

# Mille stelle nel cielo

Questo è un gioco di ruolo senza master da due a cinque giocatori. È ispirato dalla mia esperienza con *Archipelago* di Matthijs Holter e *Lovecraftesque* di Joshua Fox e Becky Annison. Volevo un gioco che mi consentisse di giocare senza master, in cui si seguissero le storie di più protagonisti collegate indirettamente. Volevo anche lasciare spazio alla creatività dei giocatori, consentendo loro di inventare personaggi fuori dagli schemi: il visir del re che trama nell'ombra, un vecchio bibliotecario che ha scoperto un libro di magia o persino un cane randagio per le strade della città.

## Il gioco in poche parole

- A turno, ogni giocatore è nel ruolo della “bussola”, ovvero il suo personaggio è il protagonista della scena.
- Un altro giocatore è la “stella” del personaggio. Questo giocatore imposta le scene e introduce le avversità che il protagonista dovrà affrontare.
- Gli altri giocatori assumono il ruolo dei “venti” e interpretano vari personaggi non giocanti.
- Prima dell'inizio della sessione, ciascun giocatore scrive una lista di destini possibili per il personaggio di cui è la stella e alcune domande su di lui a cui vuole rispondere.
- I destini e le domande servono a guidarlo nell'impostare le scene che hanno il personaggio come protagonista.
- Se il protagonista sta cercando di compiere un'azione il cui fallimento potrebbe essere interessante, qualunque giocatore può chiamare una prova. In questo caso, si tirano i dadi per vedere se il protagonista riesce nel suo intento.

## Iniziare a giocare

Il facilitatore del gioco deve proporre un'ambientazione che tutti conoscono, oppure inventarne una lui, scrivendo prima della partita un documento breve, non più lungo di una pagina, che ne dettaglia le caratteristiche.

*Nota di design: preferisco che l'ambientazione sia il frutto di una sola mente. Troppi cuochi rovinano la pietanza!*

Se l'ambientazione contiene uno o più elementi centrali, capaci di influenzare l'intera partita, il cui funzionamento non è chiaro fino in fondo, come la magia, una tecnologia basata sul vapore o il cyberspazio, allora uno dei giocatori deve prendere il ruolo di “custode” di quegli elementi. Il custode deve assicurarsi dell'integrità narrativa, assicurando continuità con quanto avvenuto precedentemente e facendo rispettare le regole che lo governano. Il facilitatore mette un foglio di carta bianco al centro del tavolo e tratteggia una mappa dell'ambientazione. Anche solo un paio di elementi tratteggiati possono bastare: la mappa non è un elemento centrale della partita.

*Nota di design: un riferimento visivo aiuta a percepire l'ambientazione come più solida e invita all'esplorazione.*

Dopo avere deciso l'ambientazione, create un personaggio per ciascun giocatore. Il giocatore sarà la bussola di quel personaggio. La bussola discute del tipo di personaggio che vuole giocare, mentre gli altri giocatori possono aiutarlo ponendogli delle domande. dedicate un massimo di quindici minuti a personaggio. Successivamente, il giocatore sceglie da due a cinque "tratti" del proprio personaggio. I tratti sono delle caratteristiche fondamentali del personaggio: comportamenti, motivazioni, caratteristiche che la bussola vuole portare in gioco. I tratti vengono annotati sulla scheda del personaggio, nella sezione dedicata alla bussola. Infine, assicuratevi che ognuno dei personaggi sia connesso in modo indiretto (per esempio tramite una conoscenza in comune, o essendo parte della stessa organizzazione) ad almeno uno degli altri.

*Nota di design: la connessione indiretta fa sì che la storia di ciascun personaggio lasci delle tracce nella storia degli altri. Naturalmente i personaggi possono anche incontrarsi ed addirittura diventare personaggi importanti l'uno nella storia dell'altro.*

Il giocatore che siede due posti a destra della bussola in senso orario assume il ruolo della "stella". La stella ha la responsabilità di impostare le scene e di rappresentare gli ostacoli che il personaggio incontrerà sul suo cammino.

Dato che in questo gioco seguono di più personaggi in parallelo, servono più sessioni perché le loro storie si sviluppino davvero. Se volete giocare una singola sessione, o one-shot, alcuni giocatori possono rinunciare a creare il loro personaggio, ricoprendo solo il ruolo di stelle e venti.

*Esempio: Alessandro, Barbara e Carlo si ritrovano per una partita a Mille stelle nel cielo. Alessandro, che è il facilitatore, ha preparato un'ambientazione fantasy, un mondo in rovina in cui la magia è maligna. Il suo personaggio è Gundar, un ex soldato dai capelli bianchi che ora saccheggia tombe per vivere. i suoi tratti sono: ex soldato; troppo vecchio per questo lavoro; cinico.*

## I destini e le domande

A rotazione, ciascuno dei personaggi sarà il protagonista di una scena, impostata dalla sua stella. Nel fare questo la stella è guidata dalla sua preparazione, che in *Mille stelle nel cielo* è composta da due elementi: i destini e le domande.

In questo momento, nessuno al tavolo sa in che direzione la storia di ciascun personaggio può procedere. Il destino è una di queste possibili direzioni: il prossimo importante snodo della trama nella storia che il personaggio sta per vivere. La stella ne scrive tra due e cinque nell'apposito spazio nella scheda di gioco.

Anche la morte può essere un destino possibile.

Le domande, invece, sono quelle che la stella si pone sull'incerto futuro del personaggio, gli interrogativi a cui la stella vuole che venga data una risposta durante la partita. Anche in questo caso se ne scrivono tra le due e le cinque.

*Nota di design: la preparazione serve a favorire l'evolversi della storia in direzioni inaspettate, non ad indirizzarla dove la stella vuole. è importante che tutti i giocatori capiscano questo punto.*

*Esempio: Carlo è la stella di Gundar. I destini che ha scelto per lui sono: Torni a combattere nell'esercito; Rimani sepolto vivo in una tomba; In te nasce un amore che non credevi possibile. Le domande che ha scelto sono invece: Gundar cambierà la sua visione del mondo o continuerà ad essere cinico? Riuscirà ad arricchirsi? Riallaccerà i rapporti con suo fratello, l'ultimo membro della sua famiglia?*

## Scene

A turno, ciascun personaggio è il protagonista di una scena. La sua stella imposta la scena, dicendo tre cose su di essa: **dove si svolge, quando si svolge e chi**, oltre al protagonista è presente.

Per farlo, ha la sua preparazione ad aiutarla: a volte dove e quando la prossima scena debba svolgersi viene naturale nel proseguire della storia, ma quando invece l'immaginazione viene a mancare, la stella può leggere la lista dei destini e impostare la scena in modo che il protagonista sia costretto a fare i conti con quel possibile destino. Impostare non è un compito complicato, ma piuttosto un atto creativo, come ogni cosa nel gioco di ruolo.

*Esempio: Carlo imposta la prima scena di Gundar. Vuole vedere Gundar in un contesto sociale. Decide che in questa prima scena un informatore gli svelerà la posizione di una tomba.*

*Carlo: "Ci troviamo nell'unica locanda di un piccolo paese. Sono presenti alcuni avventori ed il barista. Beatrice, li giocherai tu nel ruolo del Vento. Bene. Gundar, un tipo che conosci si avvicina al tuo tavolo con aria interessata..."*

**Una sola volta per sessione la bussola può, se vuole, essere lei a impostare la scena.** Semplicemente, al momento di impostare, la bussola dichiara che intende farlo lei.

Le autorità su cosa facciano i personaggi in scena sono così ripartite: Il personaggio principale è giocato dalla bussola. La stella decide quali personaggi interpretare lei, e assegna gli altri ad uno dei venti. Tendenzialmente dovrebbe tenere per se i personaggi che le servono per portare in scena ciò che ha in mente.

Se un altro protagonista della partita si trova in scena, è giocato dal giocatore che è la sua bussola. Questa regola ha la priorità su quelle scritte sopra.

È la stella a decidere quando chiudere la scena. Prima di passare alla prossima scena però è il momento di controllare se il protagonista ha guadagnato "fuoco". Se almeno un tratto del protagonista ha influenzato lo svolgimento della scena, il protagonista guadagna fuoco, se non ce l'ha già. Il fuoco dà vantaggio nei tiri futuri. In caso di disaccordo è la stella a decidere se il protagonista guadagna fuoco. Per ricordare di aver guadagnato fuoco, la stella può usare una moneta, girandola su testa quando lo ha e su croce quando non lo ha.

## Le prove

Una prova è il modo di risolvere le situazioni in cui il protagonista rischia di fallire, e il fallimento è interessante. **Tutti i giocatori al tavolo** hanno l'autorità di richiedere una prova: basta che anche un solo giocatore ritenga che la situazione meriti una prova perché questa venga attivata. Non in tutte le scene devono scattare prove, e non alcune scene potrebbero avere più prove al loro interno.

Per effettuare una prova la prima cosa è che la stella decida il passo. Il passo può valere uno, due o tre ed è il numero di tiri da effettuare per concludere la prova, e serve a dare più o meno importanza narrativa ad alcune prove, spendendo più o meno tempo su di esse. La prova si svolge nel seguente modo:

- Passo uno: si effettua un solo tiro. La bussola tira il dado, e se il risultato è maggiore di tre la prova è superata e la bussola ne narra la conclusione, mentre se il risultato è minore o uguale a tre la prova è fallita e la stella ne narra la conclusione.
- Passo due: si effettuano due tiri. La bussola tira il dado, e se il risultato è maggiore di tre narra come il protagonista si avvicina al suo obiettivo, mentre se è minore o uguale la stella narra come se ne allontana. A questo punto si effettua il secondo tiro. Se il primo tiro era stato un successo la soglia da superare è diminuita di uno; mentre se era stato un fallimento è aumentata di uno. Quindi la soglia da superare sarà due o quattro. Se il tiro è un successo la prova è superata e la bussola ne narra la conclusione, mentre in caso contrario è la stella a narrare.
- Passo tre: si effettuano tre tiri. Nei primi due tiri la soglia è tre. In caso di successo la bussola narra come il protagonista si avvicina al suo obiettivo; mentre in caso di fallimento la stella narra come il protagonista si allontana da esso. Il tiro finale, come nei casi precedenti, decide l'esito della prova; la soglia è pari a due se i due tiri precedenti sono stati dei successi, a quattro se sono stati dei fallimenti e a tre se sono stati un successo e un fallimento. Se il tiro è un successo la prova è superata e la bussola ne narra la conclusione, mentre in caso contrario è la stella a narrare.

*Nota di design: nel caso di passo due o tre i tiri preliminari influenzano la probabilità di successo o fallimento dell'intera prova, ma ancora non è detta l'ultima parola.*

In tutti e tre i casi, se il personaggio ha fuoco può **spenderlo** per diminuire di uno la soglia del tiro finale.

*Esempio: Gundar sta esplorando una tomba, quando d'un tratto...*

*Claudio: "Il silenzio viene squarciato da un fragore: il tunnel che ti ha portato qui è crollato, intrappolandoti."*

*Beatrice: "Questa è chiaramente una prova."*

*Claudio: "Stavo per dirlo anch'io. Metto il passo a due."*

*Alessandro: "e va bene, vediamo se me la cavo."*

*[Alessandro tira un dado e fa tre]*

*Claudio: "Cominci a scavare con la tua pala, pensando che tra poche ore sarai fuori, Ma poco dopo, con tuo orrore, il manico si spezza."*

*Alessandro: “Accidenti... chiaramente voglio usare il fuoco.”*

*[È il momento del tiro finale. Alessandro tira e fa quattro]*

*Alessandro: “Per un pelo! Dunque, Gundar viene assalito dal panico, ma dopo qualche minuto si rende conto che la sua salvezza potrebbero essere gli oggetti magici contenuti nella tomba...”*

*[Alessandro continua a narrare finché Gundar non è in salvo]*

*Claudio: Bene, chiudo la scena.*

Nel caso che la prova scaturisca da un conflitto tra il protagonista della scena e un altro protagonista della partita, è proibito narrare che l'altro protagonista viene ucciso o mutilato.

## Tra una sessione e l'altra

Tra una sessione e l'altra, la stella può aggiungere, togliere o modificare i tratti del protagonista per riflettere quanto successo nella sessione precedente. Anche la stella può e deve modificare i destini e le domande che si è segnata. Man mano che la storia evolve, alcuni destini non sono più possibili e alcune domande trovano la loro risposta, mentre altri destini si aprono e altre domande vengono poste. Se nella partita ci sono meno di tre protagonisti fermatevi per modificare tratti, destini e domande ogni due ore di gioco.

Se come gruppo decidete che la storia di un personaggio è arrivata alla sua naturale conclusione, la sua storia finirà lì. Potete continuare a giocare gli altri personaggi, portando anche loro verso l'epilogo. Quando sarebbe il turno di impostare una scena sul personaggio la cui storia è finita, semplicemente saltate al personaggio successivo.

## Ispirazioni

- *Archipelago* di Matthijs Holter
- *Trollbabe* di Ron Edwards
- *Polaris* di P. H. Lee
- *The pool* di James V. West
- *Lovecraftesque* di Joshua Fox e Becky Annison
- *Solar System* di Eero Tuovinen
- *Fateless* di Alessandro Piroddi
- *Dungeon World* di Sage LaTorra e Adam Koebel

## Ringraziamenti

- Playtester: Richi, Silvia e Tom
- Un grazie speciale a: Bobo e Ranocchio