

Spezza le dannate Catene

Un gioco verso la libertà attraverso paesaggi sconosciuti

La libertà è sempre data per scontata, un qualcosa che ci è dovuto dalla nascita come diritto naturale inalienabile. Eppure ci sono situazioni dove la nostra libertà viene limitata tolta, gettata al macero. Simbolo indelebile di questo fatto è il carcere, luogo dove questa privazione viene resa attuativa e incombente.

Immaginate, per un attimo di trovarvi in questa situazione. Siete stati condannati a molti anni di prigione. Forse tutti o forse abbastanza perché ne usciate con i capelli bianchi e il viso dipinto di rughe, i vostri cari morti, i vostri amici dimenticati. Siete su un veicolo legati ad altri prigionieri, mentre nel silenzio surreale della situazione potete solo scrutare lo strano luogo per il quale state transitando: mentre gli occhi profondi del prigioniero davanti a voi vi fissano in maniera quasi disturbante. Qualcosa accade. Quel qualcosa è la vostra via di fuga la vostra salvezza.

Siete fuori, la polvere vi copre gli occhi, il respiro è affannoso. Qualunque sia la cosa che è accaduta siete in un posto sconosciuto, inquietante, il cielo è viola, l'aria profuma di mughetto bruciate. Provate a muovervi, qualcosa vi blocca. Le catene che vi tenevano legate agli altri sono ancora lì. Ci sono altri due sopravvissuti che come voi si guardano intorno chiedendosi dove si trovano. La sabbia rossa del deserto vi riempie i polmoni e in lontananza quello che sembra un gigantesco termitaio punta diritto verso il cielo. Le stelle brillano, qualunque cosa ne sia stata del vostro veicolo è andato perduto. Il fumo di un falò acceso ridà a tutti la speranza. Prima liberarsi di queste catene e poi cercare di tornare dalla propria moglie ed alla propria famiglia. Lentamente vi incamminate

Iniziare a giocare

Servono almeno quattro dadi da otto, un tavolo su cui lanciaarli, e un numero di giocatori totale da tre a cinque.

Chi fa cosa e in base a cosa

I giocatori interpretano dei galeotti che si sono appena liberati dal trasporto che li stava conducendo in prigione. Sono legati l'uno all'altro delle catene e non possono muoversi liberamente. Si trovano in un posto che non conoscono e che non è per nulla familiare. Rompere le catene che impediscono loro di essere liberi è la loro priorità. Il master non va deciso prima. Ci si propone dopo aver fatto alcune parti preliminari. Per iniziare a giocare è sufficiente seguire quanto riportato qua sotto.

La Sessione

Creazione del mondo

All'inizio di ogni partita i giocatori si riuniscono assieme e decidono in quale ambientazione vogliono che la loro avventura sia posta. Le scelte ovviamente sono molteplici e possono andare da minatori di Titano della corporazione Iridium che si sono ribellati e si sono ritrovati su un pianeta vagante per il sistema solare a un gruppo di tagliagole dell'antica babilonia che approfittando del sonno delle guardie si sono ritrovati in una caverna sotterranea di vetro sotto il deserto abitata da strane e oscure creature.

Un buon punto di partenza è immaginare lo sfondo su cui si svolgerà la nostra avventura, focalizzandola in un'immagine comune. Potreste vedere costellazioni sconosciute, Monumenti sommersi, città di smeraldo lucente, oscuri vicoli gotici.

A questo punto, se i giocatori si sono fatti un'idea possono decidere alcuni aspetti che decideranno assieme.

La fuga

Come siete fuggiti al trasporto che vi portava in galera? Si è semplicemente schiantato, oppure vi siete ribellati? Decidete insieme come si arriva alla situazione iniziale.

I carcerieri

Decidete anche chi vi stava tenendo prigionieri. Un signorotto locale, il governo, una corporazione, spietati rapitori. E soprattutto se vi stanno inseguendo. Assegnate un valore di **ricerca** ai vostri carcerieri da uno a tre. Uno significa che i carcerieri sanno dove vi trovate e stanno organizzandosi, due che hanno già mandato un paio di agenti in avanscoperta, tre un piccolo gruppo.

