

Archipelago

di Matthijs Holter



Archipelago

di Matthijs Holter

Edizione originale

Terza edizione

Un gioco di Matthijs Holter.

Ringraziamenti

Ai miei giocatori locali: Ole Peder Giæver, Monica Holter, Morten Halvorsen, Steinar Hamdahl, Magnus Jakobsson, Håken Lid, Tomas Mørkrid, Erling Rognli. Sono felice di vivere in un posto dove esiste una cultura del gioco così radicata; queste persone mi hanno aiutato a plasmare il gioco in qualcosa che fosse in grado di funzionare innanzitutto per noi.

A tutti gli altri giocatori: Chris Bennett, Robert Earley-Clark, Willem Larsen, Chris Peterson. Sono felice che queste persone abbiano scelto il mio gioco, lo abbiano giocato e me ne abbiano parlato; mi hanno aiutato a plasmare il gioco in qualcosa che fosse in grado (si spera) di funzionare per tutti.

Edizione italiana

Prima edizione

A cura di Mammut RPG.

Traduzione di Roberto Amabile, Simone Capasso e Bruno Capriati.

Revisione di Antonio Amato, Loris Casagrandi, Daniele Di Rubbo e Ivan Lania.

Layout ed editing di Antonio Amato.

Illustrazioni di Ivano Scoppetta.

Riferimenti bibliografici

Adams, Richard. 2015. *La collina dei conigli*. Milano: BUR.

Giæver, Ole Peder, e Martin Bull Gudmundsen. 2012. *Itras By*. Vagrant Workshop.

Holter, Matthijs, Håken Lid, e Even Tømte. 2011. *Norwegian Style*.

Le Guin, Ursula K. 2013. *La saga di Terramare*. Milano: Mondadori.

Guida alla lettura

Il testo preceduto dal simbolo ❖ contiene riassunti delle regole o approfondimenti del testo di gioco.

Il testo preceduto dal simbolo © e formattato in corsivo contiene esempi di gioco.

Il testo preceduto dal simbolo † e formattato in grassetto contiene consigli da parte dell'autore e di altri giocatori.

Sommario

A proposito di Archipelago 1

Com'è il gioco? 3

Impostare il gioco 5

Creare i personaggi 9

Iniziare la sessione 11

Usare i punti del destino 13

Il vostro turno 15

Cos'altro potete fare? 21

Autorità 27

Tecniche importanti 29

Materiali di gioco 32

A proposito di Archipelago

Archipelago è un gioco di ruolo e di storie in cui ogni giocatore controlla un personaggio principale. A turno ogni giocatore dirige e mette in scena una parte della storia del proprio personaggio, conducendolo al punto del destino che ha scelto, mentre gli altri giocatori interagiscono con la storia e la influenzano.

Per chi è questo gioco?

Questo gioco fa al caso vostro se vi piace l'aspetto narrativo dei giochi e vi divertite nella sfida creativa e nell'ispirazione che emerge dalla collaborazione con gli altri. Se invece vi piacciono le meccaniche tattiche, la gestione delle risorse o la competizione tra giocatori, ci sono altri giochi che possono funzionare meglio per voi.

L'atmosfera che sto ricercando

Ho scritto questo gioco cercando di catturare l'atmosfera della *Saga di Terramare* di Ursula K. Le Guin. Desideravo un gioco di destini grandiosi che, allo stesso tempo, fosse in grado di soffermarsi sui dettagli di piante, parole e vita di tutti i giorni. Volevo un gioco che trattasse di grandi conflitti ma che contemporaneamente si prendesse cura delle storie dei personaggi con rispetto. Non volevo una struttura d'acciaio ma una ragnatela di fili sottili che creasse storie ancora più capillari.

Questo gioco funziona meglio se lo giocate lentamente. Talvolta la cosa migliore è aspettare un po' e vedere come le cose si sviluppano per conto loro. Ged visse con Ogion per anni, imparando la lingua antica, i nomi dei petali dei fiori e quelli degli insetti. C'è tempo per lasciare che i personaggi crescano.

Inspirate. Espirate. Prendetevi il vostro tempo.



Com'è il gioco?

Nel vostro turno imposterete e dirigerete una scena in cui narrerete le azioni e i pensieri del vostro personaggio. Tutti i giocatori (sia voi stessi che gli altri) narreranno le altre parti della storia: per esempio, le azioni degli altri personaggi, le descrizioni degli ambienti, gli eventi che vanno oltre il controllo del vostro personaggio, ecc. Poiché si tratta della vostra scena, dovrete coinvolgere gli altri giocatori e lavorare assieme per creare proprio quel tipo di storia che piace a voi. Chiedete loro di interpretare specifici personaggi, controllare particolari eventi, ecc.

All'inizio della sessione sceglierete un punto del destino scritto per il vostro personaggio da un altro giocatore; si tratta di un evento che il vostro personaggio si troverà ad affrontare durante la sessione. Guiderete la storia del vostro personaggio verso quel punto, con l'aiuto degli altri giocatori.

Se volete qualche suggerimento casuale per la vostra storia, durante il vostro turno potete pescare una carta fato. Questa carta sarà poi interpretata da un altro giocatore. Inoltre, vi sono alcune cose che potete sempre fare, non importa di chi sia il turno.

Alcuni giocatori hanno la responsabilità di determinati elementi del mondo di gioco; per esempio la magia, la geografia e la cultura. Ciò significa che hanno un limitato potere di veto quando questi elementi vengono menzionati nella narrazione. Inoltre, essi inventeranno eventi casuali legati a tali elementi, quando sarà chiesto loro di interpretare le carte fato.



