C'è bisogno di aiuto

Il protagonista si rende conto che per riuscire nell'impresa ha bisogno dell'aiuto di qualcuno che non si trova in scena.

No, ma...

Il protagonista fallisce, ma gli succede qualcosa di positivo che non ha niente a che fare con il suo obiettivo originale.

Sì, ma...

Il protagonista riesce nell'impresa, ma le conseguenze del successo sono del tutto diverse da quelle che si era aspettato.

Sì, e...

Il protagonista
riesce nell'impresa
e ottiene molto più
del previsto.
Forse ottiene
anche troppo...

No, e...

Il protagonista fallisce e va storto anche qualcosa che non c'entra nulla.

Sì, ma solo se...

Il protagonista
può ottenere quello
che vuole...
Ma solo se sceglie
di sacrificare
qualcos'altro.

Sì, ma...

Il protagonista riesce nell'impresa, ma c'è un piccolo dettaglio che non va proprio come previsto.

Sì, ma...

Il protagonista
riesce nell'impresa,
ma qualcos'altro
va storto,
al protagonista o
a qualcuno di
importante per lui.

Scena tagliata

Salta a tre ore dopo.

Descrivi la situazione attuale dei protagonisti.

È vietato spiegare cos'è successo nel frattempo.

Inversione

Riavvolgi il tempo di qualche istante.

Qualunque cosa fosse successa subito prima di aver pescato questa carta non vale più: al suo posto accade la cosa opposta.

Sta a te descrivere in che modo avviene questa inversione.

Amor victor

L'amore trionfa sulla situazione attuale.

Sta a te descrivere come avviene la vittoria.

Comparsa

Descrivi un personaggio secondario nei pressi della scena attuale.

Può trattarsi di un amico o di un nemico, di un alleato o di un ostacolo.

Nemesi!

La Nemesi del protagonista entra in gioco e cambia la situazione in qualche modo.

A te decidere come.

Il protagonista non ha una Nemesi?

Be', adesso sì.

Difetto di carattere

L'ultimo personaggio secondario incontrato dal protagonista ha un oscuro segreto, un punto debole o un grave difetto.

Non è detto che il protagonista ne sia a conoscenza, ma tu come giocatore devi inventarlo e descriverlo.

Flashback

Giocate una scena avvenuta in passato proprio nel luogo in cui si trova ora il protagonista.

Il giocatore che ha pescato questa carta imposta la scena e indica agli altri quali ruoli interpretare, tra protagonisti e personaggi secondari.

Tormentato dal passato!

Le conseguenze delle azioni del protagonista si manifestano nel presente.

Spiega al narratore a cosa credi che si riferisca questa carta.

Mascherata!

Passate tutti la scheda del vostro protagonista al giocatore seduto alla vostra destra.

Fino alla fine della scena attuale, dovete tutti giocare il protagonista ricevuto. Il narratore è compreso: il giocatore seduto alla sua destra ne prende il posto.

Che cos'ha esso nelle sue tasche?

Il protagonista ha in tasca qualcosa che potrebbe tornare utile.

Di cosa si tratta?

Cambia il vento

Cambia la temperatura,
cambiano i suoni,
cambiano gli odori.

Ciascun giocatore descrive come cambia un elemento della scena.

Se un protagonista fa una smorfia durante la scena, diventerà uno sberceffo.

Notizia buona, notizia cattiva

I protagonisti ricevono una buona notizia e una cattiva notizia.

Prima il giocatore che ha pescato questa carta descrive la cattiva notizia, poi il narratore decide quella buona.

Sbalzi d'umore

L'umore di tutti i presenti diventa all'improvviso l'opposto di quello che era prima.

Lo sbalzo d'umore dura fino alla fine della scena.

Non tentarmi...

Il protagonista sente l'impulso irrefrenabile di fare una cosa di cui si pentirà subito dopo.

Che aspetti? Fallo!

Monologo interiore

Fino alla fine della scena hai il potere di indicare qualcuno, protagonista o personaggio secondario.

Il suo interprete deve alzarsi in piedi e improvvisare un breve monologo interiore, descrivendo i pensieri attuali del personaggio.

Uno specchio dentro un sogno

Giocate il resto della scena nel lato B di Itras By, dove tutto è l'opposto di se stesso.

Che effetto ha il lato B sui personaggi del lato A?

Intervista

Il tuo protagonista viene intervistato sugli eventi della scena.

Sei libero di descrivere i suoi pensieri e gli eventi dal suo punto di vista. Gli altri giocatori sono gli intervistatori.

A fine intervista, riprendete a giocare da dove vi eravate interrotti.