Il Luogo

Il luogo dove siete, ovvero il posto dove vi ritrovate dopo la vostra fuga. Può essere qualunque cosa, ma è importante che sia un luogo limitato e soprattutto un luogo sconosciuto per i personaggi. Un' isola, un'oasi, un palazzo, un pianeta, qualunque cosa purché ci sia un posto da cui non potete andarne subito. Deciso questo assegnate alcune caratteristiche:

il Punto alto: decidete assieme un elemento che potete scorgere dal punto in cui vi trovate. Cos'è? Uno ziggurat, un pallone aerostatico, una torre, un faro a ultrasuoni sono tutte buone scelte. Cosa suscita nei galeotti questa vista? Speranza o Repulsione? Sono tentati di raggiungerlo oppure lo temono?

A questo punto il luogo è quasi finito e possiamo alla decisione della totalità dei personaggi.

Creazione del Gruppo

A questo punto il luogo è quasi finito e passiamo alla decisione della totalità dei personaggi.

Giusto/Bieco: i valori di giusto e bieco definiscono che i personaggi troveremo. Ogni punto di giusto significa che ci sarà un personaggio che è finito in galera per aver fatto qualcosa di moralmente accettabile, ma non ammesso dalle leggi, oppure un innocente. Un individuo giusto non è avvezzo alla prigionia e sa di essere ingiustamente lì. Un patrizio romano che libera una schiava, un messicano che spara allo sceriffo che voleva violentare sua moglie, il passante a cui qualcuno ha consegnato un coltello sporco di sangue, sono tutti esempi di giusti.

Per ogni punto su bieco significa che ci sarà un personaggio che è finito in galera per aver fatto qualcosa di moralmente condannabile. Un individuo bieco sa di meritare la galera, spesso ha scarso rispetto per quello che non è la sua vita ed è pronto a ricommettere lo stesso errore. Lo schiavo che ha ucciso il padrone a randellate, il ricettatore spaziale che ha fatto esplodere la nave del suo nemico.

I punti da segnare sono pari al numero di giocatori meno uno. Il gruppo deve decidere quindi che tipo di storia vuole esplorare: essere tutti ribelli del malvagio imperatore significherebbe avere tutti i punti su giusto e zero su bieco. Oppure si potrebbe preferire una situazione dove c'è un individuo che ha molto sporco sulla coscienza. Decidete liberamente e assieme questi parametri.

Scelta del Master

A questo punto scegliete un master. Potreste averlo scelto prima, ma adesso che sapete molto dei fatti del luogo e del gruppo qualcuno potrebbe trovare più interessante gestire tutto il resto del mondo. Non siate timidi, nessuno vi morde se vi proponete anche se un altro ha già deciso prima.

La catena: questo punto è molto importante. I giocatori sono incatenati e sono incatenati tra loro. La catena che li lega non deve essere per forza una catena fisica, ma qualunque cosa che impedisca loro di allontanarsi gli uni dagli altri. Inoltre questa catena, non può essere rotta. Le risorse per spezzarla si troveranno in gioco e dunque va scelta in maniera tale che sia palese che non si possa rompere subito. Scegliere uno spago e poi lamentarsi che il gioco non funziona serve a dimostrare solo che non sapete leggere. **Ripeto:** la catena, qualunque essa sia, deve essere scelta in maniera tale che non può essere rotta subito e in maniera semplice.

Assegniamo qualche caratteristica alla nostra catena

Libertà: questo valore indica quanto distanti i giocatori possono andare massimo.

0	Mezzo metro circa
1	Un metro e mezzo circa
2	Tre metri circa
3	Sei metri circa

Materia: indica quanto sia reale la nostra catena.

0	Molto sostanziosa. Fa rumore, non può passare per spazi inferiori a 15 cm, non può essere nascosta
1	Una catena normale, che può essere nascosta, spesso al massimo 3 cm.
2	Insostanziale. La catena è qualcosa di non materiale, è un sortilegio, un blocco mentale

Durezza: la difficoltà nel romperla. Più è alto questo valore più la giocata sarà lunga.

La durezza ha un valore minimo di due e massimo di sette.

Esempio: una costrizione mentale avrà materia 2, ma magari che l'ha fatta si fidava poco di questo metodo e avrà libertà 0. Inoltre i giocatori decidono per una giocata di durata media e assegnano a durezza un valore di 4.

Decidete anche l'ordine di come siete legati. Chi è all'estrema destra, chi all'estrema sinistra chi ha legate entrambe le mani ad altri. Disponetevi di conseguenza attorno al tavolo.

I personaggi

A questo punto sappiamo dove si svolgerà la storia, come è fatta la catena, cosa fanno gli inseguitori. I giocatori costruiscano i personaggi.

