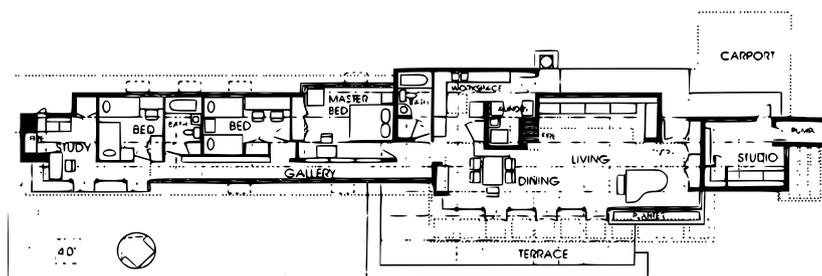


HOUSE OF REEDS

Sam Kabo Ashwell



INTRODUZIONE

House of Reeds è un gioco di ruolo su una casa. In questa casa vive una famiglia o una serie di famiglie, una dopo l'altra. Disegnerete la casa e la vedrete cambiare – insieme alla famiglia – nel corso degli anni.

Vi occorre un foglio di carta sufficientemente grande, alcune matite e qualcosa su cui prendere nota dei personaggi (i cartoncini andranno benissimo). Un po' di dadi a dieci facce possono essere utili ma non sono necessari. Avete bisogno anche di stampare e ritagliare le carte del gioco, oppure di trascriverle da qualche parte.

PREPARAZIONE

Stabilire l'ambientazione

Decidete tutti insieme alcune caratteristiche principali della vostra ambientazione:

- Si trova nel mondo reale o in un immaginario?
- In quale epoca? A seconda dell'ambientazione potreste voler scegliere un anno d'inizio in particolare.

- Unità sociale archetipica: qual è il modello prevalente di famiglia o di unità domestica?
- Posizione: urbana, rurale o tra la città e la campagna; regione; la classe sociale e il comportamento del vicinato.
- Architettura: qual è la forma generale della casa? È una casa a schiera, un appartamento, un palazzo, una colonia spaziale?
- Clima: come sono le stagioni? In quale stagione finisce l'anno?

Cos'è una casa? E quindi, cos'è una famiglia? Dovrete trovare una risposta che vada bene per voi. Provate ambientazioni che vi permettano di esplorare e rispondere a questo genere di domande.

Di fatto le case sono luoghi in cui la famiglia trascorre la maggior parte del tempo e potenzialmente potrebbe viverci a tempo indeterminato. Un orfanotrofio o un convento sono più difficili da giocare, poiché in quei luoghi trascorrereste un tempo tutto sommato limitato.

Scegliere le carte tematiche

Il nome di alcune carte è in maiuscolo; queste formano il *mazzo base*, che utilizzerete in ogni partita. Le carte rimanenti, quelle con i nomi in minuscolo, sono *carte tematiche*; esse modificano leggermente i temi della vostra storia. Scegliete da una a tre carte tematiche da aggiungere al mazzo. Un buon modo per farlo è procedere per eliminazione: mettete tutte le carte tematiche sul tavolo e, a turno, rimuovete una carta finché non ne rimane un set accettato da tutti. Mescolate il mazzo.

Costruire le stanze

A turno, seguendo la disposizione attorno al tavolo, ogni giocatore disegna una stanza sulla mappa e le assegna un nome. Se state giocando in due o tre e le stanze vi sembrano poche, fate un altro giro. Mentre disegnate, spiegate agli altri per cosa viene usata di solito quella stanza. Inserite pure dettagli strutturali come porte e finestre, e magari anche una o due caratteristiche minori, come il mobilio. Si suppone che si tratti di una mappa vista dall'alto ma potrebbe funzionare anche una mappa a sezione aperta con vista laterale. In caso di porte o finestre che danno sull'esterno, non rivelate ancora su cosa affacciano.

