo di potere essere tangibile, apparire davanti ad una persona e notarne la reazione. In termini di gioco, questo si traduce in un prendere coscienza da parte del Fantasma che egli è in grado di interagire col Mondo Reale, e che dunque egli esiste, ma per esserne certo al cento per cento dovrà fare diverse prove, al termine delle quali, quando e se avrà raggiunto un rank di 10 in Coscienza di Esistere, deducerà che esiste.

Se il Fantasma interagendo col mondo avrà ragione di vergognarsi di sé stesso e di essere spaventato da quello che ha causato, probabilmente la Paura di Esistere comincerà a radicarsi in lui. Per esempio, potrebbe decidere di tentare il tutto per tutto, apparendo all’improvviso, per un solo istante, davanti ad una vecchietta che stà attraversando le strisce pedonali in mezzo alla strada. La vecchietta lancia un urlo e sviene in mezzo alla strada, sbattendo la testa molto violentemente sull’asfalto: ora si fa largo in lui la Coscienza di Esistere (+1, dunque, a Coscienza di Esistere), ma avrà anche paura di sé stesso: perché quella vecchietta è svenuta all’improvviso? Sconvolto, è deluso da ciò che ha causato, e non può che rimuginare su quanto sia appena accaduto, vergognandosene profondamente. Sale dunque di 2 il rank di Paura di Esistere.

È importante sottolineare che il rank di Coscienza di Esistere non può aumentare più volte facendo sempre la stessa cosa. Afferro una lattina e lancio per terra: benissimo, esisto, e il Fantasma ha un +1 alla Coscienza di Esistere, ma se afferro altri cinque oggetti e li lancio a caso in giro per una stanza non ottengo altri +1, a meno che non ci siano differenze nel risultato dell’azione. Se afferro un vaso e lo lancio contro uno specchio vedo che questo va in frantumi, e capisco che oltre a

spostare oggetti posso anche romperli causando conseguenze irrimediabili sull'ambiente che mi stà attorno, allora la cosa è già differente e posso aggiungere un altro +1 alla Coscienza di Esistere.

Al contrario, il rank di Paura di Esistere può aumentare più volte facendo sempre la stessa cosa, anche se il ripetere un'azione capace di causare un aumento della Paura di Esistere dovrebbe essere un evento piuttosto raro in mezzo ad un gruppo di giocatori con un minimo di capacità cognitive.

Nei casi in cui il Fantasma intenda interagire con il mondo, è opportuno specificare che non basta dichiararlo nella narrazione della scena. Fintanto che nemmeno il Fantasma stesso sa dire se esso esista o meno, la sua capacità di interagire con la realtà è piuttosto limitata. La cosa, concretamente, si traduce nel dover effettuare un tiro ogniquale volta vi sia il tentativo da parte del fantasma di interagire con la realtà.

Per quanto riguarda i **“Tentativi di Interazione”**, si prosegue nella maniera seguente:

**TENTATIVO DI INTERAZIONE:** Il giocatore che stà narrando la scena tira un numero di dadi a 4 facce pari al valore assoluto di Paura di Esistere meno Coscienza di Esistere del Fantasma. Per esempio, se il Fantasma ha Coscienza di Esistere a 3 e Paura di Esistere a 4 tira un dado, mentre se ha Coscienza di Esistere a 5 e Paura di Esistere a 2, allora tira tre dadi. Per determinare il risultato del tiro si effettua la somma dei vari valori ottenuti dal tiro. Se il giocatore ha valori di Coscienza di Esistere e Paura di Esistere pari a zero, allora tira un solo dado.

Il giocatore che narra la scena ha la possibilità di aggiungere dadi al tiro, spendendo gettoni, che non andranno a finire nella riserva del Master o in quella di altri giocatori non coinvolti nella situazione, ma verranno eliminati dal gioco. La spesa di gettoni per aggiungere dadi può essere effettuata anche da altri giocatori, Master escluso, e pure i gettoni spesi da costoro saranno eliminati dal gioco. Si tira dunque il quantitativo di dadi che è stato “comprato”, e si somma il risultato di questi ultimi al risultato precedentemente ottenuto.

Per determinare se un tiro è andato a buon fine o meno, anche il Master dovrà effettuare un tiro di dadi, questa volta pari alla Paura di Esistere del Fantasma, a cui, se lo ritiene necessario ai fini della storia, potrà aggiungere un altro quantitativo di dadi spendendo a sua volta gettoni, che come quelli spesi dai giocatori saranno eliminati dal gioco. I giocatori non potranno spendere altri gettoni dopo che il Master ha infine determinati quanti dadi intenda tirare.

