

# Dentro Cuori di Mostro

- 5 *Cos'è "Cuori di Mostro"*
- 8 **Capitolo Uno** Creare i Personaggi
- 16 **Capitolo Due** Giocare il Gioco
- 41 **Capitolo Tre** Le Pelli
- 95 **Capitolo Quattro** Essere MC
- 120 **Capitolo Cinque** Insegnare e Gestire il Gioco
- 128 **Capitolo Sei** Veri Mostri
- 134 **Capitolo Sette** Completamente Malleabile
- 139 *L'Esempio Lungo*
- 144 *Mediografia*
- 146 *Indice*
- 149 *Promemoria, Mappa dei Posti a Sedere, Foglio dei PNG, Foglio delle Insidie, Scheda Bianca*



# Cos'è "Cuori di Mostro"

Questo è uno story game. Per giocare, inventiamo personaggi e ne assumiamo il ruolo. Diciamo cose, e le regole del gioco reagiscono ad alcune di esse, cambiando la direzione in cui va la storia. Le regole sono qui per mantenere la storia selvaggia: non importa quanto magnifici e perfetti ci immaginiamo siano i nostri personaggi, non hanno mai il lusso di addomesticare la propria sorte. Sono sempre allo sbando, il che significa che sono sempre interessanti. Le regole sono qui per assicurare che questa non sia la mia storia, e non sia la tua storia. Invece, è qualcosa fra di noi, grezza e viva.