Le frasi rituali

Se non siete soddisfatti di qualcosa che un altro giocatore narra, perché pensate non sia adatto alla storia, potete dire al giocatore: *Prova in un altro modo.*

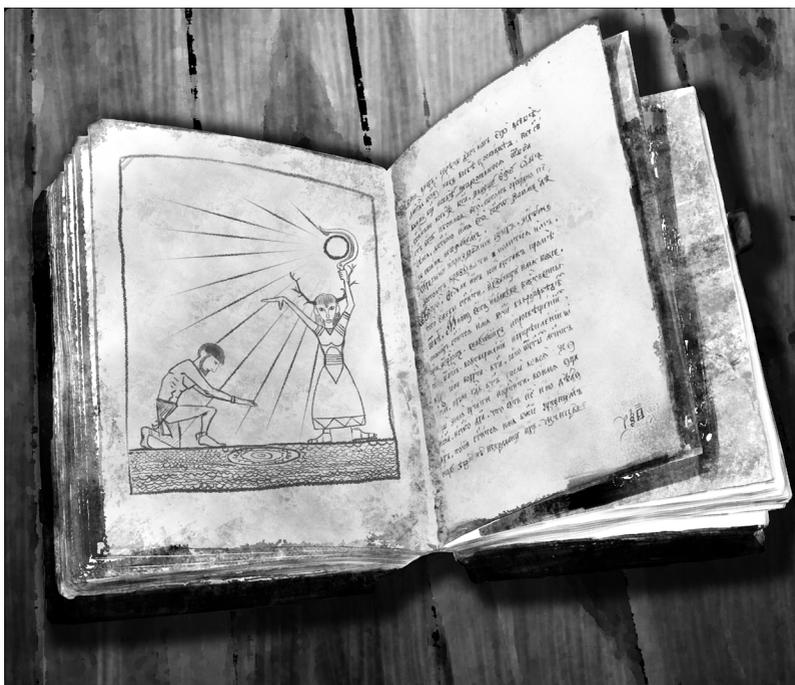
Se un altro giocatore narra qualcosa e vi piacerebbe saperne di più, potete dire: *Entra nel dettaglio.*

Se un altro giocatore narra qualcosa a cui vi piacerebbe aggiungere più tensione drammatica, potete dire: *Non sarà così semplice.*

Se volete mantenere l'intensità di una scena ma gli altri non stanno spingendo abbastanza sull'acceleratore, potete dire: *Più duro.*

Se non sapete come continuare o siete rimasti senza idee, potete dire: *Aiuto.*

Infine, se avete un piccolo episodio da raccontare non appena un altro giocatore ha terminato il suo turno, potete dire: *Mi piacerebbe un intermezzo.*



Impostare il gioco

La prima volta che giocate avete bisogno di fare due cose: definire l'ambientazione e creare i personaggi. L'ambientazione viene stabilita dal gruppo; i personaggi vengono creati individualmente ma probabilmente fareste bene a parlarne mentre li create, giusto per avere un riscontro, per verificare di essere sulla stessa lunghezza d'onda o anche solo per divertimento.

Per definire l'ambientazione, dovete decidere se usarne una esistente o definirne una nuova.

Usare un'ambientazione esistente

Se state usando un'ambientazione esistente, cercate una mappa e disponetela sul tavolo. Parlate un po' dell'ambientazione: cosa c'è di interessante? Come funziona questo mondo?

Collocate la vostra partita in un tempo o in un luogo i cui dettagli non sono definiti minuziosamente nell'ambientazione originale. Sicuramente vorrete uno spazio di manovra per esplorare e inventare nuovi luoghi, popoli e culture.

Decidete quali elementi dell'ambientazione sono importanti e per i quali è necessario che qualcuno si assuma la responsabilità di controllarli: questi avrà l'autorità di dire cosa è adatto all'ambientazione e cosa no.

Potreste voler ambientare il gioco qualche centinaio di anni prima degli eventi descritti nell'opera originale. Oppure potreste semplicemente voler raccontare nuovamente le storie di Ged e Tenar, i personaggi principali della *Saga di Terramare*, per intrecciarvi quelle dei vostri personaggi.

È una buona idea espandere un po' l'ambientazione, per far sentire più partecipe il gruppo. Potete creare nuovi luoghi con nomi e descrizioni, esattamente come si fa per definirne una nuova.



Nella Saga di Terramare di Ursula K. Le Guin, le aree di autorità potrebbero essere la magia, la cultura e la geografia. Se un giocatore narra qualcosa sulla magia che non ha nulla a che vedere con quella descritta nei libri, qualcuno dovrebbe avere l'autorità per dire «Questo non è corretto».



Avete deciso di giocare un'ambientazione fantascientifica in cui la vostra astronave si è schiantata su un pianeta alieno quasi completamente sommerso dall'acqua e i vostri personaggi conoscono solo un paio di isole. Decidete che gli elementi importanti nella vostra ambientazione sono la geografia, la tecnologia, la cultura e l'ambiente sottomarino (che pensate possa diventare più avanti).

Il gruppo dà il nome ad alcune isole: Big Nose, Cedaal, Pariolish e altri sei nomi. Uno degli oceani viene chiamato Oceano Argenteo. Qualcuno dice che Cedaal è l'isola sulla quale vi siete schiantati; ha grandi città, splendenti come il sole. Tu dici: «Sì, di notte è l'unica isola visibile, tutte le altre sono al buio».

Qualcun altro dice: «Tutti qui assomigliano a piccoli omini verdi». A te questa cosa non piace, quindi dici «Prova in un altro modo». Insieme decidete: «Le persone sembrano umani, solo un po' più alti e scuri».

Tu dici: «Città splendenti... Entra nel dettaglio». Il giocatore descrive come le città si basino su generatori sotterranei e gli edifici siano una sorta di struttura cristallina organica.



**«Mi piace utilizzare una lavagna magnetica
e dei pennarelli colorati per disegnare la nostra mappa,
così possiamo aggiornarla mentre giochiamo!»**

— Mark Causey

**«La mappa è più importante di quanto sembri.
La geografia della vostra partita è la struttura primaria
sulla quale si innestano tutti gli altri pezzi.»**

— Remi Treuer

Definire una nuova ambientazione

Parlate un po' dell'ambientazione e decidete quale genere vi piacerebbe giocare. Il fantasy epico o la fantascienza funzionano bene con questo gioco ma, se volete sperimentarne di nuovi, non vi sono problemi.

Decidete quali elementi dell'ambientazione sono importanti e necessitano che qualcuno si assuma la responsabilità di controllarli. Questo è per essere sicuri che l'ambientazione abbia una certa integrità, che vi sia una visione unitaria dietro a questi elementi. Decidete chi ha l'autorità su cosa. Si tratta di una responsabilità, dunque fate in modo che l'autorità su un determinato elemento venga assegnata alla persona giusta.