Non preoccupatevi troppo se le stanze non si interfacciano alla perfezione. Le case possono essere strane, a volte. Case a più piani vanno benissimo, così come sono perfette anche case dove nessuna delle stanze sia unita direttamente a un'altra.

Le stanze sulla mappa non rappresentano necessariamente tutte le stanze della casa ma semplicemente quelle in cui avranno luogo le

scene. Non avete bisogno di aggiungere un bagno solo perché dovrebbe essercene uno in ogni casa, a meno che non vogliate ambientare alcune scene in un bagno. Scegliete stanze che ritenete interessanti da usare per ambientarvi le scene.

Possono essere considerate stanze anche i giardini, le verande, i capanni, le strutture esterne e i terreni, finché questi si trovano nel campo d'azione della vita quotidiana della famiglia e sono parte dello stesso luogo: se un terreno o una foresta vicina è in qualche modo uno spazio usato con frequenza dalla famiglia, allora può trovarsi sulla mappa. Luoghi di lavoro distanti e case vacanza non possono essere considerati stanze.

Decidete com'è il panorama. Se vi sono porte e finestre che danno sull'esterno, fate un altro giro tra i giocatori attorno al tavolo. Scegliete un'apertura e dite agli altri dove conduce o cosa si vede da lì. Appuntate l'informazione sulla mappa.

Creare i personaggi

A turno ogni giocatore crea un personaggio. Non importa se non tutti lo fanno, proseguite finché avete dai due ai cinque personaggi; potete accordarvi prima sul numero di personaggi oppure decidere di fermarvi quando vi sembra che la casa sia abitata dal numero giusto di persone.

Quando create un personaggio, dategli un nome, un'età in anni e una breve descrizione. Dichiarate inoltre il tipo di relazione che lo lega ai personaggi esistenti. Potete scrivere i personaggi su singoli cartoncini.

Creare un personaggio non significa che vi appartiene; mettetelo al centro del tavolo. Tutti i giocatori hanno la stessa responsabilità per tutti i personaggi.

Le carte faranno riferimento ai *membri della famiglia*. Con questo termine ci si riferisce a un personaggio che è stato creato durante la preparazione o con una carta *Arrivo*. Altre persone possono visitare o anche abitare nella casa – sentitevi liberi di presentarle direttamente nelle scene – ma esse non contano come membri della famiglia. Potete comunque promuoverle a membri della famiglia utilizzando una carta *Arrivo*. Cos'è un personaggio lo decidete voi.

IL GIOCO

La sessione di gioco si sviluppa attorno al tavolo, con ogni giocatore che imposta una scena che ha luogo in qualche momento dell'anno.

Per creare una scena, il giocatore pesca una carta tematica dal mazzo e fa le seguenti cose:

- Dichiarare la stagione e in quale stanza si svolge la scena. Dice chi è presente in scena e ricorda a tutti l'età dei personaggi.
- Dichiarare agli altri giocatori cosa c'è di diverso nella stanza. Potrebbe trattarsi di un cambiamento nell'uso della stanza evidente e semi-definitivo («Lo studio adesso è la stanza del bebè») oppure breve e temporaneo («La luce dorata del mattino viene catturata dalle nuvolette di vapore che provengono dalla vasca da bagno»). Se il cambiamento è sufficientemente duraturo da continuare nelle scene future, disegnatelo sulla mappa. Notate che il cambiamento potrebbe anche avvenire *durante* la scena, pertanto potreste anche invertire questo passaggio con il successivo.
- Narra una breve scena con uno o più personaggi presenti nella stanza. Essi possono interagire, parlare l'uno con l'altro oppure agire da soli, ma in ogni caso le loro azioni devono rispecchiare il testo indicato sulla carta tematica.

Se la carta vi dice di farlo, mescolate nuovamente il mazzo (compresa la carta appena estratta).

