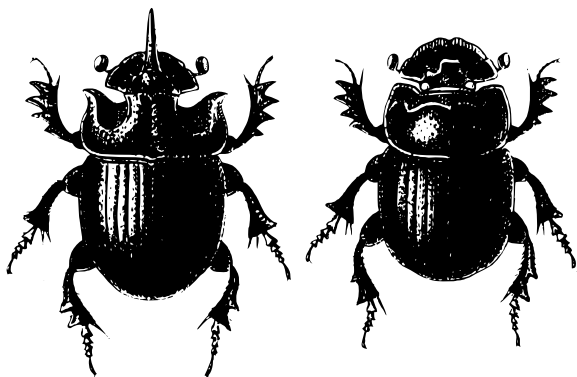


SHELTER

Sara Williamson



Shelter è un gioco per due giocatori. Si gioca per rispondere alla domanda: *Come raggiungerai la Città degli Scarabei?*

COME SI GIOCA

Ogni giocatore a turno interpreta il *girovago*, un pellegrino solitario che sta viaggiando verso la mitica Città degli Scarabei per riunirsi con il suo amore perduto. Mentre il tuo partner interpreta il girovago, tu descriverai l'ambiente spietato e creerai un paesaggio simile a un sogno con ostacoli attinti direttamente dalle tue paure. Il gioco dovrebbe impegnarvi per circa un'ora, forse anche meno.

Questo gioco utilizza il tocco come meccanica per la narrazione della storia. Potrebbe trattarsi di qualcosa di leggero come sfiorarsi con la punta delle dita oppure qualcosa di più intimo come un bacio. Se avete familiarità con la tecnica LARP *Ars Amandi*, potete senz'altro usarla ma non è necessario conoscerla per giocare a *Shelter*. Prima di giocare, tu e il tuo partner discuterete un po' per determinare il tipo di tocco che desiderate utilizzare e anche la posizione da assumere durante il gioco; potete sedervi uno di fronte all'altro, stare sdraiati e abbracciarvi, oppure in qualsiasi altra posizione che vi faccia sentire a vostro agio. Di

base è necessario il *consenso entusiastico*; entrambi i giocatori dovrebbero sentirsi a proprio agio su come e dove verranno toccati, oltre che certi che ogni confine verrà rispettato. In ogni momento i giocatori possono mettere in pausa il gioco per riaprire questa discussione, procedendo solo se entrambi lo desiderano.

PREPARAZIONE

Per iniziare a giocare, rispondi alle seguenti domande insieme al tuo partner. Potete scegliere tutte le opzioni che desiderate, oppure scriverne di vostre.

Come è stata distrutta la vostra terra d'origine?

- Da siccità e carestia.
- Da una strana malattia.
- Da creature mostruose.
- Dalla collera divina.
- Dalla stupidità umana.

Il vostro popolo era rinomato per la sua bellezza. Quale forma avete assunto?

- Corpi giganteschi.
- Corpi ricoperti di piume.
- Corpi squamosi.
- Corpi mutevoli.
- Corpi umani.

Quale territorio dovete attraversare?

- Un deserto immenso.
- Una distesa d'acqua volubile.
- I cieli.
- Rovine sommerse disseminate di ossa.
- L'immobile cerchio di pietre dove il tempo non passa.

Quali pettegolezzi riguardanti la Città avete sentito?

- Tutte le promesse pronunciate all'interno delle sue mura devono essere mantenute.
- Ogni notte la Città scompare nella sabbia.
- Non vi è una lingua comune, ma tutte le lingue vengono comprese.
- I governanti della Città non vengono mai visti; in loro vece appaiono vestiti e maschere fluttuanti.
- I mercanti si spostano tra le strade trasportati dalle ali di pipistrelli giganti.

Dopo aver risposto a queste domande, ogni giocatore si prenderà un momento da solo per annotare tre paure. Si tratta di cose di cui tu, giocatore, hai paura. Prendetevi il vostro tempo e tenete segrete le vostre paure quando avrete finito.