Procuratevi un foglio abbastanza grande per disegnarvi una mappa. All'inizio del gioco, questa vi aiuterà ad avere una visione comune dell'ambientazione; sarà il fulcro dell'azione. Più avanti la userete per segnalare dove si trovano i personaggi. La mappa influenzerà le carte fate che pescherete durante il gioco ma verrà influenzata a sua volta dalle carte.

Quanti fra voi vogliono disegnare prendano una penna o una matita e inizino a tracciare i luoghi. Cominciate a disegnarne almeno cinque (di più se avete intenzione di giocare per più di una sessione). Lasciate un po' di spazio a lato della mappa per annotare i nomi dei personaggi che compariranno durante il gioco.

Date nomi ai luoghi. Fatelo anche per le altre cose presenti sulla mappa: oceani, correnti, venti, villaggi, galassie, deserti, ecc. Date una breve descrizione di alcuni luoghi. Fornite uno o due dettagli ma assicuratevi che molto rimanga indefinito e aperto all'esplorazione.

Durante questa fase del gioco si applicano tutte le regole per la narrazione tranne *Non sarà così semplice*. Ciò significa che chiunque potrà dire *Prova in un altro modo* o *Entra nel dettaglio*. Significa inoltre che i giocatori con autorità potranno porre il veto su ciò che riguarda i loro elementi.



Creare i personaggi

Ognuno di voi deve pensare al tipo di personaggio che vuole giocare. Pensate ad alta voce! Riflettete sul loro luogo di provenienza e descrivete alcune persone che sono importanti per loro o per la loro storia. Dovreste avere in mente l'inizio della storia; non create personaggi che rimangono sempre nello stesso posto senza fare nulla. Ricordate che essi saranno strumenti del destino; si tratta di persone note, personaggi principali, figure destinate a grandi cose o a eventi tragici. Possono iniziare piccoli e insignificanti oppure prodi e valorosi, ma saranno comunque al centro degli eventi.

Ogni personaggio dovrebbe avere una relazione indiretta con almeno un altro personaggio. Con relazione indiretta si intende che entrambi sono emotivamente legati a un terzo personaggio, evento, luogo oppure a un altro elemento. Questi legami devono essere forti e significativi per il vostro personaggio. Non importa che le definiate a turno o tutti insieme, l'importante è che le relazioni siano al loro posto prima che il gioco abbia inizio.

Se vi è un conflitto importante durante la sessione – una faida tra varie fazioni, una guerra oppure una competizione per ottenere un oggetto sacro – è certamente una buona idea avere una relazione indiretta tramite esso. Questi conflitti tendono a entrare in gioco e i personaggi che sono coinvolti tendono a diventare importanti nella storia.

È utile avere una lista di nomi da poter usare durante il gioco per i personaggi secondari. Scrivete questa lista tutti insieme. Per cominciare dovrebbero bastare una decina di nomi maschili e una decina di nomi femminili.



«Archipelago funziona bene con qualsiasi idea o ambientazione vi venga in mente. Abbiamo giocato fantascienza, urban fantasy e ogni altro genere di cose.

La mia ambientazione preferita è stata la Mosca contemporanea raccontata dal punto di vista di cani randagi, ispirati ai conigli de *La collina dei conigli* di Richard Adams!»

— Jason Morningstar



State giocando con l'ambientazione della Saga di Terramare. Vuoi giocare un personaggio che in passato è stato valoroso ma è caduto in disgrazia. Il suo nome è Albiorth. Lo presenti al gruppo e un altro giocatore propone che il tuo personaggio sia stato esiliato, cacciato dall'isola che gli ha dato i natali. Vai avanti con l'idea e raccontati al gruppo che il tuo personaggio era ricco e potente ma aveva tanti nemici. Ora è da solo su una barca, molto molto arrabbiato.



Herran lotta da tempo per diventare una Figlia della Chiesa. Questo è un ottimo spunto: qualsiasi cosa che abbia a che fare con questa lotta dovrebbe essere interessante da portare in gioco. Lo annoti come spunto. Herran ha anche un uccello da compagnia; forse non si tratta di materiale interessante per la storia, così non lo annoti come spunto.



Dopo averne discusso un po' con gli altri, decidi che Albiorth è stato esiliato da suo fratello, sposato con Herran, uno degli altri personaggi. Adesso Albiorth e Herran hanno una relazione indiretta. Da giovane, Herran partecipò alla Rivoluzione Teocratica; un altro personaggio, Pelk, fu gravemente ferito durante quella stessa rivoluzione. Adesso Herran e Pelk hanno una relazione indiretta. Prendetevi un po' di tempo per pensare qualcosa sugli altri personaggi. Annotate un paio di spunti che vi sono sembrati importanti: cose che riguardano la personalità dei personaggi o la loro storia, qualcosa che sembri dirvi «Giocami!» Queste annotazioni saranno perfette quando vi ritroverete a scrivere i punti del destino, più tardi.

Iniziare la sessione

In ogni sessione di gioco, prima di iniziare la partita, ogni giocatore avrà bisogno di un punto del destino per il proprio personaggio. Si tratta di un evento che si verificherà nella vita del personaggio; qualcosa di drammatico, significativo, probabilmente qualcosa che gli cambierà la vita.

Creerete i punti del destino per gli altri giocatori. Ognuno di voi deve scriverne uno per ogni personaggio degli altri giocatori; quindi, se state giocando in cinque, ciascuno deve scrivere quattro punti del destino.

I punti del destino sono cose delle quali sarebbe interessante sentire parlare, cose di importanza considerevole (se non massima) per il personaggio stesso. Siete liberi di scrivere ciò che volete: dopotutto, il giocatore è libero di ignorare il vostro punto del destino se non gli piace. Alcuni giocatori hanno definito i punti del destino come uno “spazio creativo insindacabile”: possono essere usati così come sono oppure gettati alle ortiche.