Se il Giocatore tira più alto del Master allora il Fantasma riesce ad interagire con la realtà, si mi ricollego a quanto scritto in precedenza per ulteriori delucidazioni.

Se invece il Master tira più alto del Giocatore, il Fantasma per quanto si sforzerà fallirà il tentativo di interagire con la realtà e il valore di Coscienza di Esistere si abbassa di 1.

In caso di pareggio tra Master e giocatore, vince il giocatore.

In termini di gioco, il significato dei tiri si spiega nella seguente maniera: se il Fantasma ha molta Paura di Esistere, significa che è più attaccato alla realtà di quanto in realtà non si renda conto di essere, dunque, per la sua intenzione di “arrivare in fondo alla cosa” tira molti dadi. Se la Paura di Esistere è quasi quanto la Coscienza di Esistere, allora significa che il Fantasma, per quanto abbia la sensazione di esistere e vorrebbe proseguire nella sua ricerca, finisce per essere indeciso: ha paura di quello che potrebbe scoprire. Il risultato della sua indecisione è che tira pochi dadi. Se invece la

sua Coscienza di Esistere è molto superiore alla paura di esistere, si sente inebriato e nulla potrà fermarlo, dunque tira molti dadi.

Riguardo al dado scelto, il dado a quattro facce, ho deciso di fare riferimento ad esso perché con dadi che permettevano un numero di risultati più elevato era più probabile incappare in casi in cui con una sana dose di fortuna si finiva per avere risultati elevati anche con pochi dadi, più alti magari di quanti se ne sarebbero fatti tirando una maggior quantità di dadi senza colpo di fortuna.

Ho preferito far risaltare il confronto tra Paura di Esistere e Coscienza di Esistere piuttosto che appoggiare la cosa sulla casualità assoluta.

Per quanto riguarda i Desideri Nascosti, invece, vanno considerati come delle sorti di obiettivi bonus che aiutano molto a prendere Coscienza della propria Esistenza. Quando uno dei giocatori riesce a far compiere al Fantasma uno di questi Desideri Nascosti (volente o nolente, dato che è a conoscenza esclusivamente del proprio) la Coscienza di Esistere aumenta di 3. All'interno del gioco, il Fantasma semplicemente vedrà in quello che è appena successo un grosso passo in avanti per la sua ricerca all'esistenza, e gli darà la definitiva sensazione di essere giunto ad un buon punto sul provare di esistere.

Per questo motivo i Desideri Nascosti devono essere abbastanza specifici. “Raccogliere un filo d'erba da terra” è da ritenersi del tutto inaccettabile da parte del Master (che infatti all'inizio della partita ne dovrà prendere visione), mentre un “Lanciarmi dalla cima dell'Empire State Building e sentire se riesco a provare qualche sensazione” è decisamente molto più adatto.

Per quanto riguarda il giocare i Desideri Nascosti, basterà che quando un giocatore vede avverarsi il proprio Desiderio Nascosto lo dica a voce alta mostrando il foglietto di carta, e si aumenta la Coscienza di Esistere del Fantasma di 3.



# L'insinuarsi del Dubbio: l'inizio della Partita

Questa volta, i giocatori che gestiscono le vicende del Fantasma dovranno accordarsi su quale sia il punto di partenza per il loro personaggio. Ogni storia ha un inizio, ed ora è il momento di decidere quale sia quello di questa.

Bisogna ora tenere conto di un fattore: cosa sia realmente il fantasma, in questo istante.

Quello che i giocatori devono muovere nei primi passi del gioco, è qualcosa di rassimilabile ad una nuvoletta di ossigeno, completamente invisibile a qualunque sensore, artificiale o naturale. Intangibili sotto tutti i punti di vista, la gente passerà attraverso il fantasma senza rendersene conto, l'erba non si sposterà quando il fantasma dovesse camminarci sopra, e non è nemmeno detto che possa camminare, dato che pur nella sua non del tutto effettiva esistenza non si sa quale forma abbia.

Dunque, il personaggio dovrà essere gestito come una sorta di... telecamera. Lui c'è, è lì. I giocatori lo sanno e tanto basta: non ha senso dilungarsi su come un fantasma dalla dubbia esistenza veda se stesso. Può cambiare forma, può MUOVERSI, e può pensare, e tanto gli basta.

