

La Lettera

Luogo e Data:

Se state leggendo questa lettera e non sapete che cos'è, vuol dire che qualcosa è andato storto.

Noi siamo voi... prima che scoppiasse il casino. Sì... Perché deve essere scoppiato un casino se non ricordate nemmeno chi siete!

Il rituale deve essere andato storto... Sapevamo che era pericoloso. Che avremmo rischiato la vita. Però ci abbiamo provato comunque.

Quando abbiamo trovato quel libro ci ha affascinato subito.

Giocare con la magia? Oh no... non un semplice gioco.

All'inizio pensavamo anche noi che fossero tutte sciocchezze...

Bugie per fessi! Invece ogni pagina letta ci spingeva più avanti. Sempre più avanti. Fino a pensare che fosse possibile!

Risolvere i nostri casini con un rituale scritto su quel maledetto libro.

E così ci abbiamo provato.

Vi troverete in una stanza buia, in un momento in cui passato e futuro sono uno. Sarete seduti ad un tavolo. Troverete candele, carte, fogli scritti. Cercate di usarli per ricordare chi siete.

Sono frammenti di voi. Di noi. Per ricordare o rivivere quei momenti.

Ognuno di noi ha lasciato dei ricordi di sé in una busta perché tutto non andasse perduto. Da qualche parte dovrebbe anche esserci un calendario dell'ultimo mese... Da quando abbiamo trovato quel libro.

Non è molto ma è tutto ciò che vi aiuterà a riscoprire chi siete.

E se siete... sopravvissuti.

Le nostre firme

Questo mese:

Il Calendario

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1 Abbiamo trovato il libro!	2	3	4 Appuntamento Medico	5 Primo contatto	6 CASA LIBERAI	7
8	9 Appuntamento al luna-park	10	11 Debutta spiritica	12	13 Alla vecchia casa abbandonata	14 Gita!
15 Stidie in biblioteca	16 Compito in classe	17	18	19 Nel bosco...	20 FESTAI!!!	21
22	23 MERDA! MERDA! MERDA!	24	25 XXXXXXXXXX	26	27 NOTTE FUORI CASA	28
29 Ripugno Segreto	30	31 				

Mi chiamo...

E sono...

Il mio primo ricordo è...

Il mio secondo ricordo è...

Il mio terzo ricordo è...

Perché ho fatto il rituale?

Cosa mi lega agli altri?

Cosa mi lega al libro?

Per impostare la scena il giocatore di turno deve:
Scegliere i tre elementi (**Giorno sul Calendario**, **Post-it** e **Ricordo**)

Prendere in mano il Mazzo di carte

Descrivere come in un'istantanea la situazione di partenza che coinvolga il suo e almeno un altro Protagonista

Appoggiare il mazzo sul tavolo, tenere la mano sul mazzo e dire:

"Qui inizia il mio ricordo."

Quando il giocatore di turno sente che il ricordo è diventato importante per il proprio Protagonista deve togliere la mano dal mazzo e dire:

"Questo è il mio ricordo."

Quando la scena ha raggiunto un momento critico e uno degli altri giocatori ha in mente un finale negativo prende il mazzo in mano e interrompe la scena.

Propone un finale negativo per il ricordo e una carta coperta chiedendo:

"Che valore ha il tuo Ricordo?"

Il giocatore di turno può rispondere in tre modi diversi:

"La mia vita non ha prezzo."

Sacrifica quindi il **Ricordo** per ottenere le carte. Il finale negativo descritto dall'altro giocatore sarà quindi vero e la scena verrà interrotta qui.

"Il mio Ricordo non ha prezzo."

Rinuncia alle carte per salvare il **Ricordo** descrivendo come finisce la scena.

"Dipende dalla posta in gioco."

In quest'ultimo caso chiunque può prendere il mazzo e peggiorare ulteriormente il finale. Aggiunge una carta coperta e ripropone la frase rituale e la scelta al giocatore di turno. Il giocatore può scegliere tra salvare il **Ricordo** o cercare di salvare la propria vita rispondendo con una delle due frasi rituali. Non si può andare oltre il secondo finale negativo.

Alla fine del gioco il valore dei Ricordi viene determinato così:

Ricordo senza carte: 5 punti

Ricordi con carte:

Se il valore della somma delle carte è meno di 14 il ricordo si salva.

Somma il risultato al valore degli altri ricordi che ha.