Quando tutti hanno finito, scegliete uno dei punti del destino che gli altri giocatori hanno proposto per il vostro personaggio. Se state giocando in due (o tre), ogni giocatore ne scrive tre per il personaggio dell'altro giocatore.

Quando avrete scelto il punto del destino per il vostro personaggio, scrivetelo su un foglio e piegate quest'ultimo in modo tale da farlo rimanere in piedi, così che gli altri giocatori possano vederlo in ogni momento. In alternativa, potete semplicemente scriverlo su un foglio per averlo sott'occhio. In ogni caso, è importante che tutti possano leggere il vostro punto del destino in qualunque momento.

Se un punto del destino influisce su più di un personaggio principale, tutti i giocatori coinvolti devono essere d'accordo nell'usarlo.



Stai giocando con due amici: uno interpreta un giovane ragazzo alla ricerca del fratello disperso in mare, l'altro un vecchio negromante. Per il primo personaggio scrivi: «Trova suo fratello, quasi morto di sete, nelle Distese Occidentali». Per il secondo scrivi: «Apri il portale per la Terra dei Morti».



Stai interpretando Albiorth, un uomo facoltoso costretto all'esilio. Gli altri giocatori suggeriscono «Trova un antico tesoro dei pirati» e «Ritorna alla città natale per attuare una terribile vendetta». Scegli il secondo punto del destino. Per esempio, se un altro giocatore interpreta il fratello perduto come personaggio principale, il punto del destino «Trova suo fratello, quasi morto di sete, nelle Distese Occidentali» dovrebbe essere approvato da entrambi i giocatori; altrimenti il giocatore deve scegliere un altro punto del destino tra gli altri suggeriti.



Durante la tua terza scena, Albiorth sbarca su una piccola isola desolata e incontra una ragazzina. In una scena precedente, un altro giocatore ha descritto come questa ragazza fosse la portatrice di una malattia orribile. Si suppone che Albiorth «torni alla città natale per attuare una terribile vendetta»; quindi racconti che Albiorth porta con sé la ragazza sulla piccola imbarcazione e salpa in direzione della città che lo ha esiliato. Il suo piano è di infettare tutti gli abitanti.



«Sii audace quando scrivi i punti del destino per gli altri giocatori. Il tuo compito è fornire loro opportunità interessanti tra cui scegliere».

— Chris Bennett

«Per una partita di una sola sessione, non create più di un punto del destino per ogni personaggio: scrivetene uno tutti assieme».

— Mark Causey

Usare i punti del destino

Il punto del destino è una delle parti più importanti del gioco perché mantiene scorrevoli le vostre storie, evita che emergano a malapena e che non finiscano da nessuna parte. Ora che conoscete il destino del vostro personaggio per questa sessione, giocate in modo tale da raggiungerlo! In ogni scena guiderete il vostro personaggio verso il proprio destino e, al terzo o quarto turno che giocherete, egli dovrebbe affrontarlo.

Gli altri giocatori dovrebbero aiutarvi a raggiungere il punto del destino; possono farlo interpretando personaggi secondari, descrivendo eventi che abbiano senso nella storia, ecc.

Dopo che il vostro punto del destino è stato raggiunto, potete decidere di concludere la vostra storia per questa sessione. Se decidete in tal senso, parteciperete ancora alle storie degli altri come sempre ma, quando verrà il turno di interpretare il vostro personaggio, semplicemente salterete il turno.



Quando tutti i personaggi hanno affrontato il proprio punto del destino, probabilmente è il momento giusto per terminare la sessione.



I migliori punti del destino sono spesso quelli che sorprendono e pongono una sfida al giocatore. Ecco alcuni suggerimenti.

Un punto del destino potrebbe mostrare un personaggio da un punto di vista inaspettato. Per un personaggio pacifista, «Uccidi tre persone con una pistola che hai trovato da qualche parte» è un punto del destino spaventoso e interessante al tempo stesso. Ci chiederemo tutti come sarà possibile.

Un punto del destino potrebbe far morire i cari del personaggio e rappresentare un traguardo amaro. Per un personaggio che ha trascorso le ultime due sessioni a cercare il padre perso da tempo e ritenuto un Tecnomante Supremo, un punto del destino come «Trovi tuo padre, lavora come negoziante in qualche sobborgo anonimo» sarà sicuramente sconvolgente. Ci chiederemo tutti come il personaggio reagirà.

Un punto del destino potrebbe dare al personaggio un'opportunità per eccellere in maniera straordinaria. Se un personaggio è secondo in comando da molto tempo, un punto del destino che dice «Dimostri la tua capacità in una drammatica battaglia e ti viene affidato il comando di un'unità speciale» renderebbe tutti fieri di lui.



Il vostro turno

Nel vostro turno, ossia quando il vostro personaggio è il protagonista indiscusso, fate le seguenti cose.

Impostate la scena

Descrivete dove si trova il vostro personaggio e cosa sta accadendo. Siete il regista, quindi assicuratevi di chiedere agli altri giocatori di descrivere la scenografia, di interpretare specifici personaggi, ecc.

La prima volta che giocate, dovrete fare molta attenzione a questa parte. È facile sentire la responsabilità di provvedere a tutto. Non è così; siete responsabili solo della struttura di partenza. Non dovete decidere dove vi trovate all'inizio della scena, o cosa accade; dovete però assicurarvi che qualcuno lo faccia.



Sto iniziando la mia scena ma non ho nessuna idea su cosa fare e gli altri giocatori mi stanno guardando con aria d'attesa. Chiedo il loro aiuto. «Il mio personaggio si trova... mmm... Morten, dove si trova il mio personaggio?»

Morten pensa per un momento, poi punta il dito sulla mappa. «Ti trovi nell'acquitrino, esattamente qui. Stai cercando qualcosa che hai sognato la notte scorsa».

Non ho alcuna idea su ciò che ha sognato il mio personaggio ma va bene così, lo scopriremo più avanti. «L'acquitrino, ok. Monica, puoi interpretare il ragazzino strano che abbiamo visto nella scorsa sessione?» Monica annuisce. Non so cosa ci faccia qui questo ragazzo ma, di nuovo, lo scopriremo dopo. Inizio a narrare. «Sto guardando l'acquitrino, scacciando mosche a destra e a manca...»