Come dicevo, i giocatori dovranno scegliere dove intendono far cominciare la storia. Il loro fantasma si troverà improvvisamente in mezzo ad una calca di gente affollata fuori da un grosso cancello, attendendo di entrare per vedere un concerto di una band che si esibirà in serata? O è in mezzo ad un campo pieno di margherite fiorite? Potrebbe vagare a caso in mezzo ad una città, o essere seduto su un braccio metallico di una gru in mezzo ad un cantiere.

Per decidere effettivamente dove si trovi il personaggio, si procede in questa maniera.

Uno dei giocatori dice la sua. Non ha importanza chi cominci, basta che non si parli tutti assieme. Come dicevo: uno dei giocatori propone un luogo in cui il Fantasma si potrebbe trovare all'inizio dell'avventura. Non ha importanza come ci sia finito, e un giocatore nel proporre un luogo dovrebbe tenere conto di pochi fattori:

- 1) È conveniente per lui che il Fantasma in quel momento si trovi in un posto in cui sia possibile provvedere fin da subito a portare a termine il Desiderio Nascosto da lui proposto. Questo avrà importanti risvolti in gioco (si veda la sezione apposita, più avanti).
- 2) Da un punto di vista scenico, è "meglio" se il mondo in cui si muove il personaggio è tipicamente da primo '900. Dato che si parla di storie di fantasmi, ambienti urbani ipersviluppati e supertecnologici sono un po' scomodi da trattare. Se proprio volete ambientare la storia nella vostra città natale, il suggerimento che vi dò è quello di mantenere l'ambientazione moderna, ma di vederla in un'ottica più fantastica e onirica. I palazzi che ci circondano potrebbero essere sporchi e tenuti male, i prati al contrario sono più radiosi, le persone più losche e silenziose, più "automi" di quanto già non lo siano in natura.

A questo punto, dopo che un giocatore ha proposto dove l'avventura dovrebbe secondo lui cominciare, possono accadere diverse cose.

Uno qualsiasi degli altri giocatori, Master non compreso, può intervenire modificando del tutto o in parte la proposta fatta dal primo giocatore. A questo punto, tra i due giocatori intervenuti comincia un **Conflitto**. Se ci sono altri individui che intendono intervenire, costoro faranno la fila, decidendo magari chi di loro andrà in conflitto contro il primo giocatore con qualche arcaico e semplice metodo (che sia Mora Cinese o una banale Rissa è lasciato a discrezione dei giocatori interessati. Ricordo che io non voglio responsabilità se i giocatori si feriscono mentre giocano al presente Gioco di Ruolo).

**CONFLITTO:** Quando c'è un conflitto tra più giocatori, essi fanno riferimento ai gettoni presi all'inizio della partita.

Dovranno letteralmente "scommettere" parte della loro proprietà di gettoni contro l'altro giocatore. Dunque, un giocatore scommette i suoi gettoni sulla base di quanto sia disposto a pagare perché la sua idea venga accettata. Il giocatore che scommette più gettoni vince la posta, e (leggere bene) passa all'altro un gettone dalla scorta di gettoni che aveva scommesso. Così facendo paga la posta, e la sua idea passa in primo piano. In caso di pareggio tra due giocatori vince colui che ha proposto la variante della scena.

Vengono dunque effettuati al setting proposto dal primo giocatore le modifiche portate in ballo dall'altro giocatore, tenendo conto che queste non dovranno essere aggiunte o modificate dal vincitore del conflitto. Dunque se un giocatore propone la sua idea, si fa il conflitto, e il giocatore che ha proposto la variazione vince, quest'ultimo dovrà narrare la nuova situazione, tenendo ben presente che non potrà far diversamente da quanto detto prima di scommettere, altrimenti la scommessa è invalidata: si ritorna alla situazione descritta dal giocatore precedente, e la posta non torna indietro al giocatore che aveva effettuato il pagamento per la variazione. D'altronde, chi fa il furbo è giusto che paghi una pena per l'averne praticamente barato.

Non è necessario fare sempre riferimento ad un conflitto per risolvere situazioni di questo tipo. Talvolta i giocatori propongono idee migliori di quella di partenza e uno dovrebbe accettare il suggerimento dato quando è corretto, e non essere inutilmente vanaglorioso e incollato alle proprie idee. Così facendo il gioco diventa assai triste e perde di significato, e non diverte più come dovrebbe. Come se non bastasse, un giocatore che scommette in continuazione prima o poi finirà per perdere tutti i propri gettoni, se intende assolutamente far primeggiare la sua idea.

