

# SOGNI CONTORTI



## DI AVERY ALDER

*Illimitatamente supportata da Alea Milo Anderson.*

## PANORAMICA DEL GIOCO

*Edifici in rovina, teloni bagnati dalla pioggia, facce nervose illuminate dal fuoco da campo, strani poteri psichici, impetuosi amori queer e cieli turbolenti al di sopra di una comunità appena nata; dimmi, «Cosa fai adesso?»*

*Immagina che il crollo della civiltà non sia avvenuto ovunque nello stesso momento. Invece, sta accadendo a ondate. Ogni giorno, sempre più persone escono dalla Società intatta. Noi, persone queer, vivevamo da sempre ai margini di quella società, trovando solidarietà, amore e significato nei posti più strani. L'Apocalisse non è arrivata prima per noi, ma è comunque arrivata.*

*Le gang vagano per la landa desolata apocalittica e la scarsità sta diventando la norma. Il mondo sta diventando più spaventoso e appena oltre la nostra percezione quotidiana, ululante e affamato, esiste un Maelstrom psichico.*

*Ci siamo uniti per formare una Enclave queer, un posto dove vivere, dormire e, si spera, guarire. Più che mai, ognuno di noi è responsabile della sopravvivenza e del destino della nostra comunità. Cosa si nasconde tra le macerie? Per questo affiatato gruppo queer, potrebbe essere un'utopia?*

## LOTTA QUEER FRA LE ROVINE

Create collettivamente un setting post-apocalittico

**Content warning:** violenza, bande armate, oppressione, bigottismo, sessualità queer.

Per 3-6 giocatori, durata media 3-4 ore.

# BENVENUTI NELLA ENCLAVE

## CERCHIATE 3~5 ELEMENTI VISIVI

Un complesso abbandonato • Case monofamiliari • Baracche + tende • Un mercato vivace • Crescita eccessiva della vegetazione • Vetro + cemento • Palude • Spazio verde bonificato • Giardini comunitari • Tunnel • Teloni ammuffiti • Ruggine • Quietude • Rottami • Terre selvagge • Blocchi stradali • Barricate • Squallore • Cucine all'aperto • Santuari • Splendore • Grattacieli • Una stazione ferroviaria • Rimorchi • Falò • Segni di battaglia • Industria pesante • L'oceano • Lande desolate • Macchie boschive • Piante mutanti che fioriscono • Allagamenti • Terreni agricoli • Feste scatenate • Cumuli di spazzatura • Misteriosi segnali di pericolo • Acqua corrente • Plastica riutilizzata • Fibre grossolane.

## CERCHIATE 3 COSE CHE SONO IN CONFLITTO NELL'ENCLAVE

Privacy psichica • Abolizione dei generi • Culti della dea • Costumi religiosi • Fervore rivoluzionario • Identità razziale • Diritti alla terra indigena • Mutanti • Mentalità della scarsità • Politica vuota • Edonismo • Bisogno di purezza • Party culture • Barriere architettoniche • La giustizia alimentare • Gli spazi delle donne • L'uso della violenza • I traumi • Le possibilità illimitate del sesso queer • Noti molestatore • Il desiderio di un ritorno nella società.

## PRENDI NOTE COME RITIENI OPPORTUNO. DISEGNA UNA MAPPA SULLA DESTRA.

# VI PRESENTO L'IRIDE

*Il Maelstrom psichico ci tocca tutti, ma l'Iride è stata indelebilmente segnata e cambiata. I suoi doni sono senza precedenti e inspiegabili, ma possono nascondere il segreto per la nostra guarigione. Di cosa hanno tutti così paura?*

*L'iride è una persona snervante.  
Il suo potere è misterioso, effimero e senza precedenti.*

## GIOCA PER SCOPRILO

- » Sei freddo e calcolatore, impulsivo oppure opportunist?
- » I tuoi doni psichici aiutano o fanno del male alla tua comunità?
- » Il tuo cuore è puro?

## SCEGLI UN NOME

Shadow, Lively, Smith, Pallor, Azure, Damson, Raksha, Kite, Monsoon, Micaela, Burroughs, Tion, Pity, Brace.

## SCEGLI UN LOOK

**CORPO:** sottile • contorto • sfigurato • debole • duro come l'acciaio • flessuoso

**OCCHI:** calcolatori • morti • umidi • penetranti • premurosi • pallidi • luminosi • rovinati

## SCEGLI UN GENERE

Androgino • emergente • ice femme • void • gargoyle.

## SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

Abbigliamento formale • in pelle • abbigliamento casual • abiti cerimoniali • camici ospedalieri • abiti e accessori bondage • cappucci e vesti • mai lavato • un'arma sottile accuratamente nascosta.

## SCEGLI 2 DONI PSICHICI

Sogni condivisi • Mietitura delle memorie • Ipotesi fortunate • Echi fantasma • Disseppellire • Viaggi astrali • Assoluzione • Sussurri cerebrali • Cartomanzia • Protezione dalla tempesta.

## DECIDI COSA TI HA DETTO IL MAELSTROM PSICHICO DEL MONDO

- Che aveva bisogno di me per uno scopo superiore.
- Che mi proteggeva da qualsiasi ripercussione.
- Che potrei ingoiare via il loro dolore.
- Come e quando morirei.
- Che l'amore è l'unica salvezza.
- Che il potere è l'unica salvezza.

## SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

La Drag Mama che si sta lentamente spegnendo e di cui allevio i dolori • Il nostro anziano di recente esiliato • Il mangia-stranezze che ho creato • Il mercenario delle terre desolate che fa uso dei miei talenti • La ragazza trans piangente il cui passato sto cancellando • L'anima impura che sto attentamente sorvegliando • Il mio sub.

## SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Quale segreto ho imparato su di te ieri?
- Come ti ho turbato negli ultimi giorni?

## SUGGERIMENTI

- Trova le persone nei loro momenti di debolezza o necessità e offri loro i tuoi strani doni.
- Esplora devianza, differenza e vulnerabilità.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

## ESCA

Ogni volta che un personaggio ti invita a usare i tuoi doni psichici su di lui, guadagna un **Token**.

## MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Ti muovi senza essere visto.
- Usi i tuoi doni psichici con astuta precisione.
- Trattieni qualcuno, fisicamente o psichicamente.
- All'improvviso evochi il Maelstrom psichico del mondo.
- Chiedi: «Cosa vorresti che io facessi dopo?»
- Chiedi: «Cosa desideri segretamente in questo momento?»

## MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Guarda negli occhi qualcuno senza battere ciglio.
- Raccogli silenziosamente indizi o informazioni.
- Apri il tuo cervello al Maelstrom psichico del mondo.
- Usa i tuoi doni psichici con effetti collaterali inaspettati.
- Chiedi: «A cosa dovrei stare attento?»
- Chiedi: «Stai dicendo la verità?»

## MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Attira attenzione indesiderata sui tuoi movimenti.
- Patisci flashback psichici.
- Presti a qualcuno la tua arma personale.
- Perdi temporaneamente il controllo delle tue capacità psichiche.
- Cedi ai desideri di qualcun altro.
- Chiedi: «Cosa mi rende vulnerabile in questa situazione?»

# VI PRESENTO L'HAWKER

*Il mercato fallì. I negozi, i ristoranti e le fabbriche chiusero i battenti. In quel vuoto arrivò l'Hawker, il venditore di un po' di tutto, la persona giusta per qualsiasi lavoro, che riesce a trarre un po' di profitto dalle macerie dell'apocalisse.*

*L'Hawker è un individuo laborioso.  
Il suo potere è materiale, sociale e contingente.*

## GIOCA PER SCOPRILO

- » Come rimani in attività in tutto questo caos?
- » A chi dai la priorità quando le risorse diventano scarse?
- » Sei qualcuno che provvede alle necessità degli altri, o un gatekeeper?

## SCEGLI UN NOME

Angler, Cookie, Devraj, Capo, Jackbird, Sugar, Esme, Proper, Proust, Lafferty, Waters, Fancy, Zachariah, Zola.

## SCEGLI UN LOOK

**VISO:** emaciato • sguardo cordiale • stanco • faccia onesta • sfregiato • amichevole • perfetto.

**MANI:** veloci • precise • tatuate • callose • sottili • manicure appena fatta.

## SCEGLI UN GENERE

High Femme • genderfluid • dagger daddy • stud • raven.

## SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

Abbigliamento formale • in pelle • abbigliamento casual • abiti cerimoniali • camici ospedalieri • abiti e accessori bondage • cappucci e vesti • mai lavato • un'arma sottile accuratamente nascosta.

## SCEGLI 2 DONI PSICHICI

Abiti bianchi immacolati • un grembiule macchiato • abito formale vintage • cuoio • catene d'oro • street wear • quel che trova • un colore distintivo • trucco impeccabile • tacchi a spillo.

## SCEGLI 3 COSE CHE OFFRI

Un luogo di incontro • cibo facile • cibo di lusso • liquori • caffè • fantasia • nostalgia • sorveglianza • compagnia • ordine • consegne • guardie del corpo • competenza • pistole e munizioni • arte • una scena sociale fiorente • alloggio • tabacco • pornografia • droghe pesanti • qualunque cosa la gente stia cercando in quel momento.

## SCEGLI 2 VALUTE CHE DESIDERI

Contanti • debiti persistenti • segreti sussurrati • protezione • dipendenza • baratto • lavoro • ossequiosa adorazione • qualcosa di più strano.

## SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

La vecchia queen che ho portato al fallimento • I miei figli • Il cercatore delle terre desolate che mi porta quello di cui ho bisogno • L'ingénue che mi assiste • Il vicino di casa guastafeste • I tipi danarosi che vengono qui per visitare i bassifondi • Lo strozzino che è finalmente riuscito a rintracciarmi.

## SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Cosa ti procuro regolarmente?
- Perché ti sto studiando di recente?

## SUGGERIMENTI

- Cerca opportunità per provvedere ai bisogni altrui, ma anche di piazzare le tue merci.
- Ogni tanto tenta imprudentemente di fare troppo.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

## ESCA

Ogni volta che qualcuno ti offre un nuovo affare o inizia a rifornirti da te, guadagna un **Token**.

## MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Tira fuori rifornimenti che nessuno sapeva che tu avessi.
- Estrai un'arma prima che chiunque possa reagire.
- Cospargi qualcosa con un veleno non rilevabile.
- Incassa un favore tempestivo da un potente amico.
- Chiedi: «Come potrei metterti a tuo agio?»
- Chiedi: «Cosa hai che potrei desiderare?»

## MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Tratta un affare / occupati di un lavoro, una cosa di routine, senza rischi.
- Cedi alle richieste di qualcuno.
- Menti in modo abbastanza convincente.
- Scatta verso l'uscita più vicina.
- Chiedi: «Di cosa hai bisogno adesso?»

## MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Ti fai beccare a mentire, imbrogliare o mentire cerchi di non farti notare.
- Perdi traccia di qualcosa di molto importante.
- Entra in una situazione mentre sei disarmato e impreparato.
- Apri accidentalmente il cervello al Maelstrom psichico del mondo.
- Implora pietà.
- Chiedi: «Come ho meritato la tua ira?»

# VI PRESENTO L'AGGIU- STATUTTO

Le cose si rompono. Le scorte si esauriscono. I corpi vengono feriti. L'Aggiustatutto è lì: ripara, aggiusta, crea, ricicla. Ha un laboratorio e un intuito prodigioso.

L'Aggiustatutto è un individuo pieno di risorse.  
Il suo potere è tecnico, materiale e reattivo.

## GIOCA PER SCOPRILO

- » Da dove viene la tua meticolosa concentrazione?
- » Hai mai provato a riparare cose che non sono rotte?
- » La tua vita ha un equilibrio?

## SCEGLI UN NOME

Nils, Tai, Spector, Lemieux, Dremmer, Sander, Spook, Grip, Corey, Robyn, Depot, Jane, Garon, Aiden, Knots.

## SCEGLI UN LOOK

**OCCHI:** astuti • vivaci • coperti • rossi • modificati • sguardo inquisitore.

**MANI:** sfregiate • pulite • guantate • consumate • occupate • unte.

## SCEGLI UN GENERE

Bigender • agender • cyberlesbica • transgressing • raven.

## SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

Quel che trova • tela • capelli incasinati • macchie d'olio • innumerevoli tasche • uniforme riciclata • tecnologia visibile • camici • tute • minimalista chic • simbiotici.

## SCEGLI 2 FUNZIONI DELL'OFFICINA

Riparazione veicoli • riparazione biciclette • spazio artistico • infermeria • armi da fuoco • assemblaggio tecnologico • idroponica • radiodiffusione • produzione+conservazione di birra o altri fermentati • manutenzione del corpo • lavorazione dei metalli • hacking • riciclaggio • psionica • chimica • lavorazione del legno.

