

COLLAPSE THE LIGHT INTO EARTH



Introduzione

Prima di iniziare, le dovute premesse. Questa sessione non utilizzerà nessun sistema di gioco, i personaggi non avranno statistiche o abilità scritte su una scheda.

L'unico obiettivo che questa one-shot si prefissa è quello di raccontare una storia condivisa, alla quale ognuno dei giocatori potrà aggiungere qualcosa. Spronate i vostri giocatori ad interagire liberamente ogni volta che vogliono farlo.

Mi sento anche in dovere di presentarvi un disclaimer per mettervi in guardia da due possibilità diametralmente opposte: questa one-shot potrebbe rivelarsi un'esperienza emotivamente intensa per alcuni giocatori, ed è proprio il suo obiettivo.

Tuttavia, tenete sempre conto della possibilità di avvisare il Narratore della sessione se le cose dovessero farsi troppo personali e doveste sentirvi a disagio.

All'estremo opposto, se quello che cercate è un'esperienza GDR più classica, con azione, nemici da sconfiggere e loot da recuperare, vi sconsiglio di giocare questa oneshot in quanto non vi troverete nulla di tutto questo.

Se siete ancora qui, invece, ecco ciò che si andrà a giocare.

Alla fine di questa one-shot è presente un'appendice con spunti di personaggi per questa sessione

L'Ultimo Natale

La data è il 24 di dicembre.

L'indomani è Natale, ma con una piccola differenza rispetto al solito: questo sarà l'ultimo Natale di sempre.

Pochi mesi prima del momento in cui si giocherà, la drammatica notizia: una cometa di dimensioni di poco inferiori a quelle della Luna, nominata dagli astronomi Valentine, è in rotta di collisione con la Terra.

L'unica missione spaziale congiunta da parte dei governi del mondo, con il compito di deviare la rotta del corpo celeste, è stata un fallimento, ed è troppo tardi per organizzare un secondo tentativo.

L'agenzia spaziale internazionale non ha potuto fare altro che comunicare l'esito della missione al resto del pianeta.

L'impatto è previsto per il 25 di dicembre.

Perfetti sconosciuti


Veniamo ora ai personaggi: i giocatori di questa one-shot interpreteranno un gruppo di persone in viaggio per congiungersi ai propri cari (o per altri motivi) la sera della Vigilia, ma qualcosa va storto.

Il mezzo su cui stanno viaggiando, un vecchio autobus di linea per tratte extraurbane, ha un guasto al motore e si ferma proprio mentre stavano attraversando una zona boschiva, in piena notte.

La città è ancora distante, e non è fisicamente possibile raggiungerla a piedi in tempo.

L'autista, un uomo di età avanzata di nome Constance, dopo aver riprovato in tutti i modi a far ripartire il mezzo, annuncia allo sparuto gruppo di passeggeri che il mezzo non ripartirà.

Egli suggerisce di raggiungere a piedi un'area di servizio a pochi chilometri davanti a loro, dove potranno almeno stare al caldo e utilizzare un vecchio telefono a gettoni per avvertire chi di dovere: da un paio di giorni la vicinanza di Valentine alla Terra ha iniziato a causare interferenze che rendono impossibile la comunicazione tra dispositivi mobili.



La stazione di servizio rimane l'unica possibilità dei passeggeri di avere un ultimo contatto con i propri cari.

Constance recupera dall'autobus delle torce elettriche per la camminata e dà, con una certa malinconia, l'addio al vecchio veicolo.

Alzando gli occhi al cielo stellato, Valentine sarà ormai visibile. Mancano poche ore.

Una tavola e un telefono

La camminata dura circa una mezz'ora. I personaggi saranno liberi di interagire tra di loro o con Constance durante questo lasso di tempo.

Dal canto suo, il conducente sembra sinceramente dispiaciuto per i suoi passeggeri, ma non particolarmente turbato dalla situazione.

Se interpellato a riguardo, dirà che per lui questa è una sera come un'altra, e tanto valeva passarla facendo il proprio lavoro.

L'uomo non si sbilancerà più di tanto sulla propria storia, ma è facilmente comprensibile che è un individuo solitario, sebbene tutto sommato sereno, nonostante la situazione.

In questa fase il Narratore spinga all'interazione e alle chiacchiere fra i personaggi.

Dopo che i giocatori avranno terminato tutte le interazioni che desideravano fare, giungeranno in vista dell'area di sosta: si tratta di un distributore di benzina a lato della strada con annessa una tavola calda.

Le insegne e le luci di servizio sono spente, l'esercizio sembra decisamente chiuso. Tuttavia, una tenue luce filtra dalle finestre dell'edificio, come se ci fosse qualcuno dentro.

Provando a bussare, ad aprire la porta troveranno il gestore dell'area di servizio, che stava preparando il cenone della vigilia con la famiglia.

L'uomo si chiama Josh, e gestisce i distributori di benzina; la moglie Roxie è invece la titolare della tavola calda.

Con loro c'è il figlio David.

Quando i giocatori spiegheranno loro la situazione, Josh e Roxie non avranno problemi a concedere loro di utilizzare il telefono gratuitamente.

Tuttavia, l'apparecchio non veniva usato da svariati anni e la coppia è in possesso di un numero di gettoni pari al numero di giocatori: ad ognuno è concessa una sola telefonata.

A questo punto, a turno, i giocatori utilizzeranno il telefono e faranno la loro telefonata.

Sta al Narratore interpretare la persona che loro chiameranno in base al background proposto dal giocatore e da ciò che è stato detto finora.


Cercate di sondare il terreno e di capire fino a che punto ognuno dei giocatori è disposto a mettersi in gioco dal punto di vista emotivo, ma tenete conto che questa è l'ultima telefonata tra delle persone che si vogliono bene.

Constance non avrà nessuno a cui telefonare. Se qualcuno dei giocatori, nei panni di un personaggio particolarmente altruista, vorrà cedergli il proprio gettone, egli lo rifiuterà, ringraziando però per la gentilezza.

Finito il giro di telefonate (ed esauriti i gettoni), i personaggi si ritroveranno probabilmente provati.

Proprio a quel punto apparirà Roxie, con una proposta: avrebbe bisogno di una mano per allestire la tavola calda con decorazioni natalizie e preparare la cena per tutti.

Parlando con Josh, i due si sono ritrovati d'accordo sul fatto che nessuno dovrebbe passare il Natale da solo, soprattutto *questo* Natale.



Nel frattempo, fuori inizia a nevicare e la ormai vicinissima Valentine viene nascosta.

Insieme, nessuna paura

Lasciate i giocatori liberi di interagire durante preparazione del cenone.

Josh, Roxie ed il piccolo David faranno di tutto per tenere su di morale i loro ospiti.

Da questo punto la sessione non avrà più un vero copione se non quello che proporranno i giocatori quando finalmente si siederanno a tavola per la cena.

A questo punto potranno ridere, scherzare, raccontarsi storie personali, condividere con la tavola da chi stavano andando e perchè; oppure essere assenti, malinconici, riservati, con la mente altrove: tutto dipende da chi stanno interpretando e da come gli altri interagiranno con loro.

In ogni caso, quando tutti avranno detto e interpretato tutto quello che volevano, la sessione finirà allo scoccare della mezzanotte, con i personaggi che si scambiano auguri di Buon Natale.

Ed è tutto qui, gente.

Questa sessione non prevede colpi di scena incredibili, effetti speciali o scene d'azione: il focus di questa esperienza è quello di lasciare i giocatori liberi di interpretare il proprio personaggio e di interagire tra loro in una situazione emotivamente forte.

Spero che l'esperimento sia stato gradito a voi ed ai giocatori a cui l'avete proposto, sicuramente io mi sono sentito particolarmente coinvolto durante la scrittura.

Vi ringrazio se l'avete giocata, o anche solo se avete deciso di leggere fino a qui prima di decidere che non faceva per voi. In ogni caso, la Valle dei 20 vi fa i migliori auguri di Natale!

Appendice: spunti per personaggi

Chiudo con una serie di spunti di personaggi da giocare in questa one-shot.

Lo studente fuori sede

Vive in una città lontana dalla propria per studiare, è in viaggio per tornare a casa dai genitori e passare il Natale con loro.

L'astronomo

È uno degli scienziati che per primi hanno avvistato Valentine. Per tutto l'ultimo periodo è stato estremamente impegnato, ma ora che non c'è più nulla da fare ha deciso di tornare a casa dove ad aspettarlo c'è il fratello che non vede da anni.

Il senzatetto

Non è così impressionato dal fatto che il mondo sta per finire, quantomeno può passare una notte al caldo sull'autobus. Viste le circostanze nessuno sarà così fiscale nel controllo dei biglietti stanotte.

La celebrità

Che sia un attore, una rockstar o un famoso giocatore di qualche sport decidetelo voi. In ogni caso sarà una persona sola, ora che nessuno dà più troppa importanza a certe cose. Non avendo nessun altro, sta cercando di tornare dalla madre con cui non ha contatti da moltissimo tempo.

Constance

Ebbene sì, se volete potete proporre ad uno dei giocatori di interpretare il nostro caro conducente. Constance ha perso la moglie da qualche anno, e improvvisamente la sua vita è diventata particolarmente vuota. Ha trovato pace e accettazione nel fare ciò che ha sempre fatto meglio: il proprio lavoro. Perchè non passare l'ultimo Natale di sempre insieme ad un vecchio amico su ruote?