Realtà parallele

La realtà si frattura e per un istante vedi linee temporali differenti.

Ognuno degli altri giocatori descrive il corso degli eventi in modo diverso.

La realtà si riassesta con uno schiocco e una delle descrizioni si è avverata. Sei tu a decidere quale.

Nel frattempo...

Metti in pausa la scena e impostane una nuova da qualche altra parte.

Scegli tu chi è presente. Puoi assegnare un personaggio secondario ai giocatori che restano senza un protagonista.

Saggi consigli

Puoi chiedere consiglio a chiunque, protagonista o personaggio secondario. Anche se è morto o irraggiungibile.

Scegli il mezzo di comunicazione e chi interpreta il consigliere.

Se segui il consiglio ricevuto, avrai successo.

Se lo rifiuti, fallirai.

Prosopopea

Animali, oggetti o
concetti astratti
scoprono all'improvviso
il dono della parola.

Chi sta parlando e
cosa ha da dire?

Telefono senza fili

Le voci corrono in fretta.

Racconta una voce sulla scena attuale al giocatore alla tua sinistra.

La voce deve passare di giocatore in giocatore. Con ogni passaggio un elemento cambia e viene esagerato.

Quando la voce torna a te, diventa realtà.

Voci della coscienza

Sulle spalle di un protagonista o personaggio secondario compaiono due consiglieri. Chi li interpreta?

Il tempo si ferma. I due consiglieri hanno idee opposte su un dilemma. Entrambi cercano di convincere il personaggio a dar loro ragione.

Ombra

Il tempo si ferma mentre il protagonista parla con la propria ombra.

L'ombra è identica in tutto e per tutto al protagonista, ma è in grado di arrivare dove lui non può. Saprà dargli aiuto o buoni consigli?

Il giocatore che più ti somiglia interpreta l'ombra.

Dramma interiore

Una delle qualità drammatiche del protagonista gli si rivolta contro.

Scegli quale e descrivi come può danneggiarlo in questa situazione.

Ancora più drammatico

In qualche modo
la situazione attuale
conferisce al protagonista
una nuova
qualità drammatica.

Descrivila.

Sarà sua per sempre.

Momento di follia

Fino alla fine della scena, il protagonista farà scelte orribili ed errori stupidi.

Non si tratta di un cambio di personalità, quindi non tradire il suo carattere.

Nuovi inizi

Si presenta una nuova opportunità.

Descrivi come nasce e spiega perché è preziosa.

Tutto il mondo è teatro

I protagonisti si rendono conto all'improvviso di avere un pubblico che li osserva.

Il pubblico fischia o applaude a seconda delle loro azioni.

Specchio riflesso

Si manifesta qualcosa che rappresenta uno dei protagonisti, in modo concreto o simbolico.

Decidi di cosa si tratta.

Nuovi legami

Il protagonista stringe un nuovo legame con uno degli altri protagonisti o con un personaggio secondario presente in scena.

In alternativa, un vecchio legame cambia in modo radicale.

La verità viene a galla

Scegli un protagonista o personaggio secondario.

Quel personaggio è costretto a dire la verità, per scelta o per errore, fino alla fine della scena.

Ubermensch

Una qualità drammatica del protagonista si rivela di grande utilità nella situazione attuale.

Scegli quale e spiega perché lo rende superiore in questo contesto.

Tutto solo

Il protagonista si ritrova all'improvviso isolato rispetto agli altri.

Come è successo?

Giustizia

In questa scena
sarà fatta giustizia.

Come?

Perché?

Chi sarà a subirla?

Morte e rinascita

Nel corso della scena qualcosa si conclude, lasciando il posto alla nascita di qualcosa di nuovo.

Come avviene?

Calano le tenebre

La situazione prende una piega orribile e diventa molto più pericolosa.

In che modo?

Mente annebbiata

Scegli un oggetto, un personaggio o un'idea.

L'attenzione del protagonista sarà del tutto concentrata su quello che hai scelto fino alla fine della scena.

Scorcio del futuro

Scrivi una breve profezia su ciò che ha in serbo il futuro per i protagonisti.

Leggila ad alta voce.

Tienila con te finché non si sarà avverata.

Valvola di sfogo

Il protagonista viene sopraffatto da una forte emozione.

Sfogati. Di che si tratta?

Metamorfosi

Un elemento della scena cambia all'improvviso.

Scegli di cosa si tratta e descrivi il mutamento.

Tumore strutturale

Il luogo in cui si trovano i protagonisti viene affetto da un tumore strutturale.

Cosa lo rende evidente?