Per prima cosa si scelga un concetto e un nome. A seconda dei punti Bioco e Giusto i giocatori si dividano i ruoli. Potete farlo democraticamente o semplicemente a sorte.

Adesso si delinea meglio il proprio personaggio, rispondendo a due domande:

1) Perché siete stati incarcerati?

Quando rispondete a questa domanda ricordate la differenza tra giusto e bioco. Se avete difficoltà col moralmente accettabile chiedetevi: questa cosa io, giocatore reale che vivo nella vita reale, la farei?

Se sì è moralmente accettabile, se no non lo è.

2) Chi vi spinge a cercare la libertà? Deve essere una persona per cui volete tornare liberi e rincontrarla. Fate che sia per un buon motivo per cui siate disposti a giocarvi per tutta la sessione la vita pur di ottenerla. Non fatela artificiosa e distante da voi se pensate che non vi sarà da motivazione nel gioco.

Le caratteristiche:

Queste caratteristiche rappresentano il vostro personaggio.

Forza di volontà: questo valore indica la volontà del personaggio di arrivare alla libertà

Importanza: questo valore indica il rapporto del personaggio con gli altri. Più è alto più avrete il controllo della situazione.

Avete otto punti da spartire tra queste caratteristiche minimo una su ogni punto.

Il Luogo: il lavoro del master

Mentre i giocatori fanno la scheda il master fa quella del luogo.

Il luogo ha due caratteristiche

Personalità: questo valore rappresenta quanto il luogo e i suoi abitanti sono determinati nei loro scopi

Atmosfera: rappresenta la capacità del luogo di influenzare le azioni di chi si trova al suo interno

Il master assegna 8 punti da dividere, con un minimo di tre e un massimo di 5 tra le due caratteristiche.

Le meccaniche

Ogni qual volta in gioco si presenta un contrasto di intenti si risolve con un conflitto tra le parti.

Ci sono tre tipi di conflitto:

Conflitto tra giocatori

Questo tipo di conflitto si presenta quando almeno due giocatori hanno pareri opposti su una qualunque questione. Al momento stesso che si apre una divergenza di questo tipo si entra automaticamente in conflitto. In questo tipo di conflitto nessun giocatore può chiamarsene fuori. Dato il fatto che sono tutti legati ogni conflitto tra personaggi riguarda tutti i personaggi. Ogni giocatore fissa una posta che rappresenta il proprio intento. Un giocatore può non fissare una posta e in tal caso non può raggiungere il proprio obiettivo.

Ogni giocatore tira 3 dadi da otto.

Per ogni giocatore che ha fissato la posta ogni risultato inferiore al proprio valore di Forza di Volontà conta come successo. Chi fa più successi vince. In caso di pareggio chi ha la forza di volontà più alta vince.

Ogni giocatore confronta adesso il proprio tiro con il valore della sua Importanza. Chi ha più successi ottiene di narrare come si raggiunge la posta. Anche chi non ha fissato la posta partecipa a questo confronto.

Il master tira poi tanti dadi da otto quanto è il valore di ricerca. Ogni risultato inferiore al numero di successi ottenuti dal giocatore che ha vinto il conflitto da un successo. Se ottiene più successi del giocatore che ha vinto il conflitto questo valore aumenta di uno.

Conflitto Tra giocatori e resto del mondo

Quando c'è unità di intenti tra i giocatori ma questi si scontrano con la volontà di png o anche di fattori naturali, si fa un conflitto.

Ogni giocatore tira un d8 e ogni risultato inferiore alla propria forza di volontà conta come successo.

Il master tira tanti d8 quanti ne hanno tirati i giocatori e ogni risultato inferiore al valore di Personalità del Luogo conta come successo. Chi fa più successi vince. In caso di pareggio si ritira.

Inoltre ogni giocatore confronta il tiro con il suo valore di Importanza. Ogni risultato inferiore conta come successo. Il master lo confronta con il valore di atmosfera del luogo e confronta con i giocatori. Se il gruppo ha più successi del master il giocatore con la dominanza più alta narra la scena, altrimenti tocca al master. In caso di parità narra chi ha vinto il conflitto.

Conflitto tra resto del mondo e tra i giocatori.

Nei casi in cui gli intenti dei giocatori non coincidano tra loro e nemmeno con quelli di altri si fa un conflitto esattamente come quello precedente con una differenza. Se il gruppo vince allora si fa un conflitto immediato tra giocatori per risolvere la questione.

Effetti dei conflitti

I conflitti oltre a risolvere le poste hanno anche effetto sui giocatori.