Sono vere solo le cose che vengono narrate nelle scene. I giocatori possono discutere tra loro su cosa potrebbe accadere oppure come vedono un determinato personaggio, ma nulla è reale finché non viene narrato e appare in una scena.

Quando il giocatore di turno considera conclusa la sua scena, tocca al prossimo giocatore. Dopo un giro di scene attorno al tavolo è passato un anno. Ogni personaggio adesso è un anno più vecchio: aggiornate i cartoncini per riflettere questo cambiamento. Se avete un po' di dadi a dieci facce, usarli per tenere traccia dell'età può essere più semplice di cancellare e riscrivere ogni volta.

All'interno di un anno, le scene non devono essere giocate necessariamente in ordine cronologico: da una scena in autunno potete tornare indietro a una scena in primavera. Quando i personaggi *partono*, non mettete via i loro cartoncini finché l'anno non è finito.

La carta Partenza

Quando un personaggio lascia la casa, segnatelo come *partito*. Se avete usato i cartoncini per annotare i personaggi, spostateli lateralmente sul tavolo. Dopo la scena decidete se è possibile che essi facciano ritorno in qualche modo; magari si trovano in prigione o sono partiti per un lungo viaggio, oppure nel vostro mondo i morti hanno la tendenza a ritornare. Se così fosse, continuate ad aggiornare la loro età.

La carta Costruzione

Costruire è sempre una scelta; potete ignorare l'azione *costruire* e prendere la carta sotto. Costruire potrebbe tradursi in maniera letterale con un progetto di costruzione oppure potrebbe anche essere che una stanza che è sempre stata lì adesso è al centro dell'attenzione. È un'ottima scelta quando vi rendete conto che avete alcune idee per scene che non funzionerebbero nelle stanze esistenti.

La carta Trasloco

Quando un giocatore pesca la carta *Trasloco*, vi è la possibilità che la famiglia lasci la casa e venga rimpiazzata da una nuova famiglia.

Quando la carta *Trasloco* viene estratta, introducete la scena normalmente e indicate una ragione per la quale la famiglia *deve* partire.

Dopo la scena il gruppo decide insieme se il trasloco ha luogo: votate a turno per rimanere o traslocare, con il giocatore di turno che vota per ultimo.

Quando votate, dovete farvi queste domande:

- La ragione proposta per il trasloco è *credibile*? Considerato ciò che è successo finora, il trasloco ha senso?
- *Volete* che la famiglia se ne vada o volete continuare a seguire la sua storia?

La famiglia resterà *finché* il totale dei voti per traslocare è uguale o supera il numero dei giocatori. Il voto per traslocare, quindi, deve essere unanime. Tuttavia, se almeno una persona vota per farlo, tutti i voti futuri per il trasloco di quella famiglia ottengono un modificatore cumulativo di +1. *Non* si tratta di un modificatore di +1 per ogni persona che vota per il trasloco. Dunque, in una partita con quattro giocatori che ha già visto tre voti inconcludenti, la prossima votazione necessita solo di un voto per il trasloco per avere successo. Il modificatore si resetta quando la famiglia trasloca.

Se una votazione ha successo e volete continuare a giocare, create una nuova famiglia come spiegato in precedenza (il giocatore successivo al tavolo inizia per primo) e continuate a giocare. Un'ottima occasione per grandi cambiamenti.

I personaggi che traslocano non possono mai tornare. Non aggiornate più i loro cartoncini.

Finire il gioco

Il gioco finisce quando volete, anche se un trasloco è un ottimo finale.

VARIANTI

Ritmo veloce. Alla fine di ogni scena passa un anno.

Ritmo lento. Anziché di anni, il gioco avanza di mesi.

Attrito. Aggiungete un'altra carta *Partenza* e un'altra carta *Arrivo*. Togliete la carta *Trasloco*. Usate questa variante per ambientazioni con un ricambio frequente, come un collegio, un orfanotrofio o un convento.

