

MEMENTO MORI

Introduzione pag. 2

L'Oscurità, la Lanterna e i Seguaci pag. 3

Conflitti e Scene pag. 4

Oscurità Passiva e Attiva pag. 6

Se la Lanterna si spegne / La fine pag. 7

Esempio di una giocata pag. 8

Regolamento a cura di Francesco “Ruggerfred” Sedda con l'aiuto ed il supporto di Deborah Zucchetti, Edoardo Taloni, Luca Gubellini, Damiano Calenzo e Lorenzo Labruna. Senza di loro questo gioco non avrebbe mai funzionato.

Fondamentali ispirazioni per questo gioco sono state Un Penny per i miei Pensieri, Fiasco, Dog Eat Dog e Fino Alla Fine Del Mondo.

Un grazie a tutti i playtester: Zaira Di Michele, Davide Bernasconi, Alessandro Rondoni, Claudio Buran, Tamara Cividini, Massimo Di Benedetto.

INTRODUZIONE

Questo regolamento è stato creato per l'edizione 2012 del Game Chef il cui tema è "L'Ultima Chance".

Tra gli ingredienti proposti dal concorso, abbiamo scelto la Lanterna, il Coyote, l'Imitatore e un post di The Forge sul "Cheating Death": una discussione sul come continuare a giocare nel caso il tuo personaggio sia deceduto.

La Lanterna viene qui intesa come il leader: la Luce che contrasta l'Oscurità, una guida e uno stimolo per i suoi Seguaci.

Come una Lanterna il leader si può spegnere, i seguaci possono diventare luci più forti, rendendola desueta, e l'Oscurità può diventare troppo profonda per essere illuminata.

Il Coyote viene riconosciuto nel folklore come il Trickster: un personaggio che con poco lungimiranti sotterfugi riesce ad uscire sano e salvo anche dalle situazioni più ingarbugliate, cambiando l'ordine delle cose.

L'Imitatore è stato un ingrediente fondamentale che ci ha ispirato ad utilizzare una nostra personale interpretazione della Teoria Mimetica di René Girard come meccanica principale del gioco: la sua teoria afferma che tutte le azioni dell'uomo sono determinate dal desiderio mimetico, ovvero la voglia di imitare qualcuno che gli appare migliore.

Imitando l'altro spesso l'uomo trasforma però il suo modello in un rivale e inizia a provare per lui sentimenti contrastanti.

Il post sul Cheating Death è stato l'altro ingrediente fondamentale che ha dato origine a questo gioco in cui i giocatori cominciano sapendo di venire sconfitti ma che permette ai giocatori di giocare comunque la partita.

Il tema dell'Ultima Chance è rinchiuso in queste meccaniche che rappresentano gli ultimi sforzi di un gruppo, sforzi vani che hanno portato alla disfatta: le loro "Ultime Possibilità" che non potranno più avere.

Il numero dei giocatori può andare dai 4 ai 6 e gli unici materiali richiesti sono fogli di carta, matite o penne e dadi a 10 facce: 13 con 4 giocatori, 16 con 5 e 19 con 6.

La durata del gioco oscilla dall'ora e mezza alle tre ore, a seconda del numero di giocatori e della vostra abitudine o meno a ruolare le scene.

L'OSCURITÀ, LA LANTERNA E I SEGUACI

Il gioco inizia con un disastroso epilogo originato da un contrasto tra un gruppo e una forza che mirava a distruggerli.

Non fermatevi al significato letterale di “distruggere”.

Potrebbe essere sì un gruppo di eroi contro un signore oscuro, ma questo gioco è pensato per funzionare comunque se usato in contrasti meno evidenti: impiegati e caporeparto, alunni e insegnante severa, pazienti e malattia, etc...

Ogni giocatore attribuirà un elemento caratteristico dell'Oscurità, ovvero l'entità che ha distrutto il gruppo.

A seguito di questa fase, l'Oscurità avrà quindi alcune caratteristiche che la identificano e che contribuiscono ad immaginare lo scenario nel quale verrà giocata la partita.

Dopo una breve discussione collettiva sullo scenario da utilizzare, ogni giocatore attribuirà al proprio personaggio una caratteristica che lo identifica e che può essere appresa dagli altri.

“È molto curioso”, “Sa sedurre” e “Ha buone doti informatiche” ad esempio possono andare.