«Sii banale».
— *Graham Walmsley*







Se ti va, puoi anche fornire indicazioni più precise per la scena. È una scelta totalmente opzionale ma può essere divertente. Spesso il mio gruppo specifica il tipo di tecnica narrativa da utilizzare o come le cose dovrebbero essere narrate. Ecco qualche esempio.

«Presenta la scena come fosse un flashback o un sogno».

«Questa scena è identica alla precedente ma osservata dal punto di vista di un altro personaggio».

«Non dovrebbero esserci conflitti in questa scena. Si tratta di vivere la storia, immergersi nelle vicende e descriverle».

«In questa scena l'Imperatore tenterà di sembrare solenne ma una serie di ridicoli incidenti gli faranno perdere la faccia».

Interpretate il vostro personaggio

Voi controllate le azioni, i pensieri e i dialoghi del vostro personaggio, in ogni momento. L'unica eccezione è quando qualcuno vi dice *Non sarà così semplice*; quindi chi dovrà narrare l'esito della situazione potrà raccontare come reagisce il vostro personaggio e cosa gli accade. Nessuno può dirvi *Prova in un altro modo* mentre interpretate il vostro personaggio.

Pescate una carta fato

Una volta per sessione, potete decidere di pescare una carta fato nel vostro turno. Queste carte servono quando volete (o avete bisogno di) qualche aiuto narrativo casuale; per esempio se notate che la storia del vostro personaggio stia annaspando o se pensate che la trama che state seguendo abbia bisogno di un colpo di scena.

Le carte fato sono spesso legate alla mappa o agli elementi dell'ambientazione sui quali qualcuno possiede l'autorità narrativa. Quando pescate una carta, non leggetela ma datela a qualcuno che la interpreti. Il compito delle carte è di assicurarsi che il fato lanci una palla deviata, non importa se verso il vostro o verso tutti i personaggi.

Quando qualcuno interpreta una carta che riguarda un elemento su cui possiede l'autorità, vuol dire che quell'elemento entra in gioco.



Peschi una carta fato e la consegna al giocatore che ha autorità sul tempo, magico e atmosferico. La carta dice «L'elemento su cui hai autorità interferisce con i desideri, gli intenti e i bisogni del personaggio». Il giocatore descrive come il tuo personaggio, lungo la strada verso la Città dell'Amore, si imbatte in una tempesta magica che la trasporta su una lontana isola deserta. Inoltre descrive come la tempesta influenza altri personaggi principali e secondari.

Terminate la scena

Quando vi sentite pronti, potete terminare il vostro turno e lasciare il posto al prossimo giocatore. È importante ricordare che nessun altro può dirvi quando finire il vostro turno; sta solamente a voi decidere, quindi avete tutto il tempo e la libertà di narrare secondo il vostro stile e il vostro ritmo.



Cos'altro potete fare?

Vi sono altre cose che potete sempre fare, sia nel vostro turno sia in quello degli altri giocatori. Tenete sempre a mente queste opzioni; il gioco si basa sulla vostra partecipazione quando non è il vostro turno.



«Usa spesso le frasi! Cerca pretesti per inserirle nella discussione.

Usa la prima mezz'ora di gioco solo per prenderci la mano. Tutto ciò avrà due effetti aggiuntivi: tenere il gruppo unito (sviluppando quindi un senso estetico condiviso che non lasci nessuno scontento) e far accadere tutta una serie di cose che nessuno aveva previsto!»

— *Matthijs Holter*

«La codifica di frasi specifiche che i giocatori possono dire ogni volta che vogliono consente l'emergere di un sistema di permessi all'interno del gioco, in modo tale da spronare i giocatori più silenziosi. Ciò serve a rendere il gioco più equo, vario e divertente per tutti i giocatori.»

— *Matthew Gagan*

Dire *Prova in un altro modo*

Se qualcuno narra qualcosa che, per qualsiasi ragione, non pensate si adatti alla storia o alla situazione, potete dire *Prova in un altro modo*. Questi, allora, dovrà narrare qualcos'altro: una variazione su qualcosa che ha appena detto o qualcosa di completamente diverso. Potete specificare esattamente cosa volete cambiare; per esempio, «Smettila di essere ridicolo!» o «Non voglio che il mio personaggio finisca in cella».

Non abbiate paura di usare questa regola. All'inizio vi troverete a usarla piuttosto spesso ma dopo un po', quando tutti cominceranno a capire quale tipo di narrazione incontri le aspettative del gruppo, probabilmente non sentirete più il bisogno di utilizzare questa regola così di frequente. È un modo per tracciare una linea con il gesso, dicendo agli altri giocatori: «Questo è interessante, questo no».



Qualcuno dice: «L'uomo caduto in mare riemerge in superficie. Il suo corpo è coperto di sangue e ha un gigantesco squalo morto sotto il braccio». Secondo te questo è un po' troppo, così dici: «Prova in un altro modo, possiamo evitare lo squalo?» L'altro giocatore annuisce. «Va bene, l'uomo riemerge coperto di sangue. "Ho dovuto affrontare degli squali", dice».



«Usa Prova in un altro modo più spesso di quanto non pensi di dover fare. Più la usi e più il gioco ne trarrà beneficio».

— Jason Morningstar

Dire *Entra nel dettaglio*

Quando volete saperne di più su qualcosa che qualcuno sta raccontando in quel momento, potete dire *Entra nel dettaglio*. Si tratta di uno strumento ottimo per assicurarvi di raccontare una storia tutti insieme, anziché buttare giù un semplice riassunto. Inoltre vi fornisce l'opportunità di verificare cosa piace al gruppo; se glissate su una cosa perché non siete abbastanza sicuri, capirete che invece è importante per gli altri se vi chiederanno di descriverne i dettagli.

Un ottimo suggerimento per entrare nel dettaglio: non siate creativi. Non provate a costruire chissà cosa. Fate semplicemente finta di visitare il posto, vedere ciò che vi circonda e descriverlo. Il bagliore di un bottone su un'uniforme, i capelli biondi e corti della giovane guardia dagli occhi d'acciaio... Spesso non importa quale dettaglio decidiate di descrivere, basta che descrivate qualcosa.