Dopo che il primo conflitto è stato risolto, se ci sono altre obiezioni da fare, ancora una volta si decide quale sia il giocatore a proporre una variante dell'idea presente, e si tenta prima col dialogo, poi col conflitto. Nel caso si ricorra al conflitto, i giocatori ad essere coinvolti saranno colui che propone la variante e colui che nel conflitto precedente ha vinto, e che dunque stà narrando la scena secondo la variante da lui stesso proposta.

Durante i conflitti, i giocatori possono aiutarsi. Se è in corso un conflitto e un altro giocatore (non il Master) vuole appoggiare una delle due varianti in campo, potrà aggiungere parte dei suoi gettoni alla scommessa di uno degli altri due giocatori coinvolti nel conflitto. Se a vincere è l'alleanza dei due o più giocatori, allora il giocatore che ha scommesso più gettoni dà un gettone all'avversario del conflitto. Nel caso l'avversario fosse anch'essa un'alleanza di due giocatori, allora il gettone se lo prende chi ha scommesso più gettoni, e che dunque si era rivelato più attaccato all'idea di partenza. In caso di pareggio tra i vincitori, a pagare è il primo che aveva scommesso i suoi gettoni, mentre in caso di pareggio nell'alleanza di giocatori che hanno perso il conflitto colui che riceve il gettone è colui che ha dato origine al conflitto difendendo la sua visione della scena.

Una volta che si è concordata la scena di inizio, si può cominciare a giocare.

# La mia Strada, la mia Ricerca: il Proseguimento della Partita

Dopo avere deciso da dove comincia la partita, quest'ultima prosegue allo stesso modo in cui ha preso inizio.

L'ultimo giocatore ad avere vinto una scommessa narra le vicende del Fantasma.

Il Fantasma dovrà muoversi, silenzioso ed impercettibile, nel mondo che lo circonda, cercando di interagire con esso e ottenere le conseguenze descritte nel Capitolo che tratta lo Scopo del Gioco.

Per fare questo, non ci dovrebbero essere teoricamente dei blocchi alla fantasia dei giocatori. È tuttavia opportuno specificare che il modello di fantasma proposto da questo gioco è il seguente:

- 1) Con un forte sforzo di volontà sono in grado di diventare tangibili per alcuni secondi, e di agire sul mondo.
- 2) Con un altrettanto forte sforzo di volontà sono in grado di diventare visibili a chiunque per un massimo di un paio di secondi.
- 3) Con il medesimo sforzo di volontà hanno la capacità di apparire per diversi minuti davanti ad una singola persona, e tentare di instaurare un dialogo con essa. Altri individui nei dintorni non vedrebbero il fantasma, ma solamente una persona che, discutendo con qualcosa di invisibile, sembra parlare da sola.
- 4) Questi Fantasmi non sono, o al limite forse lo sono ma di certo non è nostra intenzione approfondirlo, spiriti di gente morta. Non stanno qui sulla terra per seccare gli umani senza una ragione specifica. Sono qui perché, come noi, ci sono finiti in qualche modo, ma ripeto che non è compito di questo gioco e di questo sistema approfondire il come ci siano arrivati.
- 5) Fintanto che non si rendono conto nemmeno di esistere o meno, i Fantasmi non sono del tutto padroni delle loro scelte. Qualora decidano di fare qualcosa di importante, anche se i giocatori effettueranno con successo un tiro per il Tentativo di Interazione contro il Master, i Fantasmi non otterranno mai del tutto quello che intendevano ottenere. Se, per intenderci, vogliono parlare con un bambino in mezzo ad un parco mostrandosi come dei comuni viandanti, i loro volti saranno scomposti e strambi, il loro portamento probabilmente avrà qualcosa che non va, legheranno senza rendersene conto ad un centimetro da terra o indosseranno abiti di colori che stanno malissimo assieme. Se vorranno afferrare cose a casaccio e lanciarle in giro per una stanza, probabilmente ci riusciranno, dato che di fatto non si può dire che lanciare oggetti a caso in giro per una stanza sia già di per sé una cosa molto ben definita.
- 6) "Fantasma" è un termine vago usato dagli umani per identificare queste creature al limite dell'esistenza. Sono stati identificati in modi assai differenti nel corso della storia, seppur tutte queste identificazioni abbiano oggi qualcosa in comune. Spiriti, spettri, o allucinazioni sono solo alcuni dei modi in cui questi sono stati definiti in passato.