Se il valore della somma delle carte è 14 o più il ricordo viene perso.

Cancella il ricordo dal diario e scarta le carte.

Il loro valore non ti aiuterà a salvarli.

La somma dei punteggi delle carte e dei Ricordi salvati deciderà il finale del tuo protagonista.

Se il totale è maggiore di 23.

Sei sopravvissuto e ti rendi conto di essere ancora vivo.

Se il totale è minore uguale a 23

Il rituale ha funzionato veramente, ma ti rendi conto che il prezzo da pagare è stato la tua vita, di essere morto, e ciò che resta di te è solo un'ombra che appartiene al passato.

Mi chiamo...

E sono...

Il mio primo ricordo è...

Il mio secondo ricordo è...

Il mio terzo ricordo è...

Perché ho fatto il rituale?

Cosa mi lega agli altri?

Cosa mi lega al libro?

Per impostare la scena il giocatore di turno deve:
Scegliere i tre elementi (**Giorno sul Calendario**, **Post-it** e **Ricordo**)

Prendere in mano il Mazzo di carte

Descrivere come in un'istantanea la situazione di partenza che coinvolga il suo e almeno un altro Protagonista

Appoggiare il mazzo sul tavolo, tenere la mano sul mazzo e dire:

"Qui inizia il mio ricordo."

Quando il giocatore di turno sente che il ricordo è diventato importante per il proprio Protagonista deve togliere la mano dal mazzo e dire:

"Questo è il mio ricordo."

Quando la scena ha raggiunto un momento critico e uno degli altri giocatori ha in mente un finale negativo prende il mazzo in mano e interrompe la scena.

Propone un finale negativo per il ricordo e una carta coperta chiedendo:

"Che valore ha il tuo Ricordo?"

Il giocatore di turno può rispondere in tre modi diversi:

"La mia vita non ha prezzo."

Sacrifica quindi il **Ricordo** per ottenere le carte. Il finale negativo descritto dall'altro giocatore sarà quindi vero e la scena verrà interrotta qui.

"Il mio Ricordo non ha prezzo."

Rinuncia alle carte per salvare il **Ricordo** descrivendo come finisce la scena.

"Dipende dalla posta in gioco."

In quest'ultimo caso chiunque può prendere il mazzo e peggiorare ulteriormente il finale. Aggiunge una carta coperta e ripropone la frase rituale e la scelta al giocatore di turno. Il giocatore può scegliere tra salvare il **Ricordo** o cercare di salvare la propria vita rispondendo con una delle due frasi rituali. Non si può andare oltre il secondo finale negativo.

Alla fine del gioco il valore dei Ricordi viene determinato così:

Ricordo senza carte: 5 punti

Ricordi con carte:

Se il valore della somma delle carte è meno di 14 il ricordo si salva.

Somma il risultato al valore degli altri ricordi che ha.

Se il valore della somma delle carte è 14 o più il ricordo viene perso.

Cancella il ricordo dal diario e scarta le carte.

Il loro valore non ti aiuterà a salvarli.

La somma dei punteggi delle carte e dei Ricordi salvati deciderà il finale del tuo protagonista.

Se il totale è maggiore di 23.

Sei sopravvissuto e ti rendi conto di essere ancora vivo.

Se il totale è minore uguale a 23

Il rituale ha funzionato veramente, ma ti rendi conto che il prezzo da pagare è stato la tua vita, di essere morto, e ciò che resta di te è solo un'ombra che appartiene al passato.

Mi chiamo...

E sono...

Il mio primo ricordo è...

Il mio secondo ricordo è...

Il mio terzo ricordo è...

Perché ho fatto il rituale?

Cosa mi lega agli altri?

Cosa mi lega al libro?

Per impostare la scena il giocatore di turno deve:
Scegliere i tre elementi (**Giorno sul Calendario**, **Post-it** e **Ricordo**)

Prendere in mano il Mazzo di carte

Descrivere come in un'istantanea la situazione di partenza che coinvolga il suo e almeno un altro Protagonista

Appoggiare il mazzo sul tavolo, tenere la mano sul mazzo e dire:

"Qui inizia il mio ricordo."

Quando il giocatore di turno sente che il ricordo è diventato importante per il proprio Protagonista deve togliere la mano dal mazzo e dire:

"Questo è il mio ricordo."

Quando la scena ha raggiunto un momento critico e uno degli altri giocatori ha in mente un finale negativo prende il mazzo in mano e interrompe la scena.