“Ha una sorella” o “Si è diplomato in Ingegneria” no, poiché non sono apprendibili. Tutte le caratteristiche dovrebbero essere appetibili ed invidiate dagli altri.

Dopo questa fase, ogni giocatore imposta una scena puramente narrativa che comprende tutti i personaggi del gruppo.

Sono scene che vanno ruotate, ambientate prima del conflitto vero e proprio, e servono a contribuire alla creazione dei personaggi.

La scena può essere un momento di vita quotidiana o di preparazione del gruppo.

Alla fine della scena il giocatore che l'ha impostata attribuisce agli altri personaggi, in base alle impressioni che gli hanno dato, una caratteristica appetibile ed apprendibile. Non scegliere caratteristiche uguali per personaggi diversi, è importante che ognuno alla fine di questa fase abbia la propria identità.

Si procede in senso orario finché tutti i giocatori non avranno impostato una scena di questo tipo a testa.

A questo punto il gruppo identifica collettivamente quale dei loro personaggi è il più adatto a fare la Lanterna, ovvero il loro leader spirituale, la luce che affronta l'Oscurità. Gli altri saranno i Seguaci.

La Lanterna e i Seguaci iniziano il gioco con 3 dadi mentre al centro del tavolo sarà presente il pool dell'Oscurità, che inizia con 1 dado.

CONFLITTI E SCENE

Dopo aver definito l'Oscurità e i personaggi le scene giocate saranno quelle che, in ordine cronologico, hanno portato alla disfatta del gruppo.

La Lanterna ha la prima scena di gioco, le altre saranno effettuate in senso orario, fino alla fine della partita.

Durante la partita l'Oscurità passerà da Passiva ad Attiva: fintanto che è passiva viene controllata collettivamente da tutti i giocatori esclusa la Lanterna.

Una volta Attiva verrà controllata collettivamente dai personaggi che hanno ceduto all'Oscurità, ma approfondiremo questa parte più avanti.

Le scene presenteranno dei conflitti tra due o tre giocatori che verranno risolti con il lancio dei dadi.

A seguito di un lancio di dadi i giocatori confrontano il singolo dado più alto.

Nel caso entrambi abbiano lo stesso valore come dado più alto, si guarda il successivo a procedere finché non si trova un numero più alto che non sia uguale per entrambi o finché uno dei due giocatori non ha più dadi da confrontare.

Nel caso di un'ulteriore parità, l'entità con più dadi vince.

Se anche il numero di dadi oltre che i numeri ottenuti è uguale, la Lanterna vince contro il Seguace e l'Oscurità vince contro entrambi.

Chi alla fine del conflitto ha il potere narrativo può decidere cosa succede nella scena. Non abbiate paura di ruolare: intavolate dialoghi interpretando in prima persona il vostro personaggio se ne sentite la necessità: renderanno più viva la storia aumentando l'efficacia oltre che contribuire al carattere dei vostri personaggi più di quanto una lista di caratteristiche possa fare.

Sentitevi liberi di dare al vostro personaggio accenti particolari, gestualità particolari e sfumature che altrimenti non risalterebbero.

A seconda che il tuo personaggio sia la Lanterna oppure un Seguace, cambia la struttura di gioco:

La scena della Lanterna

La Lanterna ha le scene direttamente in conflitto con l'Oscurità.

Se la Lanterna perde il conflitto cede uno dei propri dadi all'Oscurità.

Se l'Oscurità perde il conflitto, cede un dado e il potere narrativo alla Lanterna.

Le scene dei Seguaci

Le scene dei Seguaci sono ruotate ed incentrate sull'apprendere una delle caratteristiche della Lanterna e aggiungerla alle proprie ma la struttura della Scena cambia notevolmente in base all'Oscurità Passiva o Attiva.

Se l'Oscurità è Passiva:

Finchè l'Oscurità è Passiva, il Seguace ha le scene in conflitto con la Lanterna.

Prima del tiro dei dadi il Seguace deve scegliere quale delle caratteristiche della Lanterna invidia: la scena sarà incentrata sul suo tentativo nell'apprenderla.

Se la Lanterna perde il conflitto, cede un dado all'Oscurità ma il Seguace aggiunge la caratteristica scelta tra le proprie e detiene il potere narrativo.

In caso di sconfitta da parte del Seguace, egli ha due possibilità:

- Cedere un dado all'Oscurità e lasciare il potere narrativo alla Lanterna.
- Fare il Trickster: sacrificando una delle caratteristiche del personaggio, il Seguace può ritirare i propri dadi.