GIOCARE LE SCENE

Il gioco consiste di cinque scene: le prime quattro vedranno un giocatore nei panni del girovago e l'altro in quelli del narratore; i ruoli verranno scambiati alla fine di ogni scena. La quinta scena sarà un flashback dell'istante precedente alla separazione del girovago dal suo amore. Potete scegliere di dividervi i due ruoli o di gestirli insieme. Dopo il flashback vi è un breve epilogo.

Durante queste scene vi toccherete l'un l'altro sulla base dei confini che avete stabilito prima insieme. Dovete sforzarvi di mantenere un contatto fisico costante e di usare il tocco per trasmettere gli elementi della storia. Per esempio, potete far scorrere lievemente le vostre unghie sulla pelle del vostro partner mentre descrivete un ricordo sfuggente, posare una mano sulla sua guancia quando chiamate in causa il suo amore perduto, oppure stringere saldamente le sue mani in un momento di tensione.

GIOCARE IL GIROVAGO

Quando è il tuo turno di giocare il girovago, tieni gli occhi chiusi e reagisci alla descrizione del paesaggio intorno a te, fatta dal narratore. Descrivi le tue azioni, i tuoi pensieri e le tue sensazioni in prima persona. Finisci la scena quando superi un ostacolo o quando essa raggiunge la sua naturale conclusione.

GIOCARE IL NARRATORE

Tieni gli occhi aperti e descrivi al girovago ciò che incontra. Usa i dettagli generati durante la preparazione e la tua lista di paure (una o due per scena) per descrivere il paesaggio e ogni persona, creatura od oggetto in cui il girovago si imbatte. Quando attingi alla tua lista di paure, puoi farlo in maniera letterale o astratta, come preferisci; non sei costretto a rivelare ciò che hai scritto nella lista.

DURANTE IL FLASHBACK

Poco prima che il girovago raggiunga i cancelli della città, giocherete una breve scena di flashback tra il girovago e il suo amore perduto.

Potrebbe trattarsi dell'ultimo momento che hanno condiviso insieme, della prima volta che si sono incontrati, o di ogni istante tra questi due estremi. Lo scopo di questa scena è descrivere le aspettative del girovago; si tratta di eccitazione e speranza oppure sono aspettative funestate da paure e timori? O entrambe le cose?

Discutete su come vi piacerebbe impostare la scena e dividere i ruoli; una persona potrebbe interpretare il girovago e l'altra il suo amore, oppure i ruoli potrebbero essere gestiti insieme. Decidete anche se tenere gli occhi aperti o chiusi mentre giocate questa scena. In ogni caso, mantenete il contatto fisico.

EPILOGO

Dopo il flashback vi è un epilogo per descrivere cosa accade una volta che il girovago attraversa i cancelli della città. Potete rispondere a queste domande o creare le vostre:

- E se il tuo amore non fosse come lo ricordavi?
- Quale pettegolezzo sulla Città degli Scarabei si è rivelato veritiero?
- Tu e il tuo amore vi separerete di nuovo?

Copyright © 2014 Sara Williamson.

Shelter è stato scritto per il progetto *Indie Mixtape* ed è stato ispirato dal brano "Shelter" del gruppo The xx. Non avete bisogno di ascoltare "Shelter" per giocare ma dovrete farlo ugualmente perché è una canzone meravigliosa. *Shelter* ha preso ispirazione dagli spazi liminali fantastici come il complesso termale in *La città incantata*, e da "I Leapt Off The Mountain" di Avery Alder, una riflessione sul gioco *Journey*. Le meccaniche sono state ispirate da *Superhero*, un bel gioco per due persone scritto da Jackson Tegu. Se giocherete questo gioco, l'autrice sarà ben felice di sapere cosa ne pensiate! Potete trovarla su Twitter: @iamtheonlysara.

Edizione italiana a cura di Mammut RPG. Traduzione di Antonio Amato. Revisione di Daniele Di Rubbo, Francesco Rugerfred Sedda, Loris Casagrandi, Nicola Urbinati. Questo documento è stato creato con \LaTeX , utilizzando la classe *suftees* di Ivan Valbusa. Il carattere è \TeX Gyre Pagella. L'illustrazione proviene dal volume *Fauna Germanica: Die Käfer des Deutschen Reiches*, scritto da Edmund Reitter e pubblicato nel 1908 da K. G. Lutz. Il nostro indirizzo internet è www.mammutrpg.eu.