

Qual'è lo Scopo del Gioco?

Fidatevi del testo e delle regole in questo manuale e vi divertirte creando fra amici in poche ore una storia drammatica e memorabile ambientata nel Giappone feudale.

Il Gioco

PANORAMICA

Il gioco consiste di tre parti: il CORTEGGIAMENTO, lo SCONTRO e la CONCLUSIONE. Durante il CORTEGGIAMENTO, le DONNE cercano di ottenere affetto da Kagematsu. Nello SCONTRO mettono alla prova la PAURA restante per la MINACCIA contro l'AMORE di Kagematsu e attendono notizie sul fato di Kagematsu. Nella CONCLUSIONE, il destino del villaggio e dei vari personaggi viene svelato.

PREPARAZIONE

Kagematsu usa dadi a sei facce². Te ne serviranno circa 18-20 al massimo. Fotocopia le SCHEDE PERSONAGGIO che servono (in appendice a questo manuale)³.

Ma il primo passo è scegliere un giocatore donna che faccia Kagematsu.

TIRARE I DADI

Quando si tirano i dadi, tutti i sei non vengono sommati al totale. Somma i numeri dei dadi rimanenti. Confronta i risultati per determinare il vincitore.

² In commercio esistono dadi con i più svariati numeri di facce, ma il gioco utilizza esclusivamente normali dadi da sei. Per cui, anche quando non specificato, con “dado” si indicherà sempre un normale dado a sei facce.

³ Ci sono due differenti SCHEDE PERSONAGGIO, una riservata a Kagematsu e una alle donne del villaggio. Entrambe sono disponibili anche come file pdf, gratuitamente scaricabili dal sito Narrattiva (www.narrattiva.it, sezione “download”).

Il Vostro Villaggio

Prima del gioco, i giocatori dovrebbero definire il villaggio. È accettabile usare il caratteristico villaggio presso un ruscello con boschi vicini, ma la fase di creazione del vostro personaggio e della MINACCIA risulterà più facile se arricchirete il vostro villaggio di qualche dettaglio. Si tratta di una comunità di pescatori sulla costa o sorge ai piedi delle montagne? Siamo in una primavera fiorita o in un gelido inverno? I giocatori dovrebbero discutere le possibilità e raggiungere un accordo generale. È essenziale che a tutti voi piaccia davvero lo scenario del villaggio.

La Minaccia

I giocatori devono scegliere anche una MINACCIA che sta gettando gli abitanti nella disperazione. Usate il villaggio che avete appena creato come ispirazione. La MINACCIA può essere praticamente qualsiasi cosa che possa danneggiare il villaggio: un branco di lupi che infesta i boschi lì vicino, un daimyo che ha saccheggiato le risorse del villaggio, una siccità che sta funestando la regione o i fantasmi di un clan tradito che manifestano la loro ira con la presenza di granchi. La MINACCIA può essere umana, naturale o perfino soprannaturale. Benché i giocatori lo aiutino nel definire la MINACCIA, Kagematsu ha l'ultima parola. Descriverete approfonditamente la MINACCIA durante il gioco, perciò non è necessario scendere nei dettagli ora.

La MINACCIA suscita PAURA negli abitanti del villaggio e ciò è rappresentato come un tratto (un numero sulla SCHEDA PERSONAGGIO, NdE) per ciascuna delle DONNE del villaggio. Nel corso del gioco, le DONNE cercheranno di ridurre la loro PAURA, dando alla MINACCIA un potere inferiore su di esse e sul villaggio, fino allo SCONTRO finale tra la MINACCIA e Kagematsu!

Personaggi

Kagematsu deve essere giocato da una donna. Questo è il principio chiave del gioco: una donna interpreta un ruolo tradizionalmente maschile, distribuendo amore e pietà.

GIOCARE KAGEMATSU

Se stai interpretando Kagematsu, è tuo compito descrivere le sue azioni in gioco. La **SCHEDA PERSONAGGIO** di Kagematsu ha uno spazio perché tu lo descriva. Puoi usare i paragrafi qui sotto per aiutarti a tratteggiarlo. Descrivere il suo status e il suo passato (per esempio dire se ha un cavallo o una buona armatura) ti aiuterà a definire le sue interazioni con le **DONNE** del villaggio durante il gioco. Scrivi la descrizione sulla scheda e poi leggila ad alta voce per tutto il gruppo di gioco.

Nella prima scena presenterai Kagematsu al villaggio. Pensa a come e perché lui sia arrivato in questo luogo. È in cerca di avventura o sta fuggendo? Kagematsu sta cercando qualcuno o è ferito e in cerca di aiuto? Ci sono molte ragioni possibili per la sua apparizione da sfruttare nella prima scena.