Il giocatore Seguace può tentare di fare il Trickster quante volte vuole nella singola scena sapendo però che se rinunciando all'ultima caratteristica che gli rimane non apprende comunque la caratteristica scelta, cederà all'Oscurità.

Se l'Oscurità è Attiva:

Quando l'Oscurità diventa Attiva, il Seguace ha le scene in conflitto con la Lanterna mentre l'Oscurità è presente.

Questo è l'unico caso di un conflitto a tre giocatori e l'Oscurità in queste scene non potrà tirare più dadi della Lanterna.

Anche in questa scena e prima del tiro dei dadi il Seguace deve scegliere quale delle caratteristiche della Lanterna invidia: la scena sarà sempre incentrata sul suo tentativo nell'apprenderla.

Chi vince il conflitto detiene il potere narrativo della scena.

Se il Seguace vince il conflitto, aggiunge la caratteristica scelta alle proprie

Se la Lanterna perde il conflitto, cede un dado all'Oscurità.

Se l'Oscurità perde il conflitto in ogni caso non perde dadi.

Nel caso di vincita dell'Oscurità il Seguace confronta i propri dadi con la Lanterna e se vince questo confronto cede sì un dado all'Oscurità, ma apprende comunque la caratteristica.

In caso di sconfitta da parte del Seguace, egli ha sempre due possibilità:

- Cedere un dado all'Oscurità.
- Fare il Trickster: sacrificando una delle caratteristiche del personaggio, il Seguace può ritirare i propri dadi.

Si ricorda che il Seguace ha sempre la possibilità di fare il Trickster sacrificando una delle sue caratteristiche per poter ritirare il dado e che, in caso di vittoria dell'Oscurità, i giocatori che la controllano hanno collettivamente il potere narrativo.

OSCURITA' PASSIVA E ATTIVA

Un personaggio cede all'Oscurità quando non ha più dadi oppure perde tutte le caratteristiche, cedendole così anche i dadi che gli rimanevano.

Se è il primo a farlo nella partita, l'Oscurità passa in quel momento da Passiva ad Attiva e tutti i giocatori sconfitti la controllano collettivamente.

Appena terminata una scena nella quale uno dei personaggi cede all'Oscurità, il suo giocatore ha diritto ad una scena direttamente seguente dove potrà descrivere in che modo il suo personaggio viene sconfitto.

Al termine di tale scena il gioco riprenderà con l'ordine prestabilito.

Se cedono all'Oscurità Lanterna e Seguace in una stessa scena, la scena della fine della Lanterna avverrà a seguito di quella della fine del Seguace.

Le scene dell'Oscurità

Dal momento in cui diventa Attiva, i giocatori che la controllano giocheranno le proprie scene come l'Oscurità e decidono se avere un conflitto con la Lanterna o con un Seguace.

Se Lanterna o Seguace perdono il conflitto cedono un dado all'Oscurità e i giocatori che la controllano ottengono collettivamente il potere narrativo.

Se l'Oscurità perde il conflitto cede unicamente il potere narrativo al giocatore scelto, ma non perde dadi.

Si ricorda che ogni personaggio sconfitto gioca la propria scena come l'Oscurità quindi nel momento in cui ci sono più personaggi sconfitti, ci saranno più scene dell'Oscurità in quel giro.

SE LA LANTERNA SI SPEGNE

C'è la possibilità inoltre che La Lanterna si spenga prima dei suoi seguaci. In quel caso, il personaggio con il maggior numero di caratteristiche diventa il successore e gestirà tutte le sue scene successive come se fosse la Lanterna. In caso di parità di caratteristiche, viene preso il personaggio con più dadi. In caso di ulteriore parità, verrà scelto collettivamente dai Seguaci. Seguaci nelle loro scene tenderanno di apprendere le caratteristiche che l'attuale Lanterna possiede. Il Seguace che diventa Lanterna perde automaticamente la possibilità di diventare Trickster nelle scene in cui dovrebbe cedere un dado all'Oscurità.

È possibile inoltre che un Seguace diventi la nuova Lanterna anche nel caso che quella attuale sia ancora in gioco. Se un Seguace riesce ad apprendere tutte le caratteristiche dell'attuale Lanterna diventa il successore e il vecchio leader giocherà le scene future come un Seguace, ottenendo la possibilità di diventare Trickster. In caso di parità, si applicano le leggi di spareggio dette in precedenza.