- Se un giocatore narra la posta per tre volte di fila, allora la sua Importanza sale di uno.
- Se un giocatore vince tre conflitti (compresi quelli di gruppo) di fila la sua forza di volontà sale di uno
- Se il gruppo perde tre conflitti di fila (compresi quelli di gruppo) il valore di ricerca aumenta di uno.
- Ogni volta che il luogo narra la scena per due volte di fila la durezza della catena aumenta di uno.

Potrebbe accadere che si facciano e si vincano da parte dei giocatori tre conflitti di fila tra giocatori e resto del mondo. In tal caso solo il giocatore che forza di volontà minore guadagna il punto. In caso di pareggio si decide a sorte. Nella maniera che preferite.

Modificare risultati dei conflitti

Dopo che i risultati sono stati tirati i giocatori possono spendere alcune risorse per modificare il risultato

-spendere un punto di importanza. Questa scende di uno ma il giocatore che l'ha spesa guadagna due successi nel confronto forza di volontà, o li guadagna il gruppo a seconda del tipo di conflitto

-Spendere un punto forza di volontà. Questa scende di uno ma il giocatore che l'ha spesa guadagna due successi nel confronto di importanza, o li guadagna il gruppo a seconda del tipo di conflitto

Fare il luogo: l'angolo del designato master.

Il master deve gestire tutto il resto del mondo. Può sembrare un'impresa ardua, ma in realtà è molto semplice.

Lo scenario

Già dall'inizio della partita si è decisa l'ambientazione in cui i personaggi muoveranno. Come master prova a focalizzare un paio di caratteristiche particolari per rendere vivido il mondo di gioco. Un odore, una tonalità sullo sfondo, un suono ricorrente, un paesaggio, dei fiori particolari, della fauna, qualunque cosa.

Gli abitanti

Il luogo deve essere abitato e deve esserlo da creature intelligenti. Possibilmente crea un villaggio, una zona, un sezione dove ci sono delle creature intelligenti che vivono e hanno una loro economia. Per prima cosa cerca di capire chi è in grado di spezzare la catena, detto il **liberatore**. Un fabbro, un mago, chiunque. Potrebbero essere più di uno. Inoltre ci deve essere uno **importante**. Qualcuno che sprizzi rispetto e potere, il sindaco, un delegato, un medico, lo sciamano. Questi anche vorrà che i personaggi lo aiutino a rimanere importante e rispettato. Infine ci focalizziamo su un **reietto**. Deve essere qualcuno che viene isolato dal resto della gente, qualcuno disposto che pensa di poter riguadagnare il suo status precedente utilizzando i pg.

Il liberatore: il liberatore sa come rompere la catena o lo può fare. Lo farà solo se i personaggi faranno qualcosa per lui. Ogni volta che i personaggi portano a termine un compito per lui la durezza della catena diminuirà di uno. Per il liberatore va fissato un obiettivo. Questo obiettivo sarà raggiunto per piccoli passi. Prendi spunto dai motivi per i quali i giocatori sono finiti in carcere per assegnare i vari compiti.

L'Importante: questo individuo vuole mantenere la sua posizione. Chiederà ai personaggi di aiutare a farlo. Egli ha almeno due nemici. Uno è il reietto e l'altro deve essere scelto ad hoc. Il secondo deve attivamente minacciarlo. Se l'importante fa delle richieste che non vengono portate a compimento potete alzare una volta a sessione di uno i punti ricerca.

Il reietto: questo individuo cercherà di usare i personaggi per far tornare tutto allo status di quando era ben accetto. Ogni conflitto perso contro di lui fa aumentare di uno il valore di ricerca, in quanto il reietto si vendicherà dando informazioni. Portare a termine un compito per lui invece farà diminuire di uno il valore di ricerca.

Infine colora il tutto con altri png. Amanti, bambini, negozianti, gente grottesca, petulante, oppure tenera e giusta ogni oltre limite. Fai che assomiglino alle persone per cui i personaggi cercano di rimanere in vita. Cerca di creare legami tra di loro e che ognuno di loro si voglia servire dei pg per i propri scopi.

Potrebbe essere utile a questo punto farsi una mappa concettuale. Cosa vuole il liberatore e cosa gli serve per raggiungerlo? Questo scopo rovina i piani di chi? Cosa vuole questo che sarebbe rovinato? L'importante ha paura di che cosa che gli possa togliere la sua posizione? A chi ha pestato i piedi? Cosa è disposto a fare? Il reietto cosa ha fatto? Come pensa di tornare in società? Cosa è disposto fare per i pg?