Dici: «Il maestro parla di qualche rituale». Un altro giocatore dice: «Entra nel dettaglio!» Tu dici: «Ok... Egli dice: "Il rituale d'acqua che lega due persone in matrimonio richiede che entrambi portino una bottiglietta d'acqua: acqua di sorgente per la donna, acqua di pozzo per l'uomo..."»



«*Entra nel dettaglio, in particolare, aiuta a creare uno spazio immaginato che sembri reale, in cui le cose altrimenti sarebbero state ignorate. Le sessioni di Archipelago sono memorabili soprattutto per i dettagli.*»

— *Matthew Gagan*

Dire Non sarà così semplice

Se vi è una sfida o un conflitto, potete dire *Non sarà così semplice*. Questa frase può essere pronunciata solo una volta per turno. Il giocatore di turno decide cosa sta tentando di fare il personaggio. È meglio se la mettete giù come se fosse una domanda; «Albiorth potrà attraversare il lago a nuoto?», «Mira riuscirà a convincere l'imperatore che la malattia è mortale?», «Arlo sarà in grado di uccidere il gabbiano in cui risiede lo spirito di sua moglie?» Poi il giocatore di turno sceglie un altro giocatore per pescare una carta risoluzione e interpretarla. Questo è importante: non interpretate mai una carta risoluzione per il vostro personaggio!

Eventualmente, se tutti sono d'accordo, questa frase può essere rivolta anche a un giocatore che sta interpretando un personaggio secondario; considerate però che una scelta del genere sposterà i riflettori dal personaggio principale a un personaggio secondario.



Il giocatore di Albiorth ti dice di pescare una carta risoluzione. La carta dice: «Sì, e...» Decidi che non solo Albiorth riesce ad attraversare il lago a nuoto ma, lungo il tragitto, scopre anche un tesoro sommerso.

Più tardi il giocatore di Mira ti dice di pescare una carta risoluzione. La carta dice: «No, e...» Decidi che non solo l'Imperatore non crede alle parole di Mira ma diventa così infuriato per la sua insolenza da mandare i soldati a ucciderle la famiglia.

Dire *Mi piacerebbe un intermezzo*

Se avete in mente qualcosa che volete davvero raccontare e che starebbe bene come chiosa al turno che sta per terminare, potete richiedere un intermezzo. Se il gruppo è d'accordo, al termine della scena in corso, avrete un minuto per il vostro intermezzo. Siate brevi; non è il vostro turno, vi state inserendo con un momento intenso e conciso!

In ogni caso, non vi può essere più di un intermezzo di fila. Quando il vostro intermezzo è concluso, inizia il turno del giocatore successivo.

Dire *Più duro*

Se pensate che qualcuno stia facendo il rammollito provando a terminare una scena troppo presto per evitare tensione, sottraendo il proprio personaggio a un conflitto palese e interessante, oppure non soddisfacendo appieno il potenziale di una scena drammatica o colma di orrore, potete dire *Più duro*. Ciò significa che il giocatore dovrebbe essere più audace, più diretto, volto a ottenere di più.

Non usate questa frase se le cose stanno procedendo bene; potreste rischiare di generare confusione. Usatela se pensate ci sia bisogno di fare qualcosa di specifico.



Mira è vecchia e in punto di morte. Il giocatore descrive come i suoi figli l'abbiano abbandonata; probabilmente torneranno per prendere possesso della fattoria, quando lei sarà morta. La scena non va a parare da nessuna parte; c'è solo Mira sdraiata sul letto mentre riflette sul proprio destino, e tutto ciò sta diventando noioso. Tu dici: «Più duro! Stanno tornando proprio in questo momento; di sicuro non ti lasceranno morire in pace!» I figli di Mira entrano in casa e iniziano a dividersi le sue cose mentre lei tenta di parlare loro, tra un rantolo e l'altro.

Dire *Aiuto*

Se non sapete come continuare o siete rimasti senza idee, oppure semplicemente volete qualche contributo dagli altri, potete sempre dire *Aiuto*. Il gruppo vi fornirà alcune idee dalle quali partire oppure renderà migliori le vostre stesse idee.



È il tuo turno e Albiorth, il tuo personaggio, è stato visto l'ultima volta seduto sulla spiaggia a guardare passare le navi. Non hai alcuna idea su cosa fare con quest'uomo pensieroso, quindi dici «Aiuto! Ho bisogno che accada qualcosa adesso, ma cosa?» Un giocatore suggerisce che Albiorth incontri una vecchia fiamma, un altro dice che il livello delle acque potrebbe innalzarsi a causa di forze misteriose. Unendo i due suggerimenti, narri che il mare trascina a riva la vecchia fiamma di Albiorth, viva per miracolo. Il nuovo personaggio viene interpretato da un altro giocatore.

Interpretare un personaggio secondario

Potete interpretare un personaggio secondario o di supporto in ogni momento, sia che qualcuno ve lo chieda sia che si tratti di una vostra iniziativa. Il giocatore di turno può dire *Prova in un altro modo*, ovviamente, il che significa che o cambiate la vostra rappresentazione del personaggio o interpretate semplicemente un personaggio diverso. Nessuno possiede i personaggi secondari; chiunque può prenderli in consegna in ogni momento.

Descrivere gli eventi e l'ambiente

In qualsiasi momento potete narrare eventi, descrivere l'ambiente, e così via.



«Tratta i luoghi sulla mappa e i personaggi secondari
come pentole e tegami, non comprarne di nuovi
se quelli vecchi funzionano ancora».

— *Remi Treuer*

«Non accettare cose che non ti vanno bene. Che si tratti
di goliardate che rovinano l'immedesimazione e l'atmosfera
o temi che innescano reazioni emotive troppo forti,
usa le frasi per bloccare il problema alla radice».

— *Matthijs Holter*



Autorità

Alcuni giocatori hanno l'autorità su alcuni elementi della narrazione; per esempio magia, geografia e cultura. In fase di creazione o scelta dell'ambientazione, avete deciso quali elementi richiedono che qualcuno si assuma la responsabilità di controllarli.