C'è uno spazio riservato alle **DONNE DEL VILLAGGIO** sulla scheda di Kagematsu. Scrivi le informazioni sul loro background; ti aiuteranno a impostare scene con le **DONNE**.

Valuta i seguenti suggerimenti, se hai bisogno di aiuto per visualizzare Kagematsu.

Età: Giovane, Maturo, Anziano.

Ricchezza: Ricco, Abiti e armatura dall'aria costosa, Povero, Abiti e armatura dall'aria di poco valore.

Aspetto: Bello, In forma, Ordinario, Trasandato.



GIOCARE UNA DONNA DEL VILLAGGIO

Gli altri giocatori sono le **DONNE** del villaggio, costrette dalle circostanze a cercare di conquistare l'amore di un estraneo. Sulle **SCHEDE PERSONAGGIO**, date a ogni **DONNA** un nome e scrivete una breve frase che ne descriva il background, la famiglia o la situazione. È la figlia del maestro di spada del villaggio o quella che raccoglie l'urina? Se i giocatori ne sentissero la necessità, l'appendice contiene esempi di nomi e una piccola panoramica sulla cultura dell'epoca.

Sulla scheda della **DONNA**, descrivi **due** delle tre cose seguenti:

- la persona che preferisce;
- il luogo che preferisce;
- la cosa che preferisce.

Ognuno dovrebbe descrivere al gruppo il proprio personaggio. Il giocatore di Kagematsu userà queste informazioni per creare le scene.

Le **DONNE** hanno anche i tratti **INNOCENZA** e **FASCINO**: dividi sette punti tra di essi nella maniera che preferisci. L'**INNOCENZA** è l'ingenua purezza che si trova in una donna giovane e priva di esperienza. Il **FASCINO** è quello scintillio di consapevolezza negli occhi di una donna quando guarda un uomo.

Ogni **DONNA** ha anche il tratto **PAURA**, che ogni giocatore cercherà di ridurre durante le sue interazioni con Kagematsu. La **MINACCIA** ha diffuso il terrore nel villaggio, e questa è l'intensità con cui la **DONNA** percepisce l'influenza della **MINACCIA**. A ogni tiro riuscito con Kagematsu, una **DONNA** ridurrà la sua **PAURA** di un punto. Per giocare con quattro o più persone nel ruolo delle **DONNE**, iniziate con una **Paura** di 8; con tre persone iniziate con una **Paura** di 9, e per una partita con due **DONNE** iniziate con **Paura** di 10.

Tutti Quei Sei

Le CASELLE OMBRA sulle SCHEDE PERSONAGGIO di Kagematsu e delle DONNE sono il posto su cui appoggerete i sei che tirate. Vi servirà per tenere traccia della presenza della MINACCIA durante il gioco. Maggiori dettagli verranno dati più avanti, vedi la regola dell'OMBRA INCOMBENTE.

Esempio di Gioco Uno:

A Katie è stato chiesto di giocare Kagematsu con Dan, Thom e Joe.

Katie descrive Kagematsu come un veterano poco meno che quarantenne, con un'armatura di cuoio segnata ma di buona qualità. Ha visto troppa guerra e vorrebbe sfuggire alle immagini sanguinose che infestano i suoi sogni.

Il personaggio di Dan è Etsuki, una diciannovenne col piede equino, figlia del proprietario di un ristorante di sushi. Le cose preferite di Etsuki sono suo nonno e un prato di farfalle. Dan sente che INNOCENZA 5 e FASCINO 2 sono appropriati per Etsuki.

Joe chiama il suo personaggio Ako, la figlia del capovillaggio. Le sue cose preferite sono un piccolo specchio e una panchina da cui può guardare i boccioli di ciliegio. Dal momento che Ako è un po' più esperta di uomini, Joe le dà INNOCENZA 3 e FASCINO 4.

Thom decide che il suo personaggio, Akemi, è più vecchia. Akemi è una madre e la moglie di un soldato scomparso. Le sue cose preferite sono sua figlia, Ai, e una spazzola. Thom dà al suo personaggio INNOCENZA 2 e FASCINO 5.

Il Corteggiamento

Durante il CORTEGGIAMENTO, le DONNE tentano di ottenere SEGNI D'AFFETTO da Kagematsu. C'è un elenco dei SEGNI D'AFFETTO (che nel manuale verrà abbreviato sovente con SEGNI - NdE) più avanti nel volume e sono riportati anche nelle SCHEDE PERSONAGGIO. Il CORTEGGIAMENTO si svolge nel corso di diverse scene. Funziona in questo modo:

- Una delle DONNE annuncia quale SEGNO D'AFFETTO le piacerebbe ricevere da Kagematsu.
- Kagematsu descrive una scena per quella DONNA; la scena deve, come minimo, prevedere la presenza della DONNA e di Kagematsu, ma può includere ogni altra informazione sull'ambientazione dal background di *qualsiasi* personaggio che lui trovi interessante.
- I giocatori coinvolti interpretano i loro personaggi giocando (vedi Nota dell'Editore a seguire) la scena; in qualsiasi momento durante la scena, Kagematsu può "richiedere" un tiro, nel senso che è pronto a verificare se la DONNA otterrà il SEGNO che vuole (vedi pagina 21). Se lei vince il tiro, viene ricompensata con il SEGNO D'AFFETTO attraverso l'interpretazione e può scegliere se continuare la scena o concluderla qui. Se fallisce il tiro, Kagematsu non reagisce nel modo da lei sperato. Giocate la fine della scena seguendo il risultato dei dadi.