A questo punto dovrete averlo almeno sette otto personaggi, i tre importanti e cinque di contorno.

Il punto più alto

Il punto più alto è stato già deciso dai giocatori. E' un simbolo che si staglia verso il cielo e fuggendo dalla terra cui i giocatori sono ancorati, è il simbolo della libertà. Utilizzatelo in maniera intelligente: potreste richiedere di andarci come compito di qualcuno, potrebbe essere un luogo tabù, qualcosa di irraggiungibile, oppure un posto abbandonato e dimenticato. La cosa importante è che sulla cima ci sia il mezzo per fuggire da questo luogo. Questo posto sarà raggiungibile solo in particolari condizioni. Come master decidi cosa sia questo mezzo, non necessariamente un oggetto adibito al trasporto. Una cassa con del denaro potrebbe essere una buona scelta, ad esempio.

Gli inseguitori

Gli inseguitori debbono avere una parte marginale nel gioco. Ai punteggi uno o due potrebbero essere intercettate dai pg lettere che chiedono info su di loro, a livelli più alti di ricerca potrebbero anche sabotare i tentativi dei pg. Il master può spendendo un punto ricerca imporre ai giocatori di ritirare tutti i dadi di un conflitto in cui alme o una fazione del luogo era presente.

Finale

Si ha il finale in due casi:

Se il punteggio di ricerca raggiunge sei prima che il punteggio di durezza della catena raggiunga lo zero, allora i pg vengono arrestati e riportati in carcere. La loro fuga viene pagata cara. Ogni pg racconta di come finisce l'avventura e deve essere in maniera a lui sfavorevole. Potrebbero rilasciarlo e vendicarsi sulla persona a cui tiene, oppure ucciderlo in carcere o qualunque altra cosa. Un pg bieco può decidere di vendersi agli inseguitori. In cambio può raccontare il finale di tutti gli altri giocatori, ma gli altri giocatori racconteranno il suo senza vincoli.

Se il punteggio di durezza della catena raggiunge lo zero prima che il punteggio di ricerca sia sei, i giocatori rompono la catena e possono accedere al punti più alto e fuggire, ritrovando la libertà. Ogni giocatore può raccontare il finale come preferisce.

Esempio

I giocatori, quattro, dopo ampia discussione decidono che il gioco sarà ambientato nel 1600, nel mar dei caraibi, nel pieno delle guerre corsare. Decidono che erano prigionieri su una galera spagnola e che la stessa è naufragata durante una tempesta. Si sono ritrovati su un'isola sconosciuta. In lontananza vedono quello che sembra un gigantesco albero spoglio con in cima una specie di costruzione che si staglia oltre le nuvole. I carcerieri erano il governo spagnolo.

Si assegnano anche un punteggio di Giusto 2 e bieco 1. A questo punto no dei giocatori dice che vuole fare il master e gli altri accettano.

A questo punto il master inizia il suo lavoro:

Assegna al luogo un punteggio di personalità tre, immaginandosi selvaggi timorosi e patetici e all'atmosfera 5, creando l'immagine di un'isola avvolta dalla foschia, dove teschi su pali spuntano dalle paludi e il vento la notte ulula costantemente.

Inoltre decide alcuni particolari: le paludi di cui è piena l'isola borbottano continuamente e il loro lugubre richiamo risuona da tutte le parti. Inoltre grossi conor albini volano da un'albero all'altro nutrendosi di grosse carcasse di lucertola.

I giocatori decidono per la catena: la immaginano grossa, robusta, d'acciaio che tintinna vigorosamente quando si muovono. Le assegnano un valore di 2 a libertà, in fondo remavano sulla nave, 0 a materia e quattro a durezza per una campagna di media lunghezza.

Fanno ora i personaggi:

Marco M.: scegli il bieco. Il suo personaggio è John mezza gamba, un pirata con una gamba mozza che si deve aiutare con una grucciona. E' finito in galera per aver ucciso con il suo pugnale un gendarme mentre assaltava una città, ma è stato catturato. John spera di riuscire a vedere per l'ultima volta l'anziana madre, che non vede da 20 anni e che si trova sul letto di morte. Ha forza di volontà 6 e Importanza 2

Davide S: sceglie un giusto. Il tenente Von Horsel è un ufficiale olandese, piuttosto basso e tozzo, con i capelli lunghi biondi e un naso aquilino. E' finito in galera dopo essere stato catturato durante uno scontro con gli spagnoli e averne mandati al creatore tre. A casa lo aspetta la sua giovane moglie Susan in cinta, di un bambino che dio non voglia nasca senza padre

Mario b: scegli giusto. Antonio De Saros è un anziano uomo, che ha vissuto tutta la vita come maggiordomo di un signorotto spagnolo. Ha i capelli bianchi, pochi e molte rughe sul viso. Quando

suo figlio avuto da una relazione con un'indigena è stato preso a frustate dal suo padrone ha sparato a questi per proteggerlo. Vorrebbe tornare a riabbracciarlo un'ultima volta e dirgli dove sono nascosti i suoi risparmi.