Propone un finale negativo per il ricordo e una carta coperta chiedendo:

"Che valore ha il tuo Ricordo?"

Il giocatore di turno può rispondere in tre modi diversi:

"La mia vita non ha prezzo."

Sacrifica quindi il **Ricordo** per ottenere le carte. Il finale negativo descritto dall'altro giocatore sarà quindi vero e la scena verrà interrotta qui.

"Il mio Ricordo non ha prezzo."

Rinuncia alle carte per salvare il **Ricordo** descrivendo come finisce la scena.

"Dipende dalla posta in gioco."

In quest'ultimo caso chiunque può prendere il mazzo e peggiorare ulteriormente il finale. Aggiunge una carta coperta e ripropone la frase rituale e la scelta al giocatore di turno. Il giocatore può scegliere tra salvare il **Ricordo** o cercare di salvare la propria vita rispondendo con una delle due frasi rituali. Non si può andare oltre il secondo finale negativo.

Alla fine del gioco il valore dei Ricordi viene determinato così:

Ricordo senza carte: 5 punti

Ricordi con carte:

Se il valore della somma delle carte è meno di 14 il ricordo si salva.

Somma il risultato al valore degli altri ricordi che ha.

Se il valore della somma delle carte è 14 o più il ricordo viene perso.

Cancella il ricordo dal diario e scarta le carte.

Il loro valore non ti aiuterà a salvarli.

La somma dei punteggi delle carte e dei Ricordi salvati deciderà il finale del tuo protagonista.

Se il totale è maggiore di 23.

Sei sopravvissuto e ti rendi conto di essere ancora vivo.

Se il totale è minore uguale a 23

Il rituale ha funzionato veramente, ma ti rendi conto che il prezzo da pagare è stato la tua vita, di essere morto, e ciò che resta di te è solo un'ombra che appartiene al passato.

Mi chiamo...

E sono...

Il mio primo ricordo è...

Il mio secondo ricordo è...

Il mio terzo ricordo è...

Perché ho fatto il rituale?

Cosa mi lega agli altri?

Cosa mi lega al libro?

Per impostare la scena il giocatore di turno deve:
Scegliere i tre elementi (**Giorno sul Calendario**, **Post-it** e **Ricordo**)

Prendere in mano il Mazzo di carte

Descrivere come in un'istantanea la situazione di partenza che coinvolga il suo e almeno un altro Protagonista

Appoggiare il mazzo sul tavolo, tenere la mano sul mazzo e dire:

"Qui inizia il mio ricordo."

Quando il giocatore di turno sente che il ricordo è diventato importante per il proprio Protagonista deve togliere la mano dal mazzo e dire:

"Questo è il mio ricordo."

Quando la scena ha raggiunto un momento critico e uno degli altri giocatori ha in mente un finale negativo prende il mazzo in mano e interrompe la scena.

Propone un finale negativo per il ricordo e una carta coperta chiedendo:

"Che valore ha il tuo Ricordo?"

Il giocatore di turno può rispondere in tre modi diversi:

"La mia vita non ha prezzo."

Sacrifica quindi il **Ricordo** per ottenere le carte. Il finale negativo descritto dall'altro giocatore sarà quindi vero e la scena verrà interrotta qui.

"Il mio Ricordo non ha prezzo."

Rinuncia alle carte per salvare il **Ricordo** descrivendo come finisce la scena.

"Dipende dalla posta in gioco."

In quest'ultimo caso chiunque può prendere il mazzo e peggiorare ulteriormente il finale. Aggiunge una carta coperta e ripropone la frase rituale e la scelta al giocatore di turno. Il giocatore può scegliere tra salvare il **Ricordo** o cercare di salvare la propria vita rispondendo con una delle due frasi rituali. Non si può andare oltre il secondo finale negativo.

Alla fine del gioco il valore dei Ricordi viene determinato così:

Ricordo senza carte: 5 punti

Ricordi con carte:

Se il valore della somma delle carte è meno di 14 il ricordo si salva.

Somma il risultato al valore degli altri ricordi che ha.

Se il valore della somma delle carte è 14 o più il ricordo viene perso.

Cancella il ricordo dal diario e scarta le carte.

Il loro valore non ti aiuterà a salvarli.

La somma dei punteggi delle carte e dei Ricordi salvati deciderà il finale del tuo protagonista.