Impostare una scena nel gioco è semplice. Immagina una scena di Kagematsu come la scena di un film. Il giocatore di Kagematsu dovrebbe descrivere vividamente la scena e spiegare cosa sta facendo Kagematsu. Non dimenticare di usare le cose preferite e i background delle DONNE nel descrivere le scene; sono lì apposta per darti idee. Il giocatore della DONNA che ha richiesto quella scena dovrebbero quindi inserire il suo personaggio in scena. I giocatori possono collaborare apertamente dandosi suggerimenti l'un l'altro sia sull'impostazione delle scene sia sul giocare il risultato dei tiri.

Nota dell'Editore: Cosa Vuole Dire “Giocare”

Kagematsu si gioca dialogando. Il gioco è sostanzialmente composto da persone che parlano e che ascoltano.

In linea di massima ogni giocatore “interpreta” un personaggio in un immaginario villaggio giapponese del 1500. Cioè spiega e descrive agli altri giocatori cosa questo personaggio fa e dice.

Come questo avvenga è una questione di sensibilità personale. A volte si usano descrizioni visive, o legate ad altri sensi, altre volte si parla in prima persona (io che interpreto Kagematsu dico: «Vieni con me, Yuki»), altre può tornare comodo riferire il dialogo in terza persona (io che interpreto Kagematsu dico: «Kagematsu dice a Yuki di seguirlo», oppure: «Dico a Yuki di seguirmi»). Spesso le persone usano gesti per comunicare qualcosa agli altri al tavolo, e non sono necessariamente i gesti dei personaggi. Altre volte potrebbero trovare comodo mimare una qualche azione per maggiore chiarezza, o effettivamente “recitare” nei panni del personaggio.

Sia chiaro che nessuno ti richiede di salire su un “palco” dove esibirti in una performance da attore consumato. Nulla di più lontano dal vero. Quale che sia la tua/vostra scelta fra quelle indicate (o anche un mix di quelle indicate), l'importante è che *tu sia a tuo agio* e che la scelta fatta *ti permetta di spiegare con chiarezza ai compagni cosa succede*. Non ti si chiede altro. Credimi: è più difficile spiegarlo che farlo in pratica. Il testo degli esempi è molto chiaro e dovresti afferrare il concetto senza problemi.

La giocatrice di Kagematsu si occupa dell'ambiente circostante nel suo complesso (anche se tutti gli altri giocatori sono invitati a dire la loro e dare consigli). Il mio suggerimento è di prendersi qualche istante per descrivere il luogo in cui si svolgerà l'azione, ricordandosi d'inserire almeno un paio di dettagli schiettamente sensoriali. Com'è il sole? Alto sull'orizzonte e impietosamente caldo? Oppure velato dalle nubi e incapace di scaldare le persone in un inverno inclemente? C'è qualcosa

che attira (o offende) lo sguardo? Si sente qualcosa? Lo scricchiolio delle vecchie assi, fuochi che crepitano, gli uccellini che cinguettano? C'è un qualche odore particolare? Magari il gradevole odore di qualcosa che arrostisce sul fuoco, una spezia che non gradite, la pungente "fraganza" delle stalle...

Arricchita da qualche dettaglio concreto, la scena sarà sì animerà subito e non avrai nessun problema a immaginarti al suo interno.

Amore e Pietà

La SCHEDA PERSONAGGIO di Kagematsu prevede gli spazi per appuntare l'AMORE e la PIETÀ ottenuti da ogni DONNA del villaggio. Sia l'AMORE che la PIETÀ all'inizio del gioco sono a zero, e ne viene tenuta traccia separatamente per ogni DONNA. Dopo ogni tiro per il SEGNO D'AFFETTO, tu (che giochi Kagematsu, NdE) darai a quella DONNA un punto o di AMORE o di PIETÀ secondo la tua interpretazione del suo tentativo di ottenere un Segno da te. Questa è esclusivamente la tua personale valutazione della reazione emotiva di Kagematsu a quanto appena accaduto. Cosa ne pensi *tu* del modo in cui la DONNA ha cercato di conquistare il tuo affetto?