LA FINE

Nel momento in cui tutti i personaggi tranne uno hanno ceduto all'Oscurità, quel giocatore giocherà la scena come scena della sua sconfitta invece che come scena di conflitto.

Alla fine della scena il gioco termina e i giocatori possono discutere liberamente il futuro degli eventi.

ESEMPIO DI UNA GIOCATA

Francesco, Edoardo, Damiano e Lorenzo assegnano all'Oscurità le caratteristiche:

- Organizzata*
- Tecnologica*
- Straniera*
- Numerosa*

A seguito di una discussione sulle caratteristiche, decidono che sarebbe interessante giocare durante un ipotetica terza guerra mondiale: i personaggi saranno soldati occidentali contro un esercito orientale ipertecnologico.

Dopo la fase di creazione dei personaggi arrivano a definire le loro caratteristiche:

Pantelis Karamanis, incursore greco (Lorenzo)

- Esperto di lingue orientali*
- Silenzioso*
- Esperto in armi leggere*
- Temerario*

Abrahm McDonovan, soldato scozzese (Damiano)

- Esperto nel corpo corpo*
- Taciturno*
- Senso del gruppo*
- Istinto di autoconservazione*

Adam Kowalski, geniere russo (Edoardo)

- Meccanico intuitivo*
- Pratico*
- Determinato*
- Sospettoso*

Raiden Moore, soldato americano (Ruger)

- Ottime capacità mimetiche*
- Mente tattica*
- Ottime capacità mnemoniche*
- Previdente*

Adam si occuperà di portare un carro armato oltre la prima linea per permettere a Pantelis, Abrahm e Raiden di fare un'incursione all'esercito nemico.

Decidono collettivamente che la lanterna del gruppo sarà Raiden, che guiderà la spedizione.

SCENA 1 - Raiden/Oscurità

Dadi:[3, 5, 8](Raiden) - [6](Oscurità)

Potere narrativo: Raiden

Raiden fa fermare il carro prima di un canyon, per controllare l'eventuale presenza di nemici nei dintorni.

Esito: Raiden prende un dado dal pool dell'oscurità

SCENA 2 - Pantelis/Raiden

Caratteristica scelta dal Seguace: *Mente Tattica*

Dadi: - [4, 7, 9](Pantelis) - [3, 5, 6, 9](Raiden)

Potere narrativo: Pantelis

Raiden riconrolla le mappe cartografiche della zona facendosi assistere da Pantelis.

Esito: Pantelis ottiene la caratteristica scelta e Raiden cede un dado all'Oscurità

SCENA 3 - Abraham/Raiden

Caratteristica scelta dal Seguace: *Mente Tattica*

Dadi: - [3, 4, 5](Abraham) - [4, 8, 8](Raiden)

Abraham sacrifica *Taciturno* e ottiene [3, 3, 8]

Abraham sacrifica *Senso del gruppo* e ottiene [2, 8, 8]

Potere narrativo: Raiden

Abraham si avvicina a Pantelis e a Raiden mentre discutono la strategia, ma vengono interrotti da un rumore esterno

Esito: Abraham cede un dado all'Oscurità dopo aver perso due caratteristiche per tentare di fare il Trickster

SCENA 4 - Adam/Raiden

Caratteristica scelta dal Seguace: *Previdente*

Dadi: - [2, 2, 6](Adam) - [5, 6, 7](Raiden)

Adam sacrifica *Sospettoso* e ottiene [2, 4, 8]

Potere narrativo: Adam

Adam ferma il carro: all'esterno una piccola pattuglia orientale sta setacciando la zona.

Esito: Adam sacrifica una caratteristica per il tentativo di fare il Trickster e ottiene la caratteristica scelta, Raiden cede un dado all'Oscurità

SCENA 5 - Raiden/Oscurità

Dadi:[6, 8](Raiden) - [5, 6, 8](Oscurità)

Potere narrativo: Oscurità

Raiden tenta di sorprendere la pattuglia insieme a Pantelis mentre Abraham gli copre le spalle con la torretta.

Una sentinella aerea però individua il gruppo.

Esito: Raiden cede un dado dal pool dell'Oscurità

SCENA 6 - Pantelis/Raiden

Caratteristica scelta dal Seguace: *Previdente*

Dadi: - [3, 5, 5](Pantelis) - [6](Raiden)

Pantelis sacrifica *Esperto in lingue orientali* e ottiene [2, 4, 6]

Potere narrativo: Pantelis

Pantelis abbatte le tre guardie e la sentinella prima che possano sparare sul gruppo.

Esito: Pantelis sacrifica una caratteristica per il tentativo di fare il Trickster e ottiene la caratteristica scelta, Raiden cede un dado all'Oscurità

Raiden ha perso tutti i dadi e cede all'Oscurità, che diventa Attiva.

Raiden ha ora una scena puramente narrativa dove descrive la propria disfatta.

Pantelis diventa la Lanterna, in quanto ha più caratteristiche degli altri.

Francesco giocherà i prossimi turni come scene dell'Oscurità

SCENA 7 - Abrahm/Pantelis/Oscurità

Caratteristica scelta dal Seguace: *Esperto in armi leggere*

Dadi: - [6, 7](Abrahm) - [4, 4, 5](Pantelis) - [3, 5, 7](Oscurità)

Potere narrativo: Abrahm

Altri soldati orientali, attirati dal rumore giungono sul luogo ma vengono prontamente abbattuti da Pantelis e Abrahm.

Esito: Abrahm ottiene la caratteristica scelta e Pantelis cede un dado all'Oscurità

SCENA 8 - Adam/Pantelis/Oscurità

Caratteristica scelta dal Seguace: *Temerario*

Dadi: - [2, 2, 7](Adam) - [5, 7](Pantelis) - [3, 8](Oscurità)

Adam sacrifica *Determinato* e ottiene [1, 3, 6]

Adam sacrifica *Meccanico intuitivo* e ottiene [3, 5, 9]

Potere narrativo: Oscurità

L'esercito orientale non demorde e costringe il gruppo ad una ritirata tattica.

Adam fa procedere a tutta velocità il mezzo nell'intricata rete di canyon.

Esito: Adam ottiene la caratteristica scelta ma ne sacrifica due per fare il Trickster, inoltre cede insieme a Pantelis un dado all'Oscurità

SCENA 9 - Oscurità

Personaggio scelto: Pantelis

Dadi: - [2, 3, 3, 5, 6, 8, 9, 9](Oscurità) - [6](Pantelis)

Potere narrativo: Oscurità

Nel canyon il carro arriva ad un vicolo cieco.

Esito: Pantelis cede un dado all'Oscurità

Pantelis ha perso tutti i dadi e cede all'Oscurità.
Pantelis ha ora una scena puramente narrativa dove descrive la propria disfatta.
Abrahm diventa la Lanterna, in quanto ha più caratteristiche degli altri.
Lorenzo giocherà i prossimi turni come scene dell'Oscurità

SCENA 10 - Oscurità

Personaggio scelto: Adam

Dadi: - [1, 1, 3, 4, 5, 6, 6, 8, 10](Oscurità) - [7](Adam)

Potere narrativo: Oscurità

Il gruppo è costretto ad abbandonare il carro e a trovarsi una copertura dal fuoco nemico dietro una roccia.

Esito: Adam cede un dado all'Oscurità

SCENA 11 - Abrahm/Oscurità

Dadi:[8](Abrahm) - [1, 2, 2, 4, 5, 6, 7, 7, 8, 8](Oscurità)

Potere narrativo: Oscurità

Abrahm cerca di chiamare i rinforzi ma la comunicazione è impossibile a causa di interferenze avversarie.

Esito: Abrahm cede un dado dal pool dell'Oscurità

SCENA 12 - Adam/Abrahm/Oscurità

Caratteristica scelta dal Seguace: *Istinto di autoconservazione*

Dadi: - [6](Adam) - [7](Abrahm) - [9](Oscurità)

Adam sacrifica *Pratico* e ottiene [2]

Adam sacrifica *Previdente* e ottiene [7]

Adam sacrifica *Temerario* e ottiene [4]

Potere narrativo: Oscurità

Il gruppo viene totalmente accerchiato dai soldati orientali.

Esito: Adam ha perso tutte le caratteristiche tentando di fare il Trickster e cede insieme ad Abrahm un dado all'Oscurità

Il gruppo è stato sconfitto poichè non ha più dadi.

Adam e Abrahm hanno ora una scena puramente narrativa dove descrivono la propria disfatta.