# La Fine dei Binari: l'Epilogo della Ricerca

Ogni storia ha un epilogo, e peraltro devo aggiungere che il sistema di questo gioco è stato pensato in modo tale che la parte conclusiva di un'avventura arrivi anche piuttosto rapidamente.

Come anticipato nei capitoli precedenti, il Fantasma arriva al termine della sua presa di Coscienza in determinate situazioni:

- 1) La Coscienza di Esistere **scende a zero**;
- 2) La Coscienza di Esistere **arriva a dieci**;
- 3) La Paura di Esistere **arriva a dieci**;

Dunque, gli epiloghi possibili sono tre.

Esaminerò ora nel dettaglio i diversi casi:

## **La Coscienza di Esistere scende a zero**

Nulla di più semplice: il Fantasma dopo avere fatto alcune prove è arrivato alla conclusione che egli non esista. Il mondo non reagisce al suo passaggio, le persone non lo vedono, e lui è poco più di una visione che scorre, mostrando a sé stesso un mondo al quale non appartiene e al quale non è mai appartenuto. Perde dunque i pochi legami che ancora lo tenevano incollato su questa terra, lascia il mondo assurdo nel quale si è suo malgrado ritrovato. Chissà che nel nulla che lo aspetta non finisca per trovare il suo vero mondo.

## **La Coscienza di Esistere arriva a dieci**

Arrivato a questo punto, il Fantasma è certo della sua esistenza. Nel corso della sua ricerca è arrivato a mostrare a sé stesso cose che non si sarebbe mai immaginato di vedere. Ha provato probabilmente amore, rabbia, paura. Ha sentito sul suo corpo qualcosa che non avrebbe mai nemmeno immaginato, e ora è giunto ad una conclusione: se questa non è esistenza, allora che cosa dovrebbe mai esserlo?

## **La Paura di Esistere arriva a dieci**

Non importa se fino a qualche giorno prima era così tanto intenzionato a portare a termine la sua ricerca. Ancora non sa se esista o meno, probabilmente già si è fatto un'idea a riguardo, ma... non importa. Se esiste è qualcosa che sarebbe meglio non esistesse, e allora capirebbe perché si ritrovi relegato in quella forma intangibile. Se invece non esiste tantomeglio: l'orrore di cui sembra essere responsabile esula da quello che era disposto a vedere e scoprire durante la sua ricerca. Lascia stare e si dirige altrove... prima o poi dimenticherà quello che ha visto e provato. Passeranno secoli, e forse un giorno si riporrà il problema della sua esistenza.

# Il Burattinaio del Mondo:

## Il Ruolo del Master

Il Master ha un ruolo differente rispetto a quello che normalmente si è abituati a considerare nei tipici Giochi di Ruolo.

Le sue funzioni in “La Solitudine dei Fantasmi” sono le seguenti:

- 1) Tirare i dadi che si oppongono ai tiri dei giocatori nei Tentativi di Interazione operati da parte del Fantasma.
- 2) Far parlare e muovere i PNG qualora questo si renda necessario. Per esempio se il Fantasma tenterà con successo di instaurare una relazione sociale con un PNG, il Master dovrà parlare per bocca di quel particolare PNG.
- 3) Narrare l’epilogo delle vicende del Fantasma, seguendo le direttive base fornite nel Capitolo precedente.
- 4) Narrare il modo in cui il mondo reagisce alle interazioni del Fantasma, oppure, al contrario, cosa succede quando il Fantasma non riesce ad entrare in relazione con la realtà.

Anche il Master ha dalla sua dei gettoni, che potrà utilizzare laddove, come detto in precedenza, ritenga che sia necessario aggiungere un dado alla propria riserva di dadi per un tiro.

Non potrà tuttavia utilizzare questi dadi per compiere delle scommesse contro gli altri giocatori, dato che solo loro dovranno essere responsabili delle scelte effettuate nel controllare il Fantasma.

**Nota:** Si consiglia di utilizzare il presente Gioco di Ruolo per fare delle partite non troppo durature. È probabilmente impossibile dare vita a delle campagne della durata di mesi e teoricamente (dico teoricamente perché effettivamente non c’è stato Playtest, data la natura del concorso per cui è stata presentata questa avventura) l’avventura dovrebbe arrivare ad un finale se non nel giro di una sola sessione, per lo meno non in più di due o tre.