Un gruppo ha deciso di usare l'ambientazione della Saga di Terramare e i giocatori stabiliscono insieme che magia, geografia e cultura richiedono l'autorità. Definiscono la magia come tutte queste cose: l'Equilibrio, la Forma, i draghi, il sapere di Peln, la stregoneria e il tempo magico. La geografia comprende la mappa, le isole, il tempo atmosferico, le piante e gli animali dell'arcipelago. La cultura copre la letteratura, la musica, la storia ma anche le gerarchie, le norme e le leggi della società.

Usate la vostra autorità attivamente

A tutti piace un'ambientazione ricca di dettagli. Quando intravedete l'opportunità di descrivere il vostro elemento, fatelo. Può trattarsi di qualcosa di breve come una frase o qualche parola, oppure potete disegnare sulla mappa e fornire una breve spiegazione della morfologia locale. Almeno una volta a sessione provate a intervenire nella narrazione esercitando l'autorità sul vostro elemento.

Fato

Quando vi viene chiesto di interpretare una carta fato, quella carta potrebbe richiedervi di narrare qualcosa a proposito dell'elemento su cui avete autorità. Sentitevi liberi di interpretarla come preferite.



**«Se arriva un momento in cui non sai cosa fare,
pesca una carta fato. Ciò detto, si tratta di roba potente:
va bene anche se non senti affatto il bisogno di pescarne».**

— *Remi Treuer*



Una carta fato dice «Un'instabilità o una disarmonia si manifestano nel tuo elemento. Può sembrare piccola o enorme; può essere ciò che non sembra». Il tuo elemento è la geografia. Decidi che c'è un terremoto in una delle isole centrali, qualcosa che fa traballare le case e spaventare le capre. Cosa ciò comporterà verrà dopo... ancora non lo sappiamo.

Veto

Se qualcuno narra qualcosa circa il vostro elemento e non vi trovate d'accordo, potete porre il veto su quella narrazione. Per esempio, potete farlo se la narrazione contraddice le conoscenze preesistenti, se affievolisce la vostra idea dell'elemento oppure se lo modifica in una maniera che pensate non possa funzionare.

Se vi va, siete liberi di discutere il veto con gli altri giocatori; in ogni caso, l'ultima decisione spetta a voi, e a voi soltanto. Non avete bisogno di spiegarla al gruppo, se non volete farlo. Dite semplicemente «No, scusate, sto ponendo il veto», e andate avanti con il gioco.



Un altro giocatore narra che un piccolo pastorello lancia un'enorme palla di fuoco verso la nave dei pirati. Tu dici «Veto. Non va bene così. Chi gli ha insegnato a lanciare palle di fuoco?» Nota che un veto è diverso dal dire Prova in un altro modo. Un veto non dovrebbe essere usato solo per riflettere le tue preferenze in una narrazione o in una vicenda; è pensato per assicurarsi che l'integrità dell'ambientazione rimanga intatta. È una responsabilità che hai verso il gruppo di gioco.

Tecniche importanti

Per far sì che il gioco funzioni, i giocatori dovrebbero comprendere e utilizzare le seguenti tecniche. Si tratta per la maggior parte di abilità fondamentali per l'improvvisazione e la narrazione in gruppo.

Accettate i suggerimenti. Quando qualcuno dice «Accade questo e quest'altro», provate sempre a inserire questi spunti nella vostra narrazione. Se non siete sicuri su come fare, cominciate la vostra risposta con «Sì, e...» e andate avanti da lì.

Fornite suggerimenti. Non aspettate che gli altri vi chiedano di interpretare il vostro personaggio o di descrivere alcune cose; semplicemente buttatevi nella mischia se sentite che è la cosa giusta da fare. Non forzate le cose ma, se avete un'idea, prima parlate e poi pensateci su. Libera il tuo culo e la tua mente lo seguirà, come disse un saggio una volta.



«Non è così importante che gli elementi di autorità abbiano la stessa potenza; importa di più che i giocatori responsabili siano davvero interessati ai rispettivi elementi».

— *Chris Bennett*



Chiedete suggerimenti. Se vi capita di bloccarvi durante la narrazione e non sapete cosa dire o fare, chiedete agli altri giocatori di aiutarvi.



Qualcuno dice: «Il tuo personaggio inciampa su una pietra e comincia a ruzzolare giù dalla collina» Gli risponde: «Sì e mentre rotola la sua spalla colpisce duramente una roccia. Inizia a urlare di dolore».

Non sei sicuro di cosa accada dopo il ruzzolone, quindi chiedi: «Mmm, idee, qualcuno?» Uno dei giocatori dice: «Un giovane si avvicina e chiede “Siete ferito, maestro?” Ti aiuta a rimetterti in piedi. I suoi occhi non hanno iride». Improvvisamente hai qualcosa su cui lavorare.

Sappiate quando parlare e quando tacere. Non sforzatevi. Se sentite di dovervi esibire, di essere super-intelligenti, creativi e originali, molto probabilmente narrerete qualcosa di strano, ampolloso o scontato. Meglio sedersi e rilassarsi, e parlare solo quando ve la sentite. Ricordate che perfino durante il vostro turno non dovete fare tutto il lavoro da soli.



«All'inizio avrai paura di parlare troppo durante le scene di qualcun altro ma va' avanti, contribuisci, fornisci opposizione e sfide per i personaggi altrui; gli altri giocatori potranno sempre usare *Prova in un altro modo* per reindirizzare il tuo suggerimento. Per loro è molto meglio di avere materiale insufficiente su cui lavorare».

— *Rob Brennan*

Condividete la vostra storia. Se parlate per tutto il tempo durante il vostro turno, fornendo tutti i dettagli e la trama, descrivendo tutti i personaggi secondari, e non fermandovi mai per riprendere fiato, diventa molto difficile per chiunque altro influenzare la vostra storia. Prendete fiato, chiedete suggerimenti e date agli altri giocatori alcuni personaggi secondari da interpretare.

Evitate grandi salti temporali. In un gioco come questo, le storie dei personaggi possono intrecciarsi con facilità. Se decidete improvvisamente che la vostra prossima scena avrà luogo dieci anni dopo, potrebbe essere difficile per gli altri giocatori accordare le loro storie alla vostra. Verificate che gli altri giocatori siano d'accordo su un salto temporale del genere.