Dare AMORE o PIETÀ non dovrebbe riflettere il fatto che il tiro abbia avuto successo oppure no. Un tiro fallito in cui il giocatore ritrae il suo personaggio che si impappina potrebbe fargli guadagnare AMORE, e un tiro riuscito in cui il personaggio mostra il seno per ottenere affetto potrebbe guadagnargli PIETÀ. Tutto dipende da quello che tu personalmente pensi di quella scena.

I SEGNI D'AFFETTO di valore più basso possono essere facili da ottenere, ma, nelle scene successive, una DONNA potrebbe fare qualcosa di disperato. In termini di gioco, un giocatore può ottenere un tiro di dado extra tentando un GESTO DISPERATO, ma tu non devi per forza dargli PIETÀ solo perché si è abbandonata alla disperazione. Valuta la scena e l'interazione basandoti sul suo contenuto e su come senti che andrebbe valutata.

Ci addentreremo più in dettaglio su questo nella sezione sui GESTI DISPERATI.



Tirare per Conquistare un Segno d'Affetto

Questa sezione descrive come usare i dadi e come interpretare i risultati.

- Il giocatore della DONNA tira un numero di dadi pari al valore di FASCINO o INNOCENZA del personaggio, a seconda del tipo di SEGNO D'AFFETTO che il giocatore sta cercando di ottenere.
- Il giocatore di Kagematsu tira in segreto un numero di dadi (fino a nove) pari alla difficoltà di quel SEGNO (vedi la lista seguente).
- Ognuno dei giocatori coinvolti tira i suoi dadi, mette tutti i sei sulle CASELLE OMBRA (uno per casella) e somma quelli rimasti. Il giocatore di Kagematsu, in segreto, sottrae al suo risultato il valore di AMORE che Kagematsu ha per segnato per quella DONNA sulla sua scheda.
- Il giocatore di Kagematsu confronta il risultato così ottenuto con quello del giocatore e annuncia chi è il vincitore, *ma senza rivelare i totali effettivi*, mantenendo quindi segreta l'entità dell'AMORE che ha per quella DONNA.
- Se la DONNA vince il tiro, può concludere la scena o continuarla e tentare di ottenere altri SEGNI D'AFFETTO. Elimina un punto di PAURA per ogni tiro che ha successo. Inoltre, dopo il completamento del tiro, i giocatori dovrebbero rimuovere ogni dado eventualmente presente sulle CASELLE OMBRA della loro SCHEDA PERSONAGGIO. I sei non rimangono per il successivo SEGNO D'AFFETTO, né per Kagematsu né per la DONNA.
- Giocando la DONNA, fai attenzione a insistere con tiri addizionali; se il tuo personaggio ne fallisce uno, la scena si conclude e tutta la Paura che avevi sottratto in quella scena viene aggiunta nuovamente al tuo punteggio.
- Se la DONNA fallisce il tiro, la scena si conclude con un altro po' di role-play. La Paura non diminuisce e tu (il giocatore

della DONNA, NdE) devi eliminare dalla tua SCHEDA PERSONAGGIO il SEGNO che hai tentato di ottenere. Non potrai più riprovare a ottenerlo.

- Giocate i pareggi come fallimenti. Un pareggio al primo tiro in una scena per l'ottenimento di un SEGNO equivale a un fallimento e viene eliminato dalla SCHEDA PERSONAGGIO. Finite di giocare la scena come per un normale tiro fallito. In un pareggio per un altro tiro che non sia il primo della scena, la DONNA può conservare la diminuzione del suo punteggio di PAURA, ma deve trascurare qualcosa di importante nella sua vita, mentre interpreta quella stessa scena. In ogni caso, bisogna eliminare dalla scheda il SEGNO che stava tentando di ottenere. Il giocatore non potrà cercare nuovamente di ottenerlo.

Subito dopo la conclusione della scena, che abbia avuto successo o meno, Kagematsu deve assegnare alla DONNA un punto di AMORE o uno di PIETÀ.

Alla fine della scena, se il giocatore della DONNA ha avuto successo, spunta (cioè segna come ottenuto) il SEGNO che ha cercato e abbassa di un punto la sua Paura. Se il giocatore non ha avuto successo, elimina quel SEGNO (lo barra con una riga per indicare che è "bruciato", NdE), ma non la PAURA. Eliminate tutti i dadi eventualmente presenti sulle CASELLE OMBRA.

Esempio di Gioco Due:

Magari la DONNA si attarda fuori casa parlando con Kagematsu e suo figlio aspetta a casa, piangendo perché vuole la mamma. Questo trascurare non deve riferirsi per forza a una delle cose preferite, anche se può farlo. Il personaggio di esempio di Etsuki ha un piede equino: il giocatore può descriverla che cammina a lungo per vedere Kagematsu e soffre molto nella lunga strada verso casa.