Se il totale è maggiore di 23.

Sei sopravvissuto e ti rendi conto di essere ancora vivo.

Se il totale è minore uguale a 23

Il rituale ha funzionato veramente, ma ti rendi conto che il prezzo da pagare è stato la tua vita, di essere morto, e ciò che resta di te è solo un'ombra che appartiene al passato.

Mi chiamo...

E sono...

Il mio primo ricordo è...

Il mio secondo ricordo è...

Il mio terzo ricordo è...

Perché ho fatto il rituale?

Cosa mi lega agli altri?

Cosa mi lega al libro?

Per impostare la scena il giocatore di turno deve:
Scegliere i tre elementi (**Giorno sul Calendario**, **Post-it** e **Ricordo**)

Prendere in mano il Mazzo di carte

Descrivere come in un'istantanea la situazione di partenza che coinvolga il suo e almeno un altro Protagonista

Appoggiare il mazzo sul tavolo, tenere la mano sul mazzo e dire:

"Qui inizia il mio ricordo."

Quando il giocatore di turno sente che il ricordo è diventato importante per il proprio Protagonista deve togliere la mano dal mazzo e dire:

"Questo è il mio ricordo."

Quando la scena ha raggiunto un momento critico e uno degli altri giocatori ha in mente un finale negativo prende il mazzo in mano e interrompe la scena.

Propone un finale negativo per il ricordo e una carta coperta chiedendo:

"Che valore ha il tuo Ricordo?"

Il giocatore di turno può rispondere in tre modi diversi:

"La mia vita non ha prezzo."

Sacrifica quindi il **Ricordo** per ottenere le carte. Il finale negativo descritto dall'altro giocatore sarà quindi vero e la scena verrà interrotta qui.

"Il mio Ricordo non ha prezzo."

Rinuncia alle carte per salvare il **Ricordo** descrivendo come finisce la scena.

"Dipende dalla posta in gioco."

In quest'ultimo caso chiunque può prendere il mazzo e peggiorare ulteriormente il finale. Aggiunge una carta coperta e ripropone la frase rituale e la scelta al giocatore di turno. Il giocatore può scegliere tra salvare il **Ricordo** o cercare di salvare la propria vita rispondendo con una delle due frasi rituali. Non si può andare oltre il secondo finale negativo.

Alla fine del gioco il valore dei Ricordi viene determinato così:

Ricordo senza carte: 5 punti

Ricordi con carte:

Se il valore della somma delle carte è meno di 14 il ricordo si salva.

Somma il risultato al valore degli altri ricordi che ha.

Se il valore della somma delle carte è 14 o più il ricordo viene perso.

Cancella il ricordo dal diario e scarta le carte.

Il loro valore non ti aiuterà a salvarli.

La somma dei punteggi delle carte e dei Ricordi salvati deciderà il finale del tuo protagonista.

Se il totale è maggiore di 23.

Sei sopravvissuto e ti rendi conto di essere ancora vivo.

Se il totale è minore uguale a 23

Il rituale ha funzionato veramente, ma ti rendi conto che il prezzo da pagare è stato la tua vita, di essere morto, e ciò che resta di te è solo un'ombra che appartiene al passato.

Polaroid

Le polaroid vi aiuteranno a creare le scene: usatele come ispirazione assieme alle scritte nel calendario.

Alcune di queste sono state lasciate appositamente vaghe, sentitevi liberi di usarle nel modo che più si adatta alla vostra giocata. Alcune inseriscono nel gioco tematiche che potrebbero essere pesanti o scomode (violenza, droghe, sesso), potete decidere di scartarle e usare le altre.

Oltre alle polaroid standard ne trovate una bianca che potrete usare per creare i ricordi nelle ambientazioni create da voi, sentitevi liberi di fotocopiarla e modificarla!



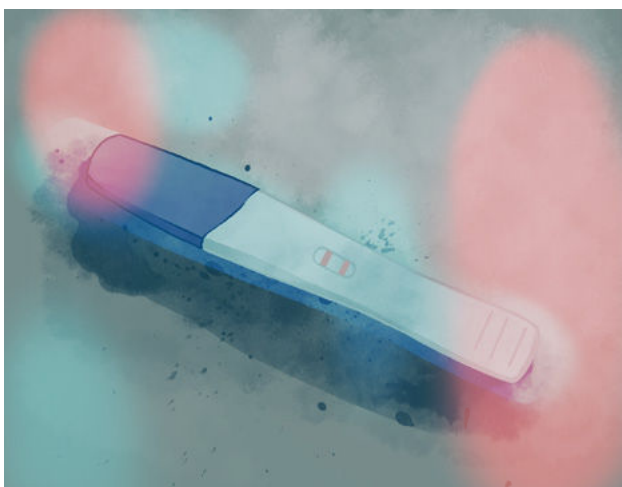
Un fazzoletto macchiato di trucco e sangue.



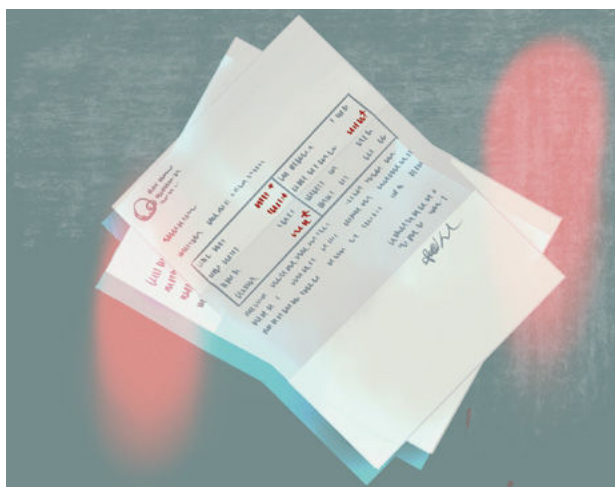
Una vecchia casa.



Il disegno di una ragazza.



Un test di gravidanza positivo.



Dei test medici positivi.



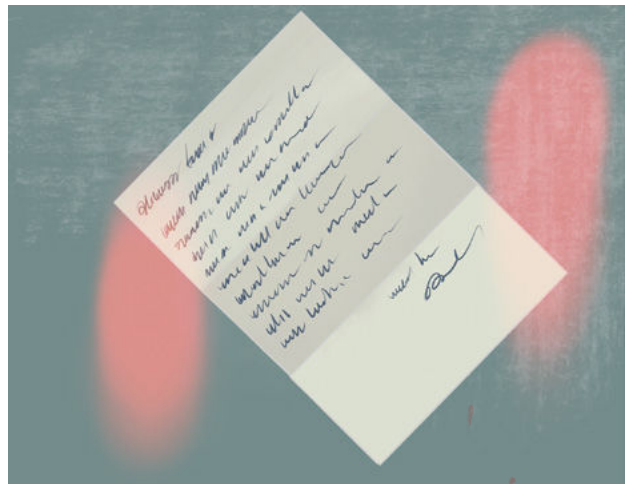
Una sigaretta.



Il biglietto di un treno per andarsene.



Un preservativo usato.



Una lettera di suicidio.



Un sacchetto di pastiglie.



*Due biglietti del cinema per:
"L'amore al tempo della guerra".*



Un biglietto con un numero di telefono.



Una conchiglia.



Un ciondolo a forma di metà cuore.



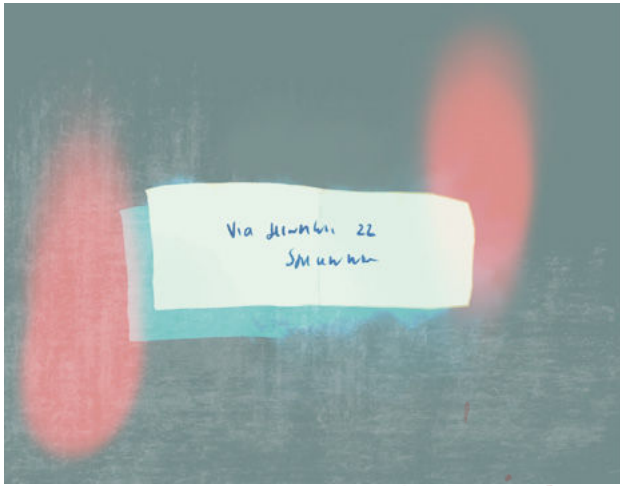
Un biglietto con scritto: "Quello che stiamo facendo è sbagliato, fermiamoci!"



Un biglietto da visita di uno psichiatra, con appuntamento.



I biglietti di un concerto.



Un biglietto con un indirizzo.



La foto di un ragazzo strappata.



Una mappa scarabocchiata.