**«Va benissimo se i vostri personaggi non si incontrano mai.
Lasciate che le loro storie si informino a vicenda
come se viaggiassero in parallelo».**
— *Remi Treuer*

Non rubate i punti del destino degli altri giocatori. Prestate molta attenzione a questo aspetto: di solito non volete che gli altri giocatori narrino il vostro punto del destino, né voi dovrete narrare i loro. Se vi accorgete che lo state facendo, verificate che gli altri siano d'accordo.

Mantenete il focus della storia sui personaggi. A volte i personaggi secondari hanno vita propria. Va bene così ma, se vi rendete conto che in una scena epica non è coinvolto attivamente nessun personaggio principale, è tempo di far fuori i vostri cocchi. A volte letteralmente.



**«Usate i personaggi secondari per premere i pulsanti giusti
degli altri personaggi; esistono per questo motivo».**
— *Chris Bennett*

Materiali di gioco

Questa sezione contiene un breve riassunto delle regole, il testo delle carte risoluzione e quello delle carte fato. Sebbene questi materiali di gioco siano disponibili in download gratuito sul sito mammutrpg.eu, si è ritenuto opportuno includerli in questo manuale affinché essi non vadano perduti e rimangano a vostra disposizione anche qualora i luoghi virtuali che li ospitano dovessero venir meno col tempo.



Le regole in breve

Nel vostro turno:

Dovete...

- Impostare la scena, dando indicazioni iniziali agli altri giocatori
- Interpretare il vostro personaggio
- Terminare la scena quando siete pronti

Potete...

- Pescare una carta fato (solo una volta per sessione)

Nel turno di chiunque, compreso il vostro:

Potete...

- Creare o interpretare un personaggio secondario
- Descrivere gli eventi e l'ambiente
- Dire *Prova in un altro modo*
- Dire *Aiuto*
- Dire *Più duro*
- Dire *Entra nel dettaglio*
- Dire *Non sarà così semplice* (può capitare solo una volta per turno)
- Dire *Mi piacerebbe un intermezzo* (può capitare solo una volta per turno)
- Porre il veto sulla narrazione collegata agli elementi che controllate



Carte risoluzione

Le seguenti carte risoluzione generiche sono simili a quelle che potete trovare nel volume *Norwegian Style*, nel quale vengono usate per il gioco *Itras By*. Sentitevi liberi di utilizzarle per altri giochi, se vi piacciono.

Sì, e...

*... ti sei procurato un amico, una ricompensa o una buona reputazione nel processo.
... qualcosa di completamente scollegato si risolve in un formidabile successo.*

Sì, ma...

*... ti sei procurato un nuovo nemico, un debito o una cattiva reputazione nel processo.
... qualcosa di completamente scollegato va dannatamente storto.
... il tuo successo ti causerà gravi danni personali.
... il tuo successo ha conseguenze pericolose e involontarie.
... il tuo successo danneggerà un amico, un alleato o una persona cara.
... per poter avere successo, devi sacrificare qualcosa che ti è cara.*

Forse...

*... ma questa non è una cosa che puoi fare da solo. È necessario un aiuto.
... ma se vuoi che sia fatto, deve farlo qualcuno più adatto di te al compito.*

No, ma...

*... il tuo fallimento aiuta qualcuno nell'aver successo.
... acquisisci informazioni o conoscenze che ti saranno utili in futuro.
... ti sei procurato un amico, un alleato o una reputazione nel processo.
... il tuo fallimento ha conseguenze positive inattese.*

No, e...

*... qualcosa di completamente scollegato va dannatamente storto.
... qualcuno o qualcosa che ti sta a cuore viene ferito, perduto o distrutto.*



Carte fato

Qualcuno di importante per il personaggio affronta terribili difficoltà causate dall'elemento che controlla: malattie mortali, bancarotta, dubbi di fede o cose del genere.

Questo personaggio fa qualcosa di avventato che gli causa molti guai con l'elemento che controlla: una relazione sessuale imprudente, insulta un alleato, distrugge una proprietà.

Un'area della mappa è minacciata: un attacco dei nemici, un disastro naturale, un mutamento interno o cose simili.

Qualcuno dal passato di questo personaggio appare improvvisamente in un'area della mappa, con una richiesta o una domanda.

L'elemento che controlla interferisce con le intenzioni, i desideri o i bisogni di questo personaggio.

Qualcosa di importante viene rubata a questo personaggio da qualcuno connesso all'elemento che controlla.

L'elemento che controlla cambia lealtà, motivazione o direzione.

Questo personaggio riceve un dono indesiderato e problematico da un'area della mappa.

L'elemento che controlla pretende da te qualcosa che non sei in grado di dargli.

Questo personaggio si fa un nemico connesso all'elemento che controlla.

Questo personaggio deve scendere a patti con l'elemento che controlla, padroneggiandolo, cooptandolo o accettando il controllo dell'elemento.

L'elemento che controlla aiuta questo personaggio in maniera inaspettata e sorprendente. Ciò avrà senz'altro delle conseguenze.



Finito di stampare nel mese di marzo 2018,
presso Press Up S.r.l.

Archipelago è un gioco di ruolo e di storie in cui ogni giocatore controlla un personaggio principale. A turno ogni giocatore dirige e mette in scena una parte della storia del proprio personaggio, conducendolo al punto del destino che ha scelto, mentre gli altri giocatori interagiscono con la storia e la influenzano.

MATTHIJS HOLTER è un autore di giochi norvegese. Nato a Bærum il 16 maggio del 1972, è uno dei membri più attivi del panorama ludico norvegese. Nel 2007 ha creato il blog *Norwegian Style*, in cui sono raccolte le traduzioni in inglese di alcuni giochi di ruolo della scena norvegese. Oltre ad *Archipelago* (giunto nel 2012 alla sua terza edizione), ha scritto *Society of Dreamers* (2010) e – in collaborazione con Jason Morningstar – *Love in the Time of Seið* (2010) e *Love in the Time of Khvareneh* (2016).