Il master crea gli altri personaggi.

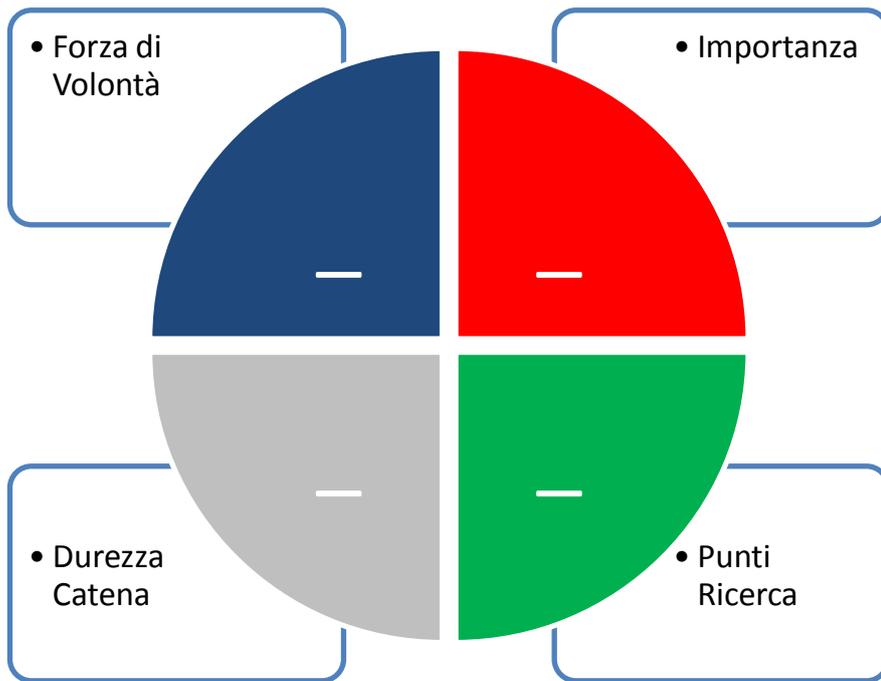
Jucan(liberatore), il fabbro del villaggio conosce il segreto del metallo e sa come scioglierlo e lavorarlo. Ha 34 anni e vive da solo vicino la palude. Egli desidera in sposa Julia, la figlia di Cristobal uno straniero che vive con la comunità da anni., che però non può andare in moglie a nessuno finchè suo padre non sarà redento. Nel frattempo la famiglia di Grofàs fa pressione perché sposi la sua ultima figlia. Jucas però ha già avuto un bambino in segreto dalla figlia di Cristobal che nasconde nello scantinato.

Grofàs(importante) è il capo villaggio. Ha tre moglie e dieci figli. Sta tentando di convincere i suoi sudditi che la parte di costa a ovest spetterebbe al suo figlio maggiore, ma Hirtra, suo fratello sostiene che spetti a lui, come il padre aveva disposto. Inoltre fa pressioni su Jucan perché sposi sua figlia, e la moglie di grofàs è tutti i giorni da Jucan a convincerlo della cosa. La moglie è però molto malata e questi viaggi continui la stanno uccidendo. Se Jucan accettasse Grofàs potrebbe farsi fare delle frecce di ferro con cui uccidere Hirtra

Cristobal(reietto). Cristobal è un naufrago spagnolo che si è sposato nella comunità e ha una figlia. Quando sua moglie è morta il capo villaggio ha deciso di sequestrare la sua capanna e nella colluttazione Cristobal ha ucciso uno dei suoi figli. E' stato bandito e sua figlia è entrata al servizio di Grofàs. Cristobal vorrebbe uccidere Grofàs e vorrebbe che sua figlia fosse sistemata magari con Hirtra.

A questo punto è tutto pronto per giocare.

Scheda Del Giocatore



Scheda per il tavolo