Nessuna via d'uscita. Se un trasloco ha successo, il gioco finisce. Partire equivale a morire. Usate questa variante per un rifugio nucleare, una nave generazionale o un'arca.

SPUNTI PER L'AMBIENTAZIONE

- Una caverna; ogni trasloco potrebbe rappresentare un intervallo di centinaia o migliaia di anni.
- Carri, tende o iurte in una carovana di nomadi.
- Una *longhouse* tribale, seconda casa per ognuno nel villaggio.
- Una villa di campagna romana, con la famiglia e gli schiavi.
- Un monastero medievale. Magari il genere di monastero in cui si praticano arti marziali.
- La sede di una corporazione.
- La corte di un nobile o di un sovrano.
- La casa-bottega di un maestro artigiano, condivisa con la famiglia e gli apprendisti.
- Un bordello del selvaggio West.
- Una piccola casa nella grande Frontiera.
- Una casa di cura: ricchi pazienti a lungo termine e lo staff. Oppure esuli disprezzati.
- Un complesso missionario.
- Una tenuta vittoriana, con la famiglia e la servitù.

- Un ospizio vittoriano.
- Una colonia di artisti *bohémien*.
- «Oh, il castello? È praticamente un cumulo di rovine. È stato venduto per una miseria ad alcuni statunitensi misteriosi.»
- La Residenza del Presidente. Senza alcun limite di tempo. Probabilmente la carica di Presidente è a vita.
- Coinquilini. Coinquilini fin troppo intimi. “Co-dipendenti” è una parola grossa, ma. . .
- Una *McMansion* in un negozio di volatili.
- Al piano terra un pub, al primo piano l’abitazione dell’oste.
- Una casa occupata.
- Un insediamento su un’isola deserta, abitato dai sopravvissuti allo schianto.
- Una comune di naturisti. O è più la sede di una setta?
- Un campeggio semi-permanente di sfollati o senzatetto.
- Il quartier generale di una cellula della Resistenza, durante una lunga occupazione.
- Una fattoria isolata, fortificata dai sopravvissuti alla “Cosa che è arrivata di notte”.
- Un gigantesco castello gotico perlopiù deserto, abitato da ciò che rimane di una stirpe quasi scomparsa.
- La strega si aggira nei boschi tra derelitti e orrori.
- «Nel sogno è sempre la stessa casa. Non so cosa c’è fuori ma di sicuro non è niente di buono.»
- Una casa fatta di porte e scale, al crocevia del multiverso.
- Una tenuta viene condivisa con gli spiriti della casa, del fienile e dei campi.
- L’habitat dell’Homo Sapiens nello Zoo Galattico.
- L’equipaggio di una piccola navicella indipendente.
- Colonizzatori tra le rovine di un’antichissima cultura aliena.
- Un dormitorio assegnato al Comandante dei Progetti Speciali e ai dipendenti registrati.

Copyright © Sam Kabo Ashwell. Alcuni diritti riservati.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza *Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*. Per leggere una copia della licenza visita il sito web: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

House of Reeds deve molto, tra gli altri giochi, in particolare a *18 Cadence* di Aaron Reed, che può essere scaricato qui. Grazie a Jacqueline Ashwell, Mark Levad, J. C. Lundberg, Madeline, Tim Maudlin, Elin Ramsey, Cathy Saxton, Lucian Smith, Sara Smith, Carolyn VanEseltine e Justin de Vesine.

Edizione italiana a cura di Mammut RPG. Traduzione di Antonio Amato. Revisione di Loris Casagrandi. Questo documento è stato creato con \LaTeX , utilizzando la classe suftesi di Ivan Valbusa. Il carattere è \TeX Gyre Pagella. L'illustrazione è "Eric and Pat Pratt House, 1950-54" contenuta nel volume *The Frank Lloyd Wright Companion*, curato da William Allin Storrer e pubblicato nel 2006 dalla University of Chicago Press.

Il nostro indirizzo internet è www.mammutrpg.eu.