

# "Il sentiero dei ricordi"

di eridan

*Il sentiero dei ricordi si basa su una frase che sentii molto tempo addietro. Frase che diceva, più o meno, "Nella vita di una persona ci sono sì e no cinque giorni veramente importanti.. tutto il resto fa mucchio". Be'... in questo gioco si potrà avere l'occasione di "inventare" una storia attraverso le giornate importanti della vita del protagonista.*

## **Gioco per 4 o 5 giocatori.**

Uno dei giocatori interpreterà "il Morente" mentre gli altri giocatori saranno "i suoi giorni importanti". Il morente... già, perché il gioco si apre con la morte del protagonista. Non si sa chi sia il protagonista né tantomeno come e perché stia morendo. Si sa solo che in quel momento sta "trapassando". Molti dicono che, in quell'istante sublime, si riveda tutta la propria vita scorrere davanti agli occhi come un film. Non in questo caso. In questo gioco quelle che scorrono davanti agli occhi sono le immagini dei giorni importanti della vita di questa persona. Le quattro o cinque giornate che hanno segnato la sua vita.

## **Struttura del gioco.**

Deciso chi interpreterà il morente, i restanti giocatori sceglieranno di quale giornata vorranno essere i master. Questo può essere deciso in comune accordo o con un tiro di dado, fate voi.

## **Il primo giorno importante.**

Il giocatore che sarà il master della prima giornata ha il diritto di scegliere l'ambientazione, descrivendola agli altri partecipanti e dandone spunti e peculiarità. Fatto questo il morente si dovrà collocare in quest'ambientazione proposta e dire a tutti chi è di preciso e quanti anni ha (per la prima volta consiglio di evitare un morente che il primo giorno ha 90 anni, anche perché risulta un po' inverosimile che la prima giornata importante della vita di quest'uomo sia ad una così veneranda età :P). Da quel momento il master della prima giornata comincerà a masterare i fatti improvvisando al momento. Man mano che la vicenda prosegue il master si troverà ad introdurre dei PNG che potrà assegnare agli altri giocatori. Nota bene che quando il master delega un PNG ad un altro giocatore ne perde qualsiasi controllo ed ogni decisione ed azione compiuta dal PNG sarà decisa dal giocatore e non dal master della giornata. Il giocatore a cui è andato il controllo del PNG potrà fare di lui quello che vuole, facendolo vincere alla lotteria, finire sotto un treno o qualsiasi altra azione che solitamente è ad appannaggio del master.

***Nota Bene.** Questa, come le altre, saranno le giornate importanti della vita del morente e quindi TUTTI i giocatori, compreso il master e il giocatore che interpreta il morente, dovranno fare in modo di far accadere situazioni emotivamente importanti creando momenti di scontro tra i vari personaggi. Il mio consiglio è quello di sperimentare ed andarci giù pesante nelle vicende.*

Nell'ipotesi di contrasti tra due o più Personaggi i giocatori che li interpretano dovrebbero mettersi d'accordo per come risolvere la faccenda. (Ottime le bombe del Canon, la morra cinese o un incontro di lotta nel fango).

La prima giornata, come le altre, dovrebbe durare non più di una mezz'oretta, tempi brevi sono buoni per tenere pimpante tutta la vicenda. Per il master è possibile chiudere la giornata anche prima del tempo prefissato se pensa che quello che è accaduto fino a quel momento sia sufficiente come "Giornata importante".

Finito il primo dì subentra il secondo. Il nuovo master dirà dopo quanti mesi o anni si verificherà la seconda giornata importante descrivendone lo scenario e mettendosi d'accordo con il giocatore del morente su chi o cosa è diventato in quell'ambito. Bravura dei giocatori è fare in modo che il morente sia in quell'ambito per le

ripercussioni o le scelte fatte nella prima giornata. E' mio consiglio quello di accettare tutti i consigli e gli spunti facendo un breve brainstorming per il tempo tra le due giornate. Il secondo di verrà masterato dal secondo giocatore, giocatore che potrà introdurre nuovi PNG o andare a ripescare quelli vecchi avendo l'accortezza di assegnarli (per continuità narrativa) agli stessi giocatori che hanno dato loro il volto nelle giornate precedenti. Il giocatore master della giornata può tranquillamente decidere della morte dei PNG giocati nel passato se pensa che possa servire alla trama. Nell'ipotesi in cui un giocatore voglia far raccontare al proprio PNG della morte di un altro PNG, o di qualche grosso evento che ha interessato altri oltre a lui, sarebbe opportuno ne parlasse prima col master di turno. Comunque i giocatori dovrebbero collaborare tra loro per rendere più interessante la vicenda, quindi si parte dal presupposto di ascoltare tutte le idee. L'ultima parola aspetta comunque al master per le cose che non riguardano precisamente il morente o i PNG degli altri giocatori.

Anche la seconda giornata deve essere giocata con l'idea che dovrà accadere qualche cosa di importante. Scaduta la mezz'ora o ottenuto un accadimento "importante" la mano può passare al terzo giocatore e così via fino all'ultimo procedendo nello stesso modo in cui si è passati dalla prima alla seconda giornata.

### **L'ultimo giorno.**

L'ultimo giorno è il giorno in cui il morente... be', muore. L'ultima giornata è proprio una giornata che cambia la vita :P Ok, a parte le facezie. Compito del master sarà descrivere il contesto e far evolvere la situazione verso la fine. Fine che sarà lo stesso morente a decidere sulla base delle improvvisazioni della giornata.

Plauso ed applauso se, nel momento della morte, dopo aver percorso tutto il "sentiero dei ricordi" si fosse completato qualche cerchio ed il morente avesse dato un senso alla propria vita.

Attenzione. E' importante decidere dall'inizio il climax delle vicende. E' possibile impostare le vicende in tono scherzoso o aderente alla realtà, dare una colorazione grottesca o seria, a seconda dei gusti. Una volta impostato il climax, però, tutti i giocatori dovrebbero attenersi in modo da non mandare in gloria la storia facendola precipitare nell'assurdo e nel grottesco.

Questo gioco è stato "testato" all'ultima Ambercon dando origine a momenti di gioco veramente affascinanti. (Capirai la credibilità se ve lo scrive l'autore ☺).

### **Variazioni sul tema.**

Il gioco può essere giocato e rigiocato. Si potranno inventare e rivivere le vite di mille persone diverse in mille scenari diversi: Western, antica Grecia, Accademia stellare, regno degli gnomi. Un esperimento interessante è costruire la Ragnatela: finita la prima partita si può passare a narrare la vita di uno dei PNG della storia appena conclusa. La faccenda si complica un pochino perché i giocatori dovranno inventare ed improvvisare senza però stravolgere o modificare quanto è stato narrato nella prima vicenda. (Il gioco di improvvisazioni risulta ancora più affascinante e complesso se, nel racconto precedente, è stata descritta la morte del PNG che ora è il protagonista. Compito dei giocatori sarà quindi quello di impostare la storia in modo tale che porti alla morte accennata in modo credibile). Costruire la ragnatela di vicende che legano via via i vari protagonisti come in una sorta di "strana campagna" potrebbe essere un gioco estremamente stimolante e curioso anche se, non lo nascondo, complesso e passabile di contraddizioni.

*cio eriadan*