## DECIDI DOVE OTTIENI LA MAGGIOR PARTE DELLE TUE FORNITURE

Rovisto in vecchi edifici in rovina nei distretti abbandonati. • Baratto con coloro che vivono ancora nella Società Intatta. • Le persone mi portano la merda più strana. • Smonto il vecchio per rifornire il nuovo. • Ho accesso a una discarica parzialmente scavata. • Rubo ciò di cui ho bisogno.

## SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

Apprendisti gemelli • Un fantasma che infesta il mio spazio di lavoro • Il bellissimo ragazzo che mi fa inciampare nelle mie parole • Il commerciante del mercato nero a cui devo una piccola fortuna • Il mio amante malato terminale • Il mio gruppo di supporto.

## SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Che cosa rotta hai che potrei riparare?
- Cosa ti ho prestato di recente?

## SUGGERIMENTI

- Stabilisci relazioni personali significative con i tuoi strumenti, forniture e oggetti di officina.
- Coinvolgi altri giocatori nel brainstorming su rischi o complicazioni interessanti quando armeggi con le cose.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

## ESCA

Ogni volta che qualcuno viene da te con qualcosa di prezioso che deve essere aggiustato, ottiene un **Token**.

## MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Allevia il dolore di qualcuno.
- Hai tutto il necessario per riparare o creare una cosa subito e senza compromessi o sacrifici.
- Arrabatta una soluzione temporanea con quello che hai mentre sei sotto costrizione.
- Decifra la logica nascosta di una situazione preoccupante..
- Chiedi: «Quali forniture hai di cui ho bisogno?»

## MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Ripara o crea qualcosa, parzialmente o in modo scadente.
- Apri il tuo cervello al Maelstrom psichico del mondo.
- Vai a cercare rifornimenti o a fare baratti per averli.
- Appellati alla giustizia e alla ragione.
- Chiedi: «Cosa hai che ha bisogno di essere riparato?»
- Chiedi: «Quale potente emozione ha assorbito quest'oggetto di recente?» mentre il tuo personaggio tiene in mano un oggetto

## MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Smonti qualcosa di cruciale per riutilizzarne le parti.
- Armeggia con un oggetto, lasciandolo instabile o rotto.
- Isolati per lavorare su un progetto personale segreto.
- Tratta qualcuno come un progetto invece che come una persona.
- Chiedi: «Cosa hai perso per sempre?»

# VI PRESENTO LA TIGRE

La polizia è fuggita dal quartiere. Le cose sono state allarmanti per un po'. Ora, la Tigre e la sua banda sono i proprietari delle strade qui intorno. Tale proprietà è ancora contestata?

La Tigre è un individuo audace e aggressivo.  
Il suo potere è sociale, violento e duramente conquistato.

## GIOCA PER SCOPRILO

- » Da dove nasce la tua militanza?
- » Sei un guardiano o un piantagrane?
- » Sai come cedere e scendere a compromessi?

## SCEGLI UN NOME

Domino, Tyrus, Blues, Keegan, Smith, Duke, Tawny, Cheshire, Vigo, Boston, Impala, Diesel, Mia, Aadita.

## SCEGLI UN LOOK

**VISO:** sfregiato • da bambino • carino • mascherato • segnato dalle intemperie • tatuato • da duro • stretto.

**BRACCIA:** snelle • bruciate • pompate • solide • tatuate • da tossico • un braccio rotto.

## SCEGLI UN GENERE

Hard femme • butch queen • due-spiriti • maschio • gargoyle.

## SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

In pelle • velluto • quel che trova • abbigliamento militante • armatura • abiti su misura • abbigliamento tecnico traspirante • acquisti appariscenti • una back patch con il logo di una gang • capelli fluorescenti • abbigliamento black bloc.

## SCEGLI 2 PER LA BANDA

Motociclette • biciclette • pistole • equipaggiamento anti-sommossa • un rifugio • forniture mediche • droghe pulite • catene + tubi arrugginiti • fionde + mazze da baseball • megafoni + striscioni.

## DECIDI IL GRANDE DIFETTO DELLA TUA BANDA

- Abbiamo molti debiti che non possiamo pagare.
- Dopo quell'inquietante omicidio, ho perso un po' la loro fiducia.
- L'Enclave non è del tutto d'accordo con la nostra visione.
- La banda è dipendente da qualcosa di pericoloso.
- Le nostre azioni generano instabilità psichica nell'area.
- La banda sta cercando di diventare un collettivo autonomo, ma non è chiaro come farlo funzionare.

## SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

Mio figlio • Il mio pastore • Mio fratello assetato di sangue • Il branco di motociclisti della terra desolata con cui ho una tregua difficile • Il secondo in comando che brama il mio titolo • Il mio leather daddy • La vecchia lesbica che ogni tanto mi prepara la cena.

## SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- In che modo hai recentemente contribuito alla causa?
- Come ho catturato la tua attenzione ieri?
- Perché non ti fidi di me?

## SUGGERIMENTI

- Esplora sia la tua gentilezza che la tua crudeltà.
- A volte chiedi agli altri giocatori se la tua banda segue volentieri i tuoi comandi.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile..

## ESCA

Ogni volta che qualcuno si affida a te per risolvere uno dei suoi principali problemi, ottiene un **Token**.

## MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Metti al riparo te stesso o la tua banda.
- Guida la tua banda in battaglia o in un confronto.
- Dì la cosa giusta per estinguere la paura di qualcuno e rafforzare la fiducia.
- Uccidi qualcuno.
- Chiedi: «Come posso farti fare quello che voglio?»
- Chiedi: «Di quali risorse devi fare a meno in questo momento?»

## MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Tenta di reclutare qualcuno al tuo servizio.
- Prenditi cura di qualcuno con tenerezza.
- Fai un esempio di qualcuno.
- Regala qualcosa..
- Chiedi: «Chi ha davvero il controllo qui?»
- Chiedi: «In che modo sei vulnerabile nei miei confronti in questo momento?»

## MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Rivela la tua vulnerabilità segreta a qualcuno.
- Prometti qualcosa che non puoi assolutamente mantenere.
- Sballati nel peggior momento possibile.
- Sperimenta un flashback di traumi passati.
- Chiedi: «Cosa mi rende vulnerabile in questa situazione?»
- Chiedi: «Di chi dovrei indovinare le motivazioni in questo momento?»

# VI PRESENTO LA TORCIA

Tutte le routine e le conoscenze mondane si sgretolano sotto il peso dell'apocalisse. Ma la Torcia ha delle risposte. Sono insegnamenti antichi, fantasie estatiche o una nuova fede nascente? I seguaci si avvicinano a questo caldo bagliore.

La Torcia è un individuo carismatico.  
Il suo potere è spirituale, sociale e mistico.

## GIOCA PER SCOPRILO

- » I tuoi insegnamenti offrono all'Enclave un percorso per il futuro?
- » Sai quando guidare e quando ascoltare?
- » Come ti comporti con chi non è tuo seguace?

## SCEGLI UN NOME

Hope, Noni, Lucia, Dian, Chester, Sempre, Wynn, Cass, Vase, Eita, Rabbit, Rhyme, Sibyl, Sissy, Mischa, Spoke.

## SCEGLI UN LOOK

**VISO:** aperto • coperto • sobrio, • rugoso • gentile • cinereo • non lavato • segnato.

**OCCHI:** calmi • lontani • indulgenti • tristi • macchiati • tremolanti • dilatati • fiammeggianti.

## SCEGLI UN GENERE

Predestinato • trasgressing • femme • goddess • warrior.

## SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

Paramenti sbrindellati • quel che trova • abbigliamento fetish • tuniche • bei tessuti • fibre grezze • colori sgargianti • abiti tradizionali • sigilli disegnati • rave wear • witch chic.

## SCEGLI 2 RITUALI CHE CONDUCI

Bollire le ossa • Far colare il sangue • Protezioni stradali • Lettura minuziosa dei testi sacri • Glitter bombing • Riti di passaggio • Cerimonia del tè • Augurio • Baccanale • Far scattare l'interruttore • Dirty Flutter • Handfasting • Verità.

## DECIDI QUALE È LA MINACCIA INCOMBENTE CHE TU SOLO CAPISCI VERAMENTE

- Le nostre anime hanno cominciato a marcire all'interno dei nostri corpi.
- Il Maelstrom psichico manda i lupi a divorarci.
- Stiamo replicando le oppressioni della nostra vecchia società.
- La speranza e la malizia sono fuochi che dobbiamo mantenere sempre accesi, altrimenti affronteremo l'oscurità eterna.
- Quando abbandoniamo i nostri riti e legami storici, le cose malvagie crescono negli spazi vuoti lasciati alle spalle.

## SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

Gli amanti che devo soddisfare • Gli studenti a cui devo insegnare • Le mie sorelle prescelte • Le faeries che mi hanno accolto • Un ex amareggiato • L'erborista che distilla le mie tinture • La congrega che mi è stato chiesto di lasciare • La mia musa selvaggia.

## SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Sei tra i miei devoti seguaci?
- Perché ci siamo lasciati?

## SUGGERIMENTI

- Usa i tuoi rituali per avvicinare le persone.
- Renditi apprezzato e necessario.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

## ESCA

Ogni volta che qualcuno partecipa a uno dei tuoi rituali per la prima volta, ottiene un **Token**.

## MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Richiama psichicamente i tuoi seguaci.
- Lenisci il dolore o la costrizione di qualcuno.
- Incita i tuoi seguaci ad azioni violente.
- Metti in scena un astuto diversivo.
- Chiedi: «Qual è la tua più grande paura?»
- Chiedi: «Chi o cosa ami segretamente?»

## MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Inizia un rituale.
- Raccogli provviste.
- Condividi cibo o consigli con qualcuno.
- Apri il tuo cervello al Maelstrom psichico del mondo.
- Chiedi: «Come potrei aumentare il tuo senso di appartenenza e convinzione in questo luogo?»

## MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Ostracizza uno dei tuoi seguaci.
- Ammetti di non avere la risposta alla domanda o al problema di qualcuno.
- Fallisci un rituale, esponendoti al rischio o al ridicolo.
- Minacci qualcuno o qualcosa di troppo potente.
- Ti appelli a profezie o alle forze cosmiche.
- Chiedi: «Cosa pensi veramente di me?»

## VI PRESENTO L'ARRIVO

*Quando la società ti spinge fuori, non hai davvero tempo per elaborarlo. Hai bisogno di cibo, riparo, amici. L'Arrivo ha trovato la strada verso l'Enclave. Può barattare una misura di amnistia in una casa permanente?*

*L'arrivo è un individuo in movimento.  
Il suo potere è contingente, tecnico e sospetto.*

### GIOCA PER SCOPRILO

- » Quanto riesci ad affrontare bene lo stress e il cambiamento?
- » Tornerai mai nella Società Intatta?
- » Quali nuove possibilità ti offre l'Enclave?

### SCEGLI UN NOME

Burton, Audi, Yeong, Bishop, Deshaun, Lark, Rutger, Kayla, Jordan, Tahani, Javier, Fai, Maria, Dremmer.

### SCEGLI UN LOOK

**CORPO:** Postura stanca • aspetto affamato • corporatura robusta • corporatura grassoccia • fisico muscoloso • postura curva • corpo fasciato.

**MANI:** Callose • raffinate • guantate • incrostate • capaci • tremanti.

### SCEGLI UN GENERE

Ambiguo • in transizione • uomo • donna • tomboy.

### SCEGLI 2 STILI DI ABBIGLIAMENTO

Uniforme • quel che trova • abiti sgualciti • camici • attrezzatura da escursionismo • maniche lunghe • vestiti del club rubati • la mia vecchia divisa • tuta da prigioniero • macchie di sangue.

### DECIDI COME SAPEVI DELL'ENCLAVE

- Guidavo un camion blindato delle consegne attraverso la zona ogni settimana.
- Ero un poliziotto, sorvegliavo i confini della società.
- Vivevo da solo rovistando nella discarica, prima che l'infortunio mi costringesse a cercare una comunità più grande.
- Venivo qui per le feste epiche.
- Mia figlia vive qui da alcuni anni.

### SCEGLI 2 COSE CHE HAI PORTATO CON TE QUANDO SEI SCAPPATO

Vecchia pistola • depuratore d'acqua • il mio inalatore • coltello nascosto • camion • album fotografici • un telefono che prende ancora • libro sacro • scorte di cibo • il mio cane • denaro rubato.

### SCEGLI 2 RELAZIONI CHIAVE

Le persone da cui sono fuggito • Il coniuge che ho lasciato • L'anima gentile che mi ha invitato a condividere il suo letto • Il ragazzino trans che mi ha fatto mettere in discussione le cose • La prima persona che mi ha offerto un drink forte • La mia guida.

### SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Perché vorresti che non fossi mai arrivato?
- Qual è stata la prima cosa che hai notato di me?

### SUGGERIMENTI

- Racconta agli altri giocatori i segreti del passato del tuo personaggio, in modo che possano aiutarti a incorporarli nella storia.
- Scopri le regole dell'Enclave attraverso tentativi ed errori.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

### ESCA

Ogni volta che qualcuno ti dà l'opportunità di dimostrare il tuo valore per la comunità, ottiene un **Token**.

### MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Rivela un'abilità precedentemente non menzionata.
- Lavora sodo e porta a termine il lavoro.
- Origlia una conversazione senza essere scoperto.
- Balza in avanti per far da scudo a qualcun altro.
- Chiedi: «Cosa vorresti che facessi dopo?»
- Chiedi: «A cosa dovrei prestare attenzione?»

### MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Intervieni per negoziare con estranei.
- Offri una sigaretta a qualcuno.
- Tenta di dare una mano.
- Lascia che qualcuno ti veda nel momento in cui sei più vulnerabile.
- Chiedi: «Per cosa hai bisogno di aiuto attualmente?»

### MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Confessa qualcosa e chiedi perdono.
- Minaccia o costringi qualcuno.
- Esaurisci qualcosa a cui l'Enclave non ha un accesso costante.
- Pretendi una spiegazione da qualcuno.
- Apri accidentalmente il tuo cervello al Maelstrom psichico del mondo.
- Chiedi: «Ti va bene con me che io sia qui in questo momento?»

# GIOCHI ANCHE VARIE SCARSITÀ

*Non c'è il servizio postale. Nessun trattamento dei rifiuti urbani. Nessun responsabile delle riserve di acqua potabile. Nessun team di sorveglianza sull'impatto ecologico. Nessuna polizia. Nessuna squadra di manutenzione stradale, e questo significa nessun camion refrigerato che trasporta generi alimentari nell'area. Nessun segnale nelle torri cellulari quasi tutti i giorni. Le persone che pensavano a queste cose così non dovevi farlo tu? Ora non ci sono più.*

## CERCHIA 2 DESIDERI

Competizione • doversi arrangiare con avanzi  
• paranoia • collaborazione • affari scomodi  
• soffrire senza • un'era feroce.

## SUGGERIMENTI

- Introduci imbroglioni, coltivatori, banditi e gente che fruga nelle discariche. Rendili tutti umani.
- Esplora cosa succede quando le infrastrutture che usiamo ogni giorno non esistono più.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Qualcuno vaga per la terra desolata, cerca un acquirente o visita un mercato.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Hai bisogno di qualcosa di materiale e non sai subito dove trovarlo.

## MOSSE

- Mostra qualcuno che agisce stupidamente per bisogno e disperazione.
- Introduci un tradimento.
- Diffondi malattie.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

*Un elenco incompleto: non più tuffarsi in piscine piene di acqua clorata illuminate di verde dal basso. Niente più partite di calcio giocate sotto i riflettori. Niente più luci del portico con le falene che svolazzano nelle notti d'estate. Niente più treni che circolano sotto la superficie delle città sulla potenza elettrizzante della terza rotaia. Niente più città. Niente più film, se non di rado, con un generatore che soffoca metà del dialogo, e solo per un po' fino a quando il carburante per i generatori si esaurisce, perché la benzina dell'automobile diventa stantia dopo due o tre anni. Il carburante degli aerei dura più a lungo, ma è difficile da trovare. [...] Niente più prodotti farmaceutici. Non più la certezza di sopravvivere a un graffio su una mano, a un taglio su un dito mentre si tagliano le verdure a cena, a un morso di cane.*

- Emily St. John Mandel, "Station Eleven"

*Questa non era una normale pandemia: non sarebbe stata contenuta con biostrumenti e candeggina. Questo era il Diluvio senz'acqua di cui i Giardinieri avevano così spesso messo in guardia. Aveva tutti i segni: viaggiava nell'aria come se avesse le ali, bruciava le città come fuoco, diffondendo folle infestate da germi, terrore e carneficina. Le luci si spegnevano ovunque, le notizie erano sporadiche: i sistemi stavano fallendo mentre i loro custodi morivano. Sembrava una crisi globale, per questo aveva bisogno del fucile.*

- Margaret Atwood, "The Year of the Flood"

*Avete smesso di dare patenti di guida? Da quando? «Gennaio di quest'anno». La signora era annoiata.*

*«Come avrei potuto saperlo?» Michelle si sentì indignata. Guidare era un diritto, vero? Quindi ha rimandato per circa un decennio, e allora? Era ancora suo diritto, vero? «L'ha detto anche il telegiornale» La donna parlava con Michelle come se la considerasse un idiota. «È entrato in vigore a San Francisco il primo gennaio e nello stato della California il mese scorso. Nessuna nuova patente di guida. Non c'è abbastanza benzina, non capisce?» La donna sembrava stanca. Era latina, aveva i capelli raccolti sulla nuca, portava orecchini a cerchio d'oro e una piccola croce sulla clavicola. «Sono fortunata a essere ancora qui, hanno licenziato metà dell'ufficio». Era spaventosamente silenzioso.*

- Michelle Tea, "Black Wave"

# GIOCHI ANCHE MAELSTROM PSICHICO

*Chiudi gli occhi, apri la mente: c'è qualcosa che non va nel mondo. Quel qualcosa è il Maelstrom psichico. È appena oltre la nostra percezione quotidiana, sempre presente e ululante.*

*Può offrire guida, protezione, persino bagliori di brillante ispirazione. Ma ha fame e nessuno sa cosa soddisferà il suo appetito.*

## CERCHIA 2 DESIDERI

Dipendenza umana • rivelazione cosmica  
• vendetta • entropia • fervente intimità • essere introdotto nel mondo per sempre.

## SUGGERIMENTI

- Esplora il sottile impatto che il Maelstrom psichico ha sulle persone e sui luoghi.
- Quando le persone aprono il cervello al Maelstrom psichico, descrivi o fai domande sulle loro esperienze sensoriali.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Qualcuno usa un dono psichico, cerca lo strano o invoca il Maelstrom.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Sei coinvolto in uno dei casi precedenti o ti lasci psichicamente vulnerabile.

## MOSSE

- Prefigura una minaccia.
- Entra nell'esperienza sensoriale di qualcuno al momento giusto.
- Fa sgocciolare l'instabilità psichica nelle immediate vicinanze.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

*Ora il mondo non è ciò che era. Guardati attorno: evidentemente, indubbiamente, non è ciò che era. Oppure chiudi gli occhi, apri la mente: qualcosa non va. Alle soglie della percezione, qualcosa di ululante, onnipresente, carico d'odio e terrore. Da questo, il maelstrom psichico del mondo, nessuno di noi ha scampo.*

- Vincent & Meguey Baker, "Il Mondo dell'Apocalisse"

*L'intero pianeta sognava gli amanti che avrebbero avuto se solo fossero vissuti. Nei sogni ognuno era il suo sé migliore, tutti erano presenti e i loro cuori erano spalancati. Era un dono e una supplica, forse dal pianeta, o dall'universo, dall'essenza della vita: nessuno ne sapeva abbastanza per esserne certo.*

*Il pianeta ci sta mostrando quanto saranno belle le nostre vite se rimaniamo qui e lavoriamo insieme per guarirlo, hanno supplicato i mistici e gli ecologisti in televisione. Gli psicologi lo hanno ritenuto un episodio di isteria di massa su una scala precedentemente sconosciuta e i commentatori hanno incolpato Internet e la globalizzazione per aver consentito che si diffondesse così rapidamente. I cristiani incolpavano il diavolo e consideravano il dormire un peccato, altre persone religiose insistevano sul fatto che fosse Dio e che quello che stava succedendo era un miracolo.*

- Michelle Tea, "Black Wave"

*Miig lo ha spiegato una notte vicino al fuoco. «I sogni si impigliano nelle ragnatele tessute nelle tue ossa. È lì che vivono, in quel midollo lì». Colpì il legno scoppiettante con un bastone appuntito finché le ombre non furono frenetiche contro la sua faccia abbronzata...*

*Immaginai le ragnatele nelle ossa e girai il palmo della mano verso la luna, osservando il balletto delle ossa tra il gomito e il polso che si torcevano per farlo diventare tale. Ho visto ragnatele aggrovigliate di sogni come mosche grasse.*

- Cherie Dimaline, "The Marrow Thieves"

# GIOCHI ANCHE LA SOCIETÀ INTATTA

*Per qualche ragione pensavamo che il crollo avrebbe colpito tutti contemporaneamente. Ma non accade mai così: ordinatamente, uniformemente. La civiltà si sgretola a ondate, erodendo le periferie della buona società.*

*L'Apocalisse è solo un lontano incubo per i privilegiati, un ammonimento su cosa potrebbe succedere loro se cadessero dalle braccia del padrone. Saresti sorpreso di cosa farebbe una di quelle persone per mantenere intatta la loro società.*

## CERCHIA 2 DESIDERI

Ortodossia • ignoranza degli estranei • profitto eterno • autoconservazione • una soluzione tecnologica • speranza rinnovata.

## SUGGERIMENTI

- Descrivi ambienti e persone che sembrano allo stesso tempo familiari e alieni.
- Prendi decisioni su cosa si può ancora acquistare nei mercati convenzionali.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Qualcuno vaga nella società intatto, o ti viene in mente un motivo per cui potrebbero fare una visita all'Enclave.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Devi avere a che fare con la Società Intatta o si ricordano che esisti.

## MOSSE

- Introduci una figura che abbia autorità.
- Annuncia minacce future.
- Offri un'opportunità, con o senza un costo.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

*L.A. è come... Da nessuna parte. Tutti quelli che vivono qui sono persi.*

- Gregg Araki, "Nowhere"

*Stava indossando i suoi vecchi vestiti e mentre si tirava la maglietta sopra la testa vide il dottore infilare i "vestiti per dormire" blu e gialli nel cestino della "spazzatura". Shevek si fermò, il colletto ancora sul naso. Ne emerse completamente, si inginocchiò e aprì il bidone. Era vuoto.*

«I vestiti sono bruciati?»

«Oh, quelli sono pigiami economici, di servizio: da indossare e poi buttare, costa meno della pulizia.» «Costa meno», ripeté Shevek meditabondo. Pronunciò le parole nel modo in cui un paleontologo guarda un fossile, un fossile che risale a un intero strato precedente.

- Ursula K. LeGuin, "The Dispossessed"

*Michelle pensava che se Stitch non fosse stata così imbranata, forse sarebbe stata il prossimo Einstein. Le piaceva immaginare chi sarebbero potute diventare le sue amiche se non fossero state gravate da un disturbo da stress post-traumatico di basso grado per essere queer, se non fossero state costrette a nascondersi nella clandestinità, lontano dal mondo e dalle sue opportunità. Stitch sarebbe stato Einstein, Copernico.*

*Era ossessionata dall'astronomo Tycho Brahe, che aveva perso il naso in un duello e gli aveva legato una protesi d'oro intorno alla testa con un nastro. Scriveva GOLD NOSE nei bagni dei bar e nelle pareti delle pensiline degli autobus con pennarelli. Sarebbe stata Jane Goodall, Jacques Cousteau. Sarebbe stata un chirurgo meraviglioso, il suo desiderio di affettare se stessa, i suoi amici e i suoi amanti con oggetti appuntiti era indirizzato alla guarigione.*

- Michelle Tea, "Black Wave"

# GIOCHI ANCHE IL REAME DIGITALE

*Tutto ciò che abbiamo mai saputo o detto era incorporato da qualche parte al suo interno. Anche se il reame digitale era giovane, era difficile ricordare com'era la vita prima di esso. Sembrava tanto permanente quanto pervasivo. L'apocalisse ha fatto a pezzi il reame digitale. Le reti sono cadute in disconnessione. I satelliti si sono spenti. I computer sono stati fatti a pezzi e privati del loro contenuto di metalli preziosi. Ma gli esseri umani sono astuti e pieni di risorse. Sanno come salvare, riutilizzare e ricostruire. Forse il reame digitale ha ancora un futuro. traffico di segreti*

## CERCHIA 2 DESIDERI

Reti estese • conoscenza condivisa • escapismo • traffico di segreti • nuovo codice • reinventare il mondo a sua immagine.

## SUGGERIMENTI

- Descrivi le maniere losche e complicate con cui le persone ottengono l'accesso al reame digitale dopo il crollo dell'infrastruttura.
- Dai ad alcune persone un motivo per odiare, temere o mitizzare il reame digitale.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Qualcuno interagisce con un dispositivo digitale o hai una idea su come la digitalizzazione abbia plasmato questo ambiente.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Interagisci con un dispositivo digitale o richiami ricordi del reame digitale.

## MOSSE

- Svela che qualcosa è rotto.
- Lascia che la tecnologia parli a sua volta.
- Introduci un problema tecnico.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

*A Traverse City, la città che avevano lasciato di recente, un inventore aveva montato un impianto elettrico in una soffitta. Era di modesta portata, una bicicletta stazionaria che se pedalata energeticamente poteva alimentare un laptop, ma l'inventore aveva aspirazioni più grandiose: il punto in realtà non era l'impianto elettrico, il punto era che stava cercando Internet. Alcuni dei membri più giovani della Symphony si erano sentiti un po' elettrizzati quando l'aveva detto, si erano ricordati delle storie che gli erano state raccontate sul Wi-Fi e sul Cloud, così impossibile da immaginare, si erano chiesti se Internet potesse essere ancora là fuori in qualche modo, puntini invisibili di luce sospesa nell'aria intorno a loro. ...*

*A Traverse City Kirsten stava guardando il messaggio «Questa pagina web non è disponibile» sullo schermo. Non credeva seriamente che l'inventore sarebbe stato in grado di trovare Internet, ma era affascinata dall'elettricità. Aveva visioni di una lampada con una sfumatura rosa su un tavolo da pranzo, una luce notturna a forma di mezza luna gonfia, un lampadario in una sala, un palcoscenico brillante. L'inventore aveva pedalato freneticamente per evitare che lo schermo si spegnesse, spiegando qualcosa sui satelliti.*

- Emily St. John Mandel, "Station Eleven"

*“Quando The Matrix è stato costruito per la prima volta, c'era un uomo nato dentro di essa che aveva la capacità di cambiare tutto ciò che voleva, di rifare Matrix come meglio credeva. È stato lui a liberare il primo di noi, a insegnarci la verità: finché esisterà Matrix, la razza umana non sarà mai libera”.*

- Le sorelle Wachowski, "The Matrix"

*Sua madre avrebbe dovuto essere in grado di dirgli le sue ultime parole tramite il microfono, ha detto Crake, ma c'è stato un problema tecnico; quindi, sebbene potesse vedere le sue labbra muoversi, non poteva sentire quello che stava dicendo.*

- Margaret Atwood, "Oryx & Crake"

# GIOCHI ANCHE LE BANDE ESTERNE

Le persone avevano idee molto diverse su cosa rappresentasse per il loro futuro il crollo della legge e dell'ordine. Alcuni tirarono le cuoia al primo segno di vero pericolo. Altri se la sono filata, dotati di depuratori d'acqua e bacche di goji essiccate.

Ma alcune persone sono rimaste dov'erano, armate e vigili. Pronte a ritagliarsi un impero con ogni mezzo necessario. Interrompi qualsiasi cosa tu stia facendo. Allunga leggermente il collo. Probabilmente puoi sentire il loro ruggito in lontananza.

## CERCHIA 2 DESIDERI

Territorio • fedeltà implicita • splendore • l'odore della paura • pasti cucinati in casa • sangue mutante • un posto sicuro dove dormire.

## SUGGERIMENTI

- Descrivi etica ed estetica differenti per le varie le bande esterne.
- Usa le bande esterne per esplorare e amplificare le tensioni all'interno dell'Enclave queer.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Qualcuno vaga per la landa desolata, prende una strada principale o sconfina.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Fai una delle cose precedenti o hai un debito con una gang per il quale hai esaurito il tempo.

## MOSSE

- Metti una pistola in mano a qualcuno.
- Porta pettegolezzi dalla terra desolata.
- Usa repentina violenza per fare un esempio o appropriarti di beni di valore.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

«Non voglio mettere in pericolo i Gardeners», così disse Toby.

«Mia cara,» disse Adam One, «sei al sicuro con noi. O moderatamente al sicuro.» Blanco era pleeb-mob di Sewage Lagoon, spiegò, e i Gardeners erano nella porta accanto, nella Dolina. «Diverse plebe, diversi mob.», disse.

- Margaret Atwood, "The Year of the Flood"

Le donne forti hanno detto ai finocchi che ci sono due cose importanti da ricordare sulle prossime rivoluzioni. La prima è che ci prenderanno a calci in culo. La seconda è che vinceremo.

I finocchi hanno conosciuto la prima cosa. Prendere a calci nel culo i finocchi è uno sport tradizionale maschile. Ma non conoscevano la seconda. Non avevano mai pensato di vincere prima. Non sapevano nemmeno cosa significasse vincere. Così hanno chiesto alle donne forti e le donne forti hanno detto che vincere era come sopravvivere, solo meglio. Mentre le donne forti spiegavano questo, i finocchi sono rimasti sorpresi e poi eccitati. I finocchi conoscevano il sopravvivere perché l'hanno sempre fatto e questo sarebbe stato semplicemente meglio. Questo ha reso diverso il prendere calci in culo. Prendere calci in culo e poi vincere ha elevato l'intera impresa di fare la rivoluzione.

- Larry Mitchell & Ned Asta, "The Faggots & Their Friends Between Revolutions"

Lo shock di rendersi conto che questa era probabilmente in realtà la fine, dopo una vita a salvarsi per un soffio, dopo tutto questo tempo. Avanzò attraverso il mondo radioso, la luce del sole, l'ombra e il verde. Pensando di provare a fare qualcosa di eroico, lanciare un coltello nell'aria mentre cadeva. Pensando, per favore, non lasciare che trovino August e Sayid. Pensando a Dieter, anche se i pensieri su Dieter portavano un dolore quasi fisico, come sondare una ferita aperta. Salì sulla dura superficie della strada e si fermò davanti al profeta, le mani in aria...

«Titania», disse il profeta. Alzò la punta del suo fucile nel punto tra i suoi occhi. Nel suo sguardo vedeva solo curiosità.

- Emily St. John Mandel, "Station Eleven"

# GIOCHI ANCHE LA TERRA STESSA

Abbiamo costruito un nuovo mondo sulla sua schiena, vetro e acciaio accatastati verso il cielo. Abbiamo imparato a estrarre elettricità da ogni elemento naturale, a meccanizzare, ad automatizzare. Alcuni di noi hanno passato giorni interi dimenticando che esisteva qualcosa al di fuori del nostro edificio.

Abbiamo ferito la terra. Ci siamo alienati dal suo tocco e dalle sue armonie. Abbiamo fatto dei buchi nel cielo. Quando ha cercato di avvertirci, non abbiamo ascoltato. E adesso? L'apocalisse cementerà quell'alienazione per l'eternità o finalmente ci riporterà a casa?

## CERCHIA 2 DESIDERI

Guarigione • reciprocità • strane nuove forme  
• la caduta dell'uomo • eden rinnovato • la decomposizione della carne • timore reverenziale • rinascere nel fuoco.

## SUGGERIMENTI

- Descrivi gli odori, i colori e i movimenti frenetici del mondo.
- Mostra come la terra risponde all'attività umana, adattandosi o appassendo.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

## USAMI QUANDO...

Vuoi descrivere il tempo, le mutazioni, le bestie o il mondo naturale.

## SCAMBIAMI QUANDO...

Sfidi gli elementi, indagli su qualcosa di organico o cammini nella natura.

## MOSSE

- Tempesta improvvisa.
- Rivela abbondanza o serenità.
- Lascia qualcosa di ferito.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

# FONTI

*Stitch era del Toro. Sentiva il danno del mondo naturale in qualche luogo profondo dentro di lei. Non era separata dalle pungenti formiche sudamericane che scavavano nella terra del cortile, scolpendo alveari conici. Non era separata dai cani abbandonati che vivono nelle caverne dei rifiuti nel Bayview. Non era separata dagli scarafaggi che corrono ogni notte nella sua cucina. La loro casa sosteneva la vita! Questo sembrava cruciale per Stitch, anche radicale, e credeva che fosse solo questione di tempo prima che le ecopersona si svegliassero e iniziassero a difendere le specie che erano attualmente considerate un capro espiatorio. È meglio l'invasione degli scarabei degli agrumi asiatici che nessun scarabeo.*

--Michelle Tea, "Black Wave"

*«Poi sono arrivate le guerre per l'acqua. L'America allungò la mano e cominciò a sorseggiare i nostri laghi con una grande cannuccia di metallo. E dove erano i laghi più freschi e i fiumi più puliti? Sulle nostre terre, ovviamente. Anishnaabe era sempre il canarino nella miniera per il resto di essi.» [...] «I Grandi Laghi sono stati inquinati fino a diventare fanghiglia. C'è voluto un po' di lavoro, ma proprio nel periodo in cui la California è stata inghiottita dall'oceano, sono stati recintati, troppo velenosi per l'uso.»*

-Cherie Dimaline, "The Marrow Thieves"

*La fermentazione è ovunque, sempre. È un miracolo quotidiano, il sentiero di minor resistenza. Batteri e funghi microscopici sono presenti in ogni respiro che prendiamo e in ogni boccone che mangiamo. Per quanto ci sforziamo - e molti lo fanno - di sradicarli con saponi antibatterici, creme antimicotiche e farmaci antibiotici, non c'è modo di sfuggirgli. Sono agenti onnipresenti di trasformazione, banchettando con la materia in decomposizione, spostando costantemente le forze vitali dinamiche da una creazione miracolosa e orribile all'altra.*

-Sandor Katz, "Wild Fermentation"

*I disastri terrestri attendono: gli abissi si spalancano nei terremoti, il drago addormentato si gira sotto terra e vomita magma dalla sua gola. Ma questo è lontano. Proprio qui, proprio ora, su questo piccolo appezzamento di terra, la cenere creerà un terreno ricco in cui far crescere un futuro in... Non posso fare a meno di lanciare occhiate nervose a quella lava, però. Nei suoi sogni si riversa su di lei come Pompei.*

-Egypt Urnash, "The Tarot of the Silicon Dawn: Worry"

# COME SI ROMPONO LE COSE

L'**elettricità** richiede manutenzione. Senza l'intervento umano, una centrale a carbone smetterebbe di funzionare probabilmente in meno di un giorno e una diga idroelettrica in meno di quindici giorni. I guasti in qualsiasi punto della griglia possono avere effetti di vasta portata, e potenzialmente abbattere l'intera baracca. Anche i sistemi di alimentazione privati e fuori rete richiedono competenza e manutenzione. E le parti si usurano nel tempo.

La **benzina** va a male rapidamente. A seconda dell'esposizione all'ossigeno, della stabilità della temperatura, del materiale del contenitore e della presenza di uno stabilizzante aggiunto al carburante, quel tempo può variare da un mese a pochi anni. Non puoi recuperare carburante utilizzabile da un'auto che è stata abbandonata sul ciglio della strada dall'anno scorso.

Le **STRADE ASFALTATE** dureranno alcuni decenni prima di rompersi al punto da essere insidiose o impraticabili per le auto. Le tempistiche esatte dipendono dal clima, dall'uso e dalla terra stessa.

La quantità di tempo necessaria per il degrado degli **alimenti in scatola** dipende dall'integrità del contenitore. Sebbene le date di scadenza indichino durate di pochi anni, il cibo all'interno può rimanere commestibile per molti decenni, anche se il colore, la consistenza e il sapore si degraderanno. Una volta che la lattina viene compromessa o ammaccata, tuttavia, ossigeno e batteri invadono rapidamente e rendono pericoloso il contenuto.

Gli **alimenti secchi** possono durare una vita se conservati in un ambiente fresco e asciutto, al riparo dall'ossigeno e dalla vita, anche se i loro nutrienti si degraderanno lentamente nel corso dei decenni.

Quando le cose si guastano, come reagisce la tua comunità alla loro varia scarsità? Fanno senza, mediano affari scomodi con profittatori della Società intatta, le rifanno da zero, rovistano o qualcos'altro? Come si dimostrano pieni di risorse?

# GENERI DELL'APOCALISSE

Creare un personaggio in Sogni Contorti implica lottare con il genere, ma è un genere esplosivo, estratto dalla Società Intatta e reso mutante. E poi che cosa significano alcune di queste parole?

Alcune portano eredità leggendarie dal mondo reale, già intrise di significato: femme, androgino, genderfluid e altri. Alcuni sono legati alle comunità razzializzate, posizionando un personaggio in modo intersezionale, come due-spiriti e stud.

Altri sono i generi dell'apocalisse. Ice femme e Dagger daddy prendono le identità queer esistenti e le riformulano in modi che il mondo reale deve ancora sperimentare. Gargoyle e Raven emergono completamente nuovi.

Quando in questo gioco incontri un genere che non conosci, immagina. Chiedi ai tuoi compagni di gioco. Flirta con un motore di ricerca. Se non viene fuori niente, inventa. Non importa come arrivi alla tua comprensione iniziale, sta a te continuare a definirla attraverso il gioco.