

SAMSARA

Il Ciclo delle Anime

Un Gioco di Ruolo di Raffaele "Rafman" Vota

Scritto in occasione del GdRIItalia 24 ore Contest 2009

Il termine Saṃsāra (dal sanscrito "scorrere insieme") indica, nelle religioni dell'India quali l'Induismo, il Buddhismo e il Giainismo, il ciclo di vita, morte e rinascita (reincarnazione) detto anche, seppure impropriamente, ciclo di trasmigrazione delle anime. È talora raffigurato come una ruota.

-Wikipedia

"Strani ricordi in quella nervosa notte a Las Vegas".

-Paura e Delirio a Las Vegas

"Non sei nulla fino a quando non sei fuori e, quando esci, se ciò che vogliono loro".

-Anonimo

Introduzione: stralci di ambientazione e tematiche

In un futuro non troppo remoto sarà possibile comunicare direttamente con le macchine, mandare messaggi con la forza del pensiero per mezzo di una semplice connessione senza fili, digitalizzare le coscienze delle persone, inserire impianti mnemonici e agire direttamente sul sistema nervoso di un soggetto per dotarlo di capacità fuori dal comune.

L'idea mi è venuta quando ho ripensato alle teorie e agli esperimenti del professor Kevin Warwick e della sua troupe (personaggio assolutamente reale), lo scienziato che si è innestato un chip sottocutaneo grazie al quale ha potuto controllare, tramite internet, un braccio robotico situato a Londra, mentre lui si trovava negli Stati Uniti. Un altro suo esperimento gli ha permesso di "sentire" le emozioni di sua moglie interfacciandosi con il sistema nervoso della donna, che per l'occasione si era fatta impiantare un ago in un nervo.

Altri spunti li ho presi dai libri di Richard Morgan e dall'immane Blade Runner, con in più una spruzzata di The Truman Show e Nirvana (il film di Salvatores).

Immaginiamo quindi di trovarci in un futuro dove questi innesti esistono; le tue memorie vengono registrate all'interno del chip sottocutaneo, che tu puoi avere o meno dalla nascita. Magari hai stipulato una sorta di assicurazione con una potente Compagnia, oppure sei completamente all'oscuro di tutto e qualcuno ha già deciso per te prima ancora che tu nascessi. Comunque sia quando muori una squadra viene a prelevare il chip e immagazzina le tue memorie e le tue esperienze in un posto sicuro. Molto, molto sicuro.

I Personaggi Giocanti sono Simulacri, gente dotata di abilità e memorie non sue e utilizzata per varie mansioni, spesso illegali, nei campi più disparati. Avete visto tutti il telefilm "Jarod il Camaleonte"? Bene, solo che nel caso di Jarod il protagonista aveva piena consapevolezza di sé, mentre in Samsara i PG *pensano* di sapere chi sono, ma in realtà i loro corpi sono soltanto un involucro per le personalità fittizie impiantate mnemonicamente di volta in volta.

Il problema è che la sovrascrittura mnemonica è un processo estremamente traumatico e solo chi è dotato di particolari doti psico-attitudinali può essere ragionevolmente sicuro di non impazzire quando la sua vera coscienza viene dapprima "congelata" e, successivamente, "invasa" dal "fantasma" di un'altra persona. Se ciò capita, però, ottieni l'immortalità. Ma a quale prezzo?

Le domande fulcro del gioco quindi sono: che cosa farai quando scoprirai che tutto ciò in cui credi è falso? Quando l'impianto mnemonico inizierà a sgretolarsi e in te riaffioreranno delle Reminiscenze, esperienze e ricordi che non ti appartengono? Che cosa te ne farai di questo corpo che non senti più tuo? Un corpo magari dotato di potenziamenti neurali all'avanguardia? Come reagiranno le persone che ti hanno fatto questo? Magari hanno inserito un sistema di

autospegnimento biologico per prevenire possibili problemi. Quanto tempo ti resta?

Pensiamo alle potenzialità narrative di un'idea come questa: scopri che anche le attuali Reminiscenze non sono altro che vecchi ricordi impiantati e che quindi hai subito più processi di sovrascrittura: saprai trovare l'origine esatta di questo ciclo perpetuo di vita e di morte che qualcuno ha deciso per te? Saprai mai chi sei stato realmente? Ma soprattutto: ha importanza per te saperlo ora?

“Spezza il Samsara, scegli il tuo destino. La morte sarà la tua liberazione”.

-Anonimo

Omnia

Omnia è la nuova rete globale. Omnia collega tutte le persone del mondo permettendo loro di comunicare a distanza per mezzo degli impianti sottocutanei collegati al sistema nervoso (chip), utilizzare apparecchiature di vario tipo senza muovere un muscolo, attivare mentalmente le sofisticate funzioni di controllo ambientale delle proprie abitazioni, fare il backup dei momenti più intensi della propria vita per riviverli successivamente, e via dicendo.

Studi approfonditi hanno inoltre permesso di trovare il sistema di agire in maniera più o meno diretta sull'organismo umano per modificarne l'equilibrio attraverso la stimolazione nervosa e l'attivazione di particolari zone del cervello, fino a quel momento del tutto sconosciute o latenti. Tutto ciò ha portato alla nascita di individui potenziati impiegati soprattutto dal governo e dalle forze militari per mansioni ritenute di importanza nazionale o decisamente pericolose per la popolazione normale.

L'Ombra sussurrante

Immaginiamo che esista un qualcosa, una sorta di entità eterea autogeneratasi dallo stesso mare di informazioni che fluiscono di persona in persona e di computer in computer che, per ragioni sue, decide di aiutare tutti i Simulacri inconsapevoli manovrati come burattini dai potenti, risvegliando in loro la prima Reminiscenza.

Messaggi subliminali vengono inviati dall'entità nelle teste dei PG attraverso i consueti canali multimediali globali (televisione, radio, computer, videogiochi, ecc.) e i PG cominciano a vedere il mondo con occhi diversi: i sogni si confondono con la realtà, gli orologi girano all'incontrario, fantasmi e altre creature del mito cominciano a "perseguitarli" con l'obiettivo di farli emergere dallo stato di sonno ad occhi aperti nel quale sono stati forzatamente immessi. Dopodiché, attraverso un trauma particolarmente forte o per qualche ragione efficace, la prima Reminiscenza viene "sbloccata".

L'entità a quel punto cercherà di riunire il gruppo sotto un'unica bandiera: la sua e, sempre attraverso segnali difficilmente rintracciabili, di indirizzare i PG verso i propri obiettivi. In questo gioco vi è quindi anche un po' di Matrix, volendo, anche perché grazie la stimolazione sensoriale sarà possibile dotare i PG di poteri particolari: sensi e riflessi accelerati, botte adrenaliniche, cognizione amplificata, telepatia, alta soglia del dolore, ecc. Vedi anche il paragrafo "Omnia".

Stessi poteri che, dall'altra parte della barricata, i controllori occulti infondono nei loro agenti, ovvero Simulacri con Gusci di Personalità progettati appositamente per dare la caccia ai PG.

Generazione del Personaggio

In quasi tutti i Giochi di Ruolo ogni giocatore interpreta e controlla un personaggio principale della storia, detto Personaggio (con la "P" maiuscola) o Personaggio Giocante (PG). Questo non fa eccezione.

Fase 1: Comprimere

Comprimi l'idea del tuo Personaggio in un'unica frase prendendo spunto, se vuoi, da uno stereotipo cinematografico, letterario o anche fumettistico, perché no. Non aver paura di essere poco originale:

passo dopo passo il tuo alter ego verrà caratterizzato sempre di più.

Ricorda che tutto ciò che sceglierai in questi passaggi non è definitivo; come accennato nell'introduzione i PG sono Simulacri, gente destinata ad acquisire personalità e capacità sempre nuove, quindi mano a mano che le Reminiscenze riaffioreranno alcuni aspetti del Personaggio potrebbero mutare.

E' anche possibile generare PG normali, ovvio, ma all'interno del gruppo di gioco ci dovrebbe essere almeno un PG Simulacro.

Fase 2: Contaminare

Partendo dalla frase da te definita nella fase 1 gli altri giocatori possono suggerirti alcune idee per iniziare ad espandere il concetto base del tuo Personaggio. Non sei obbligato ad accettare tutte le contaminazioni che ti vengono proposte ma sicuramente qualche idea che ti piace salterà fuori e il tuo Personaggio comincerà a plasmarsi davanti agli occhi di tutti.

Ricorda inoltre che per essere credibile un Personaggio deve avere anche dei difetti e/o dei punti deboli, quindi ben vengano tutte quelle idee che lo renderebbero più fallibile e, quindi, più umano.

Mescolare [BOX]

Il tuo Personaggio non agisce da solo ma fa parte di un gruppo. Ogni Personaggio dovrebbe avere quindi un "gancio" con uno o più Personaggi controllati dagli altri giocatori. Per gancio intendo conoscenze dirette o indirette, cose, obiettivi o luoghi in comune, o qualsiasi altra cosa che vi verrà in mente e che vi sembrerà funzionare.

Se nel gruppo sono presenti altri PG Simulacri allora è probabile che sia stato creato ad hoc per compiere una particolare missione.

Fase 3: Distillare

In questa fase della generazione del Personaggio ricaverai alcune informazioni essenziali alle meccaniche di gioco. Si fa così.

Fra tutte le idee che hai avuto e che ti sono state suggerite "distilla" le Qualità innate del tuo Personaggio e definisci le sue Competenze iniziali. La differenza tra Qualità e Competenze è enorme: un Personaggio molto dotato a livello mentale (Qualità Intelligenza) saprà risolvere abbastanza facilmente problemi di tipo logico o avrà una capacità di apprendimento più alta rispetto alla media, ma quando si scenderà in un campo specifico un Personaggio competente in quel particolare campo lo surclasserà facilmente. Quante persone dotate di un'intelligenza superiore alla media, per esempio, saprebbero diagnosticare una malattia rara senza la Competenza Medicina? In pratica tutti gli obiettivi collegati o riconducibili ad una particolare Competenza saranno più facili da portare a termine, anzi, spesso si otterranno successi automatici senza avere la necessità di tirare i dadi.

Puoi definire liberamente le Qualità del tuo Personaggio ma non puoi scegliere con altrettanta libertà i loro Livelli di Eccellenza (vedi box). Ogni Personaggio può infatti partire con (scegli un'opzione):

- Quattro Qualità a Livello Superiore.
- Una Qualità a Livello Eccezionale e due a Livello Superiore.
- Una Qualità a Livello Incredibile e una a Livello Superiore.

Tutte le Qualità che non si discostano nel bene o nel male dalla media umana hanno un Livello Normale in relazione allo stile di gioco adottato, e non devono quindi essere riportate sulla Scheda del Personaggio.

Se decidi di assegnarti una Qualità inferiore alla media riceverai in aggiunta una Qualità di Livello opposto, quindi per ogni Qualità a Livello Scarso in più otterrai una Qualità a Livello Superiore; Qualità a Livello Pessimo concedono Qualità a Livello Eccezionale mentre Qualità a Livello

Minimo permettono di ottenere Qualità a Livello Incredibile.

Opzionalmente si può decidere di stabilire un numero massimo di Qualità elevabili ad un certo Livello di Eccellenza, quindi per esempio il gruppo può stabilire che nessun Personaggio possa avere inizialmente più di una Qualità a Livello Incredibile, rappresentante di fatto una caratteristica molto rara.

Per le Competenze il discorso si fa ancora più semplice: scegline tre abbastanza specifiche (Guidare, Medicina, Uso armi da fuoco, ecc.) poi passa oltre.

Livelli di Eccellenza [BOX]

In Samsara le capacità innate basilari del Personaggio, chiamate Qualità, non vengono quantificate numericamente. Ad ogni Qualità deve invece essere assegnato un certo Livello di Eccellenza. Vi sono in totale sette Livelli di Eccellenza: Minimo, Pessimo, Scarso, Normale, Superiore, Eccezionale e Incredibile.

Un Personaggio che si distingue in una Qualità di tipo fisico potrebbe avere per esempio Doti Atletiche a Livello Superiore, mentre un atleta professionista in lizza per vincere la medaglia d'oro alle Olimpiadi l'avrà a Livello Eccezionale. Chi batte il record mondiale con un tempo strepitoso è sicuramente un corridore Incredibile.

Anche la difficoltà generica con cui bisogna confrontarsi per raggiungere un determinato obiettivo è suddivisa in Livelli che, per praticità, sono identici a quelli delle Qualità. Una difficoltà bassa avrà quindi un Livello Scarso o addirittura Minimo, mentre i Livelli Superiore ed Eccezionale identificano difficoltà superiori alla media, rappresentata anche in questo caso dal Livello Normale. Difficilmente incontrerai difficoltà a Livello Incredibile, ma non si sa mai...

Qualità o Competenze? [BOX]

Se sei indeciso su come interpretare un aspetto del tuo Personaggio tieni ben presente che le Qualità sono per loro stessa natura molto generiche ed offrono quindi vantaggi su più fronti. La Qualità Fisicamente in forma a Livello Superiore può servirti a sollevare cose molto pesanti, a resistere a determinati sforzi e, perché no, a picchiare meglio e con più forza. La Competenza Combattimento corpo a corpo invece è giustamente molto più specifica, ma sta pure tranquillo che un Personaggio anche decisamente in forma (Livello Superiore) non riuscirà a cavarsela facilmente contro un avversario competente nel combattimento copro a corpo con Qualità fisiche nello standard (Livello Normale).

Fase 4: Capovolgere

Dicevamo prima che un Personaggio deve essere fallibile o comunque avere dei punti deboli. Bene, in questo paragrafo ci occuperemo appunto di questo aspetto.

Al pari delle Competenze definisci tre cose abbastanza specifiche che il tuo Personaggio proprio non sa fare e che affronta sempre con enormi difficoltà: queste tre cose saranno le sue Lacune distintive. Ti è già stato suggerito qualcosa, se non sbaglio.

Cerca di fare in modo che le Lacune portino a delle conseguenze negative di una certa importanza, quindi non sorprenderti se qualcuno al tavolo di gioco ti boccia clamorosamente Lacune tipo Cucinare, Danzare e Lavare i panni.

Ricorda che anche Qualità sotto la media possono essere paragonabili a dei difetti.

Fase 5: Quel tocco in più...

I Personaggi di un Gioco di Ruolo sono i protagonisti della storia ed ogni protagonista che si rispetti ha quel "qualcosa in più" che lo contraddistingue. Può essere una cosa astratta come il classico colpo di fortuna, una cosa ben più pratica tipo un talento fuori dal comune, un segreto importante, un oggetto o equipaggiamento particolare oppure un contatto con qualcuno (o qualcosa) di veramente speciale. Decidi insieme ai tuoi amici di che cosa si tratta, qui la chiameremo, genericamente, Peculiarità.

E' anche possibile concedere ad ogni Personaggio più di una Peculiarità ma in tal caso bisognerà decidere anche la “forza” di ogni singolo aspetto. Ancora una volta stabilite tutti insieme quante Peculiarità volete che abbia ogni Personaggio. In linea generale diciamo che un Personaggio può avere (scegli un’opzione):

- Una Peculiarità di tipo Forte ed una di tipo Normale.
- Tre Peculiarità di tipo Normale.

Ogni Peculiarità permette di ottenere vantaggi in particolari situazioni ma deve essere caratterizzata anche da svantaggi ben definiti. Per esempio se il mio Personaggio riceve periodicamente un inaspettato colpo di fortuna ogni tanto potrà essere soggetto ad un momento di sfortuna altrettanto inatteso. Il suo equipaggiamento speciale potrebbe richiedere una regolare (e costosa) manutenzione, mentre quell’amico influente che gli salva spesso il didietro quando si trova con l’acqua alla gola potrebbe richiedere, giustamente, che tutti quei favori gli vengano restituiti con gli interessi. Possedere un potere extrasensoriale non è sempre un bene e qualche volta potrebbe sfuggire al controllo del Personaggio.

Peculiarità e forza narrativa [BOX]

La forza di una Peculiarità rappresenta in pratica la sua importanza narrativa. Un oggetto per esempio diventa una Peculiarità solo se viene definito come tale, quindi se decido di assegnare al mio Protagonista una fiammante auto sportiva come Peculiarità vorrà dire che per me quell’auto dovrà avere un’importanza rilevante all’interno della storia. Poco conta se il mio avversario avrà un’auto più grossa, più bella e più potente della mia, perché a livello di meccaniche non otterrà alcun beneficio. Ma anche nessuno svantaggio; la mia auto potrebbe per esempio essere più soggetta a furto, oppure essere troppo riconoscibile.

Se dico che il mio Personaggio è cieco dalla nascita ma voglio lo stesso che sia un figo nel combattimento con le spade non c’è problema, basta che definisca la sua cecità come Peculiarità. So combattere perché ho i restanti sensi super-amplificati grazie al chip sottocutaneo, ma proprio per questo motivo i rumori troppo forti o acuti potrebbero paralizzarmi momentaneamente.

Sono scelte o non-scelte come queste che, durante la generazione dei Personaggi, aiutano a capire se un certo stile di gioco viene rispettato oppure se, al contrario, sarebbe utile ridefinire qualcosa. Per esempio: in un contesto realistico è davvero proponibile un super combattente cieco capace di far impallidire un maestro di kendo?

Ricordiamoci inoltre che Master e giocatori possono sempre utilizzare gli svantaggi altrui associati alle Peculiarità per generare scene drammatiche extra, integrate o meno con la trama della storia.

Concludo il box puntualizzando sul fatto che una Peculiarità non può conferire nel medesimo istante vantaggi e svantaggi. Per esempio non posso essere fortunato e sfortunato contemporaneamente, oppure se ho un’arma molto precisa ma che si inceppa facilmente non posso ottenere un vantaggio quando sparo e, durante lo stesso Focus (vedi oltre) scoprire che l’arma non funziona più.

Segui la regola del “chi primo arriva meglio alloggia”: se uso per primo un vantaggio di Peculiarità nessuno può usarmi subito contro il relativo svantaggio, e viceversa: se applico uno svantaggio ad un altro Personaggio o Personaggio non Giocante (PNG) precludo al giocatore o al Master la possibilità di usare contemporaneamente il vantaggio associato. In pratica bisognerà attendere l’eventuale Focus successivo, quando le parti si invertiranno: se sono stato penalizzato per effetto di una mia Peculiarità potrò ora utilizzare il suo vantaggio, viceversa gli altri potranno penalizzarmi con lo svantaggio relativo.

Karma

Ogni Personaggio dispone di due differenti Livelli di Karma, Positivo e Negativo. Questi Livelli hanno sempre un valore iniziale pari a zero e possono essere innalzati durante il corso della storia

fino a un massimo di 5 punti ciascuno.

Il Karma rappresenta l'influenza del destino, quella forza inarrestabile che segna inevitabilmente le scelte dei Personaggi e, più in generale, la loro stessa vita.

In termini di meccaniche il giocatore può decidere di incrementare uno o entrambi i Livelli di Karma per ottenere dei vantaggi *dopo* aver tirato i dadi per spegnere un Focus Narrativo (vedi oltre) ma sta attento: ogni volta che giocherai con il destino dovrai pagare il giusto prezzo. Spesso e volentieri, poi, le conseguenze di tale scelta risulteranno quantomeno... interessanti.

Generazione dei PNG [BOX]

I PNG vengono generati nel medesimo modo dei Personaggi controllati dai giocatori. Il Master dovrebbe creare preventivamente PNG di diverso tipo, dalle semplici comparse a veri e propri comprimari ricoprenti i ruoli di amici, personaggi misteriosi o nemesi finali, oppure improvvisarli al bisogno.

PNG scarsi avranno soltanto un paio Qualità che si discostano (poco) dalla media e al massimo una Competenza utile, mentre PNG forti avranno tante Qualità, forse addirittura in numero maggiore rispetto ai Personaggi, e le classiche tre Competenze.

E' anche possibile dotarli di Peculiarità e pochi punti Karma Positivo ciascuno, in genere da 1 a 3, in base alla loro importanza.

Spirali

Ogni PG Simulacro ha una caratteristica speciale che lo contraddistingue chiamata Spirale Emotiva. Mano a mano che le Reminiscenze delle vite passate riaffiorano il punteggio di tale caratteristica sale, e quanto toccherà quota cinque il PG sarà soggetto ad una Spinta Finale dipendente della Spirale stessa.

Se il tuo PG è un Simulacro stabilisci ora la sua Spirale distintiva e la Spinta Finale alla quale sarà soggetto. Se per esempio come Spirale scegli Rabbia la Spinta Finale potrebbe essere Omicidio oppure Strage. La Paura potrebbe portare all'Isolamento ultimo, mentre la Disperazione al Suicidio.

In azione!

Fast play in high resolution mode

In Samsara non esistono regole sull'iniziativa e il tempo di gioco non viene scandito in round. L'importanza viene data alla storia nel suo insieme e la narrazione procede liscia fino a quando qualcuno non ci mette lo zampino. La storia viene suddivisa in *scene*, che a loro volta contengono degli *eventi* chiave. Gli eventi possono essere improvvisati dal Master o dai giocatori e possono durare, in tempo reale, pochi minuti ciascuno o... tutto il tempo necessario. La noia non abita da queste parti.

Quando il Master descrive la *scenografia*, ovvero il teatro d'azione di una scena, non deve limitarsi a mostrare quello che percepiscono i Personaggi attraverso i cinque sensi, ma anche spingere sui particolari *importanti*, così i giocatori potranno far agire i loro Personaggi nel modo più cinematografico possibile e, perché no, anche spettacolare.

Ora, sappi che il sistema di gioco parte da un principio basilare importantissimo che potremmo chiamare Principio del Letto & Approvato, ovvero: tutto ciò che i giocatori dicono e fanno interpretando i loro Personaggi nella realtà di gioco *accade veramente e senza possibilità di errore* in quanto previsto da un'ipotetica sceneggiatura. Ciò potrebbe non valere nel caso in cui un Personaggio stia facendo qualcosa che rientra nel campo di una sua Lacuna, ma di solito basta mettersi d'accordo per continuare tranquillamente a raccontare.

Master: *“Quattro scagnozzi irrompono con le loro motociclette all'interno del magazzino e...”*.

Tu: *“Ne secco uno con un colpo di revolver, il suo corpo viene sbalzato all'indietro ma rimane”*

incastrato alla moto, che lo trascina verso le quattro taniche di benzina che hai descritto prima...".

Master: *"Okay, bello spettacolo. Chi vuole intervenire adesso?"*.

Tutto ciò è abbastanza diverso dal classico Gioco di Ruolo, non trovi? Non migliore, solo diverso. Ma non finisce qui. Prendi quest'altro esempio.

Master: *"Il vostro gruppo sta percorrendo una delle strade più malfamate della città, luogo perfetto per un'imboscata. Infatti, da dietro una finestra del ristorante giapponese, un cecchino sta prendendo di mira le teste dei vostri Personaggi. Più precisamente è la fronte di Tadeuz ad avere in questo istante una bella croce al centro..."*.

Tu (mentre interpreti Tadeuz): *"Cazzo! Mi lancio come un sasso dietro il carretto della frutta!"*.

Master: *"Spiega come Tadeuz scopre la presenza del cecchino"*.

Tu: *"Mi accorgo del cecchino grazie al riflesso di una luce solitaria sul mirino del suo fucile"*.

Regista: *"Perfetto, adesso che cosa fai?"*.

Attenendosi al principio del Letto & Approvato il Master potrà anche descrivere, se e quando lo riterrà opportuno, situazioni e particolari che i Personaggi *non dovrebbero sapere*. Questo non vuol dire che la linea che delimita ciò che sa il tuo Personaggio da ciò che sai tu come giocatore non esiste, esiste eccome. Diciamo semplicemente che, se tutto procede senza intoppi, mettere in gioco tanti particolari vuol dire favorire approcci narrativi diversi dal solito.

Se tutto procede senza intoppi... ma ovviamente le cose non andranno sempre così lisce.

Focus Narrativo

Il Regista, oppure un altro giocatore, può sempre intervenire durante la narrazione altrui "accendendo" un Focus Narrativo. Durante un Focus Narrativo è possibile negare il Principio del Letto & Approvato, quindi le azioni compiute dai Personaggi non riusciranno automaticamente ma, in un modo o nell'altro, verranno "bloccate" dall'oppositore (o l'opposizione) del momento. Per bloccare intendo che si verificherà sempre una sorta di pareggio nella narrazione.

Regista: *"Avete seccato tutti gli scagnozzi... tranne uno, che era nascosto nell'ombra. Lo notate perché vuole farsi notare (la fiamma dell'accendino che ha usato per appiccarsi la sigaretta ne ha rivelato la posizione) e in questo momento, sorridendo, estrae una bellissima spada giapponese"*.

Tu: *"Estraggo il mio fido pugnale da combattimento e mi lancio contro di lui"*.

Regista: *"Focus! Vediamo che cosa succede..."*.

Tu: *"Lo colpisco al collo mentre roteo su me stesso"*.

Regista: *"Bello, ma il tizio è molto veloce: ti sputa addosso la sigaretta, para il tuo colpo e contrattacca all'addome"*.

Tu: *"Merda, faccio una capriola all'indietro ed evito il colpo mortale con grazia inumana"*.

Un Focus Narrativo viene solitamente aperto quando la situazione è particolarmente drammatica oppure qualora chi lo apre voglia renderla ancora più drammatica e interessante. E la tensione sale

alle stelle. Tutti hanno capito che il tizio con la sigaretta è uno tosto, impossibile da abbattere con una semplice descrizione. Certamente nessuno vi vieta di seccarlo in tre secondi netti generando un effetto strambo e divertente, come capita di consueto nei film di Tarantino, la scelta è vostra. Nota che un giocatore che decida di aprire un Focus Narrativo può, con il consenso del Master, anche controllare direttamente gli eventuali PNG coinvolti.

Spegnere un Focus

Ad un certo punto qualcuno sentirà la necessità di mettere un punto finale alla narrazione scaturita dopo l'accensione del Focus. Per fare ciò bisognerà innanzitutto stabilire che cosa si vuole ottenere veramente alla fine dei conti. Questo obiettivo viene solitamente deciso dal giocatore "proprietario" del Personaggio coinvolto nel Focus, che però può sempre accettare suggerimenti dal Master e dai suoi compagni, specialmente se anche i loro Personaggi stanno agendo attivamente.

Voglio davvero uccidere il super-scagnozzo con la katana? Oppure è meglio renderlo inoffensivo per poi interrogarlo e far emergere nuovi elementi della trama? Che cosa è successo nel frattempo, durante il Focus Narrativo, che mi ha fornito nuovi dettagli e solleticato le idee?

Dopo aver deciso l'obiettivo si passa al confronto delle descrizioni dei Personaggi per calcolare il Valore Limite, ovvero il punteggio da non superare lanciando due dadi a sei facce (2D6).

Se la somma dei risultati non supera il Valore Limite l'obiettivo è stato raggiunto, altrimenti no. Competenze e Lacune influenti permettono di tirare un solo dado, favorendo o meno la riuscita del tiro o, in certi casi, rendendolo superfluo.

Il Valore Limite viene sempre calcolato in relazione ai Personaggi controllati dai giocatori. Segui la procedura.

1. Confronta le Qualità

Innanzitutto confronta il Livello di Eccellenza di una Qualità idonea del tuo Personaggio con quello di una Qualità altrettanto valida del tuo avversario. Se non ti stai confrontando con qualcuno allora il Master ti comunicherà una difficoltà generica espressa sempre attraverso la scala Minimo-Incredibile. Di solito la difficoltà generica sarà a Livello Normale.

Non barare! Se hai una Qualità idonea sotto la media (Livello Scarso o inferiore) prendi quella oppure qualcuno al tavolo te lo farà notare e, se non sei d'accordo, la decisione verrà messa ai voti.

2. Determina il Valore Limite di base

Se i due Livelli di Eccellenza coincidono (Normale contro Normale, Scarso contro Scarso, Eccezionale contro Eccezionale, ecc.) il Valore Limite di base è sempre uguale a 7. Se invece i due valori sono diversi questo punteggio si alzerà o abbasserà di conseguenza in ragione di un punto per ogni Livello di scarto. Se lo scarto è in favore del tuo Personaggio il Limite salirà, altrimenti si abbasserà.

Tu: *"Voglio uccidere il super-scagnozzo, mi sono rotto le palle. Ho la Qualità Agile come un gatto a Livello Superiore. Lui cos'ha?"*.

Master: *"Nulla di utile o penalizzante che si discosti dalla media, dopotutto è una comparsa, un po' più forte ma comunque sempre una comparsa. Quindi prendiamo il Livello Normale"*.

Tu: *"Perfetto, il mio Limite di base è 8"*.

3. Applica i possibili vantaggi e svantaggi dipendenti dalle Peculiarità

A questo punto si vede se è possibile applicare qualche vantaggio dipendente da una o più Peculiarità e/o se è necessario penalizzare qualcuno con uno svantaggio. Un vantaggio idoneo fa salire il Valore Limite del Personaggio in base alla forza della Peculiarità: +1 per una Peculiarità di tipo Normale, +2 per una Peculiarità di tipo Forte. Discorso inverso per gli svantaggi: Peculiarità

Normale -1, Peculiarità Forte -2.

Nota che un vantaggio di un eventuale avversario abbassa il Limite del Personaggio, mentre uno svantaggio lo alza. Come nel punto 1 in caso di dubbio bisognerà votare.

Le Peculiarità dovrebbero servire anche come spunto creativo collettivo, per generare idee nuove e interessanti e favorire i colpi di scena. Ho come Peculiarità l'essere amico di un personaggio influente? Molto bene, applico il vantaggio numerico al mio Limite e come giustificazione narrativa spiego, attraverso un flashback, che mi ero precedentemente accordato con quel personaggio per essere seguito durante il giorno da un gruppo di guardaspalle armati di tutto punto, pronti ad intervenire ad un mio segnale particolare. In pratica: arrivano i rinforzi!

Tu: *“Non possiedo Peculiarità utili in questa una circostanza”.*

Master: *“Peccato che lo scagnozzo abbia la Peculiarità di tipo Normale Spada estremamente maneggevole, che concede un vantaggio in combattimento. Il tuo Limite scende a 7. Aspetta, posso utilizzare anche la sua seconda Peculiarità Normale: Decisamente fortunato. Se nessuno ha da obiettare il tuo Limite scende ancora di un punto. Ora è a 6”.*

Tu: *“Cazzo. Come svantaggi cos'è?”.*

Master: *“La spada è stata rubata e la polizia è sulle tracce della comparsa ormai da diverso tempo. Inoltre la fortuna può sempre voltargli la faccia...”.*

Tu: *“Interessante. Penso che prossimamente, se non lo accoppo prima, non sarà altrettanto fortunato. Però potrebbe anche irrompere in scena la polizia... uhm...”.*

Master: *“Lo vedremo al prossimo Focus, se non lo accoppi prima”.*

4. Competenze e Lacune

Prima di lanciare i dadi guarda se il tuo Personaggio è in possesso di una Competenza applicabile e, in caso affermativo, lancia soltanto un dado e ipotizza che il secondo dado ottenga il minor risultato possibile, vale a dire 1.

Grazie a questo espediente un Valore Limite standard (7) non verrà mai superato ($6+1=7$), quindi se il Limite che hai calcolato fino a questo punto è pari o superiore a 7 non hai bisogno di lanciare i dadi e raggiungerai automaticamente l'obiettivo che ti eri fissato.

Il discorso si fa invece tosto se il tuo Personaggio ha una Lacuna che lo ostacola: in questo caso lancia un solo dado e ipotizza che il secondo dado ottenga il maggior risultato possibile, cioè 6. Vedi com'è tutto simmetrico? A causa di una Lacuna un Valore Limite standard (7) non verrà superato soltanto se con l'unico dado che tirerai realizzerai 1, quindi un Limite inferiore a 7 ti farà sempre ottenere un fallimento automatico, e non servirà che tu lanci i dadi.

Altra considerazione: Competenze e Lacune si annullano a vicenda, quindi se entrambi i Personaggi coinvolti posso applicare una Competenza o hanno una Lacuna che li ostacola tu tirerai 2D6 contro il Valore Limite.

Infine c'è da dire che una Competenza batte sempre una Lacuna, a prescindere dal Valore Limite finale. Tu puoi anche avere raggiunto un Valore Limite di 12 ma se il tuo Personaggio viene influenzato da una Lacuna mentre il tuo avversario può applicare una Competenza tu perdi automaticamente, e viceversa.

Tu: *“Okay, il mio Personaggio dispone della Competenza Armi bianche, tiro $1+1D6$?”.*

Master: *“No, lo scagnozzo ha la Competenza Esperto di kendo. Direi che posso utilizzarla. Tira 2D6 normalmente e cerca di non superare il 6”.*

Tu: *“Ce la posso fare”*.

5. Lancia i dadi e narra il finale

Ora lancia i dadi, se necessario, e confronta la somma con il Valore Limite finale. Come ti ho già detto se ottieni un risultato minore o uguale al Valore Limite raggiungi l'obiettivo: spiega come, altrimenti sarà il giocatore avversario a stabilire che cosa succede. Come al solito è possibile suggerire.

Toccare il Limite [BOX]

Siccome le probabilità pendono sempre leggermente in favore di chi lancia, quando con i dadi viene realizzato l'esatto punteggio del Valore Limite il Focus si spegnerà con un pareggio o stallo più o meno momentaneo. Le parti coinvolte si dovranno quindi accordare su come concludere la narrazione.

Descrivi, descrivi, descrivi! [BOX]

Giustifica ogni volta che puoi l'utilizzo di tutte le cose che sono state messe in gioco: Qualità, Peculiarità, Competenze e Lacune.

La narrazione dovrebbe sempre “rimbalzare” da un giocatore all'altro in modo che ognuno possa introdurre un aspetto del proprio Personaggio.

Ciò accade normalmente quando si accende un Focus bypassando il principio del Letto & Approvato, ma anche descrivere le azioni compiute dal Personaggio mentre il giocatore cerca di spegnere il Focus in proprio favore risulta spesso utile e divertente, specialmente se nel Focus sono coinvolti due o più Personaggi principali.

Tu: *“Sono Agile come un gatto, i miei colpi volano alla velocità della luce!”*.

L'altro: *“Io ho Forma fisica a livello Scarso; diciamo che riesco a bloccare solo un paio, gli altri mi prendono al volto e all'addome... ouch! Estraggo la pistola, io sono un asso con la pistola: BAM! BAM! BAM!”*.

Tu: *“Il giubbotto antiproiettile fa bene il suo dovere, avverto delle fitte alle costole e cado a terra, ma sono ancora tutto intero... più o meno. Ora basta, ricordati che ho Kung-fu come Competenza, quindi colpo di reni et voilà, sono di nuovo in piedi; sfodero il nunchuku o come diavolo si chiama e te lo mollo in faccia”*.

L'altro: *“Ragazzo, l'essere sovrappeso significa anche che sono un carro armato d'uomo da 110 chili, quindi accuso il colpo portandomi le mani al volto e scuotendo la testa per riprendermi”*.

E via dicendo...

Ala fine dei vari scambi narrativi si potrà, se necessario, tirare i dadi e narrare il finale, ma si può anche descrivere dopo aver tirato, alternandosi. In questo caso il vincitore spiegherà come ha fatto a vincere grazie alle caratteristiche del proprio Personaggio mentre il perdente dovrà descrivere le conseguenze subite dal suo, specialmente se assorbe Karma Negativo.

6. Karma e conseguenze

Tu: *“Porca paletta, nove! I dadi mi hanno tradito”*.

Master: *“Non ti resta che implorare il destino...”*.

Quando lanci i dadi e fallisci puoi sempre cercare di modificare il punteggio ottenuto per raggiungere il pareggio o la vittoria. Per fare ciò puoi spendere i tuoi punti Karma Positivo

precedentemente accumulati o accettare di ricevere punti Karma Negativo. La scelta è tua e soltanto tua.

Puoi accumulare Karma Positivo applicando di tua spontanea volontà una modifica negativa al tuo Valore Limite durante un Focus Narrativo *prima* di lanciare i dadi e comunque *prima* della narrazione finale. Per esempio se durante un Focus precedente tu avessi applicato una penalità di 3 punti al tuo Valore Limite ora avresti 3 punti Karma Positivo da spendere per trasformare il tuo 9 in un 6, vale a dire il risultato che ti avrebbe permesso di ottenere un pareggio (vedi box “Toccare il Limite”).

Non importa se nel precedente Focus Narrativo hai ottenuto il tuo obiettivo oppure no: se “paghi” in anticipo con delle penalità al Limite puoi avere tutto il Karma Positivo che vuoi. O quasi. Nessun Personaggio può infatti accumulare più di 5 punti Karma Positivo in totale.

Il Karma Negativo invece non ti chiede nulla in anticipo ma il prezzo che dovrai pagare dopo sarà, invero, molto più salato. Non puoi decidere nulla, non puoi fare nessun calcolo per vedere se “ci stai ancora dentro”, niente di niente, solo scegliere se il gioco vale la candela, ovvero: quanto Karma Negativo sono disposto ad accumulare per ottenere il mio obiettivo? Perché, sì, grazie al Karma Negativo il pareggio non esiste: scendi fino a toccare il Valore Limite ed avrai ottenuto il tuo obiettivo.

Riprendendo l’esempio e ipotizzando che tu non abbia accumulato in precedenza del Karma Positivo (o non lo voglia usare), ecco che utilizzando 3 punti di Karma Negativo tu trasformi il 9 in un 6, ottenendo di fatto una vittoria, non un pareggio. Ma sulla scheda devi ora scrivere, su una riga dell’apposita colonna, una precisa *conseguenza*, vale a dire il risultato del tuo appello diretto al destino, quantificata dal numero dei punti Karma Negativo utilizzati. Hai ottenuto quello che volevi, certo, ma a quale prezzo finale?

Master: *“Okay hai accoppiato la comparsa, spiega che cosa è successo e, soprattutto, cosa scriverai sulla colonna del Karma Negativo”*

Tu: *“Dunque, è semplice, grazie alla mia agilità continuo ad evitare, non senza qualche difficoltà, i precisi fendenti dello scagnozzo. Però io sono molto bravo col pugnale e, anche se lui è un maestro di kendo, viene colto alla sprovvista quando, dopo una capriola a terra, glielo lancio mirando al cuore. Zack! Il tizio non crede a quello che è appena successo, nemmeno quando si controlla il petto e si vede le mani sporche di sangue. Poi crolla a terra, morto.*

Il bastardo però è (era) un bastardo molto fortunato e anche io mi accorgo di qualcosa di strano: il fianco mi duole, uno dei suoi colpi precedenti ha fatto centro! Conseguenza: ferita profonda al fianco sinistro -3”.

Come per il Karma Positivo non puoi accumulare più 5 punti Karma Negativo in totale. Le conseguenze che scriverai sulla colonna Karma Negativo potranno essere successivamente utilizzate contro di te dal Master, che però si dovrà preoccupare di fornire una valida giustificazione. Potrà scegliere una sola conseguenza tra tutte quelle presenti nella lista per ogni Focus Narrativo, e tale conseguenza abbasserà il tuo Valore Limite di un numero di punti pari al suo Karma Negativo.

Il vero problema è che una volta accumulate le conseguenze non possono essere facilmente eliminate.

Karma e PNG [BOX]

PNG particolarmente forti dispongono di una manciata di punti Karma Positivo, in generale 3. Giocandoli il Master può alzare il risultato del tiro del giocatore fino a ottenere un pareggio.

In alternativa il Master può chiederti di abbassare il Valore Limite di tot punti concedendoti punti Karma Positivo, ma soltanto se non hai già accumulato tutto il Karma Positivo possibile.

L’ultimo modo di ricevere Karma Positivo dal Master è ignorare un’eventuale conseguenza subita

da un PNG. Esatto, anche i PNG possono assorbire Karma Negativo.

Esempio: il Master decide di far assorbire al PNG 2 punti Karma Negativo dovuti allo scarto tra il risultato che hai ottenuto, 6, e il tuo Valore Limite di 8. Poi ti chiede se vuoi ricevere 2 punti di Karma Positivo invece di fargli descrivere che cosa capita al PNG; tu accetti e aumenti il tuo Karma Positivo di 2 punti.

Tiri di controllo [BOX]

Che cosa succede quando un Personaggio dotato di una Competenza idonea riuscirebbe automaticamente nel suo intento ma il Master decide di giocare contro di lui del Karma Positivo? Succede che il giocatore deve tirare lo stesso il suo unico dado per appurare quanto scarto accumula e, di conseguenza, quanti punti il Master dovrebbe giocare per fare fallire il suo Personaggio.

Esempio: grazie a una Competenza tiro 1+1D6 contro un Valore Limite di 8. Faccio 5, quindi se il Master gioca 3 punti Karma Positivo trasforma il mio successo in un pareggio.

Il discorso per le Lacune è simile: tira lo stesso 6+1D6 per sapere quanti punti Karma Positivo devi giocare per abbassare il risultato e toccare il Limite.

Descrizioni karmiche facoltative [BOX]

Quando “assorbi” Karma Negativo devi sempre fornire una spiegazione e descrivere una conseguenza. Nessuno ti vieta di fare altrettanto quando accetti penalità per guadagnare Karma Positivo.

Se non hai idee fatti una serie di domande. Chiediti: che cosa sta succedendo che “spinge” contro di me rendendomi più difficile raggiungere l’obiettivo del Focus? Come si manifesta la forza del destino? Quel -3 che decido di infliggermi per ottenere Karma Positivo a che cosa equivale? Le cose si complicano, ok, ma come? Perché?

Arriva forse qualcuno che aiuta i miei avversari? Le mie parole offendono in qualche modo la ragazza? Forse ho suscitato in lei ricordi troppo dolorosi ed ora sarà più difficile riuscire a portarmela a letto.

Mi si inceppa o scarica la pistola? Il ponte levatoio si alza proprio mentre sto scappando a tutta velocità da quattro auto della polizia?

Puoi anche lasciare che siano gli altri giocatori a decidere come si manifesta il destino: dopotutto mica lo puoi controllare, eh!

Eliminare le conseguenze

Puoi eliminare una conseguenza per volta spendendo un egual quantitativo di Karma Positivo (esempio: la ferita tutto sommato non è così brutta come sembrava... via 3 punti di Karma Positivo), oppure accendendo un Focus Narrativo con il preciso obiettivo di eliminare la conseguenza.

In quest’ultimo caso dovrai confrontarti con un Livello di difficoltà Normale ed usare come modifica negativa al Valore Limite il punteggio di Karma Negativo accumulato per quella particolare conseguenza. Una tua Qualità superiore alla media potrebbe aumentare come al solito le probabilità di successo.

Se sei stato ferito puoi utilizzare anche le Qualità e le Competenze dell’eventuale Personaggio che cerca di curarti.

Tu: *“Il dottore spero che sia bravo...”*.

Master: *“Zitto, qui al pronto soccorso c’è soltanto il meglio del meglio. Non ha Qualità sopra la media”*.

Tu: *“Ecco, lo sapevo!”*.

Master: *“Zitto! Però ha come Competenza Pronto soccorso”.*

Tu: *“E ci mancherebbe!”.*

Master: *“Zitto! Normale contro Normale, 7, che però scende a 4 per effetto della feria da 3 punti Karma Negativo. Lancerei 1+1D6, quindi fallisco solo se faccio 5 o 6”.*

Tu: *“Uhm...già, anche perché io non ho Qualità idonee sopra la media”.*

Vacci pesante! [BOX]

Ho ideato Samsara per favorire narrazione e imprevedibilità, permettendo di far fronte anche a situazioni inaspettatamente mortali. Di solito è il giocatore che sceglie se è giunta l'ora di mettere a rischio la vita del proprio Personaggio e, anche se l'obiettivo di un Focus è la morte del Personaggio, si può sempre vincere assorbendo Karma Negativo.

Ciò può sembrare una scelta impopolare ma è soprattutto funzionale quindi, se sei il Master, il mio consiglio è: vacci giù pesante! Crea una manciata di PNG forti o fortissimi, dotati di molte Qualità sopra la media (vacci magari un po' più piano con le Competenze) e metti il gruppo in seria difficoltà quando serve veramente, per il bene della storia e della drammaticità della scena. Pensa alla storia, non a salvare il culo ai Personaggi dei giocatori!

Applica sempre tutte le regole alla lettera e vivi tranquillo: il sistema è auto-bilanciato e non ti metterà mai il bastone tra le ruote, anzi, ti darà una mano.

I giocatori devono sempre tenere sottocchio i Livelli di Karma dei loro Personaggi: se non hanno accumulato Karma Positivo e se il Karma Negativo è già pieno... ecco, soltanto in una situazione limite come questa i Personaggi rischiano seriamente la vita.

Una strategia valida potrebbe essere la seguente: se vuoi ottenere un obiettivo importante accendi prima un paio di Focus con obiettivi non troppo “pesanti”, accumula Karma Positivo penalizzando il tuo Valore Limite e fottitene se vinci o se perdi. Poi accendi il Focus che ti interessa sul serio, quello con l'obiettivo importante e, al limite, salvati il culo con il Karma Positivo precedentemente accumulato.

Questo espediente serve a concatenare gli eventi e generare sequenze di gioco complesse e narrativamente “cool”.

Esempio: vuoi eliminare un PNG molto forte? Bene, poniti come obiettivo secondario quello di intimidirlo e penalizza il tuo Limite di 4 punti. Probabilmente farai una figuraccia e perderai, però poi dirai che è giunto il momento di alzare le mani e con quei 4 punti Karma Positivo accumulati sarà uno scherzo abbattere il PNG, anche se si tratta di un cristone alto due metri con i muscoli pompati artificialmente. Ti basterà fornire una buona descrizione e modificare il risultato dei dadi.

Reminiscenze

Se controlli un PG Simulacro sappi che quando subisci una conseguenza puoi sempre vedere se, per effetto del trauma subito, riaffiorano in lui delle Reminiscenze. Tutto ciò è facoltativo, anche perché ogni volta che guadagni una Reminiscenza il valore della Spirale sale di uno e quando avrai accumulato cinque Reminiscenze in totale il Personaggio sarà soggetto alla Spinta Finale stabilita in fase di generazione.

Per ottenere una Reminiscenza parti da un valore base di 1, somma il punteggio di Karma Negativo dipendente dalla conseguenza e lancia 2D6 come se fosse un tiro normale; se ottieni un punteggio inferiore o uguale al Valore Limite così calcolato allora *inventa* un ricordo che non appartiene all'attuale identità del tuo PG. Se vuoi puoi anche giocare un breve flashback.

Gli effetti in termini di gioco del riaffioro delle Reminiscenze sono due:

1. Il punteggio attuale della Spirale può coprire temporaneamente gli effetti di una conseguenza giocata contro di te dal Master se la Spirale stessa influenza in qualche modo la situazione in corso.

2. Competenze addizionali temporanee. Le Reminiscenze sono ricordi di vite ed esperienze passate che possono servire in determinate circostanze. Avete presente il telefilm “Jhon Doe”? Quel tizio che vedeva in bianco e nero e *sapeva tutto*? In Samsara non arriviamo certo a quei livelli, però è importante sapere che, pescando a piene mani dal crogiuolo delle Reminiscenze, un giocatore può inventare al bisogno una Competenza extra da utilizzare durante un Focus e poi... dimenticare. Ovviamente bisognerà trovare una valida giustificazione narrativa per avvalersi di tale possibilità. Quando la Spirale tocca quota cinque e se il PG sopravvive alla Spinta Finale succede una cosa interessante: la sua attuale identità passa in “secondo piano” e le Reminiscenze emerse vanno a plasmare quella nuova, che poi in realtà sarebbe quella “vecchia” sottostante la riscrittura. Alcune caratteristiche del PG andranno quindi cambiate e la Spirale verrà azzerata. Sarà altresì possibile cambiare il tipo di Spirale e la Spinta Finale.

Note dell'autore: varie ed eventuali

Un po' di idée che non ho avuto tempo di sviluppare. Innanzitutto devo scusarmi per il tono molto discorsivo che ho utilizzato nel testo e per gli esempi: tutto molto pulp, ma mi veniva molto più veloce scrivere così, quindi amen, vi chiedo di perdonarmi.

Non ho spiegato ancora come agire a livello di meccaniche quando la Spirale raggiunge il massimo e il PG deve essere cambiato. Provvederò nell'immediato futuro, promesso.

Sezione per il Master: volevo metterci i classici consigli su come creare in Samsara diversi tipi di gruppi di PG facendo quadrare contemporaneamente la storia, PNG notevole, descrizioni di Agenzie Segrete e misteriose entità pseudo-metafisiche. Anche in questo caso, attendete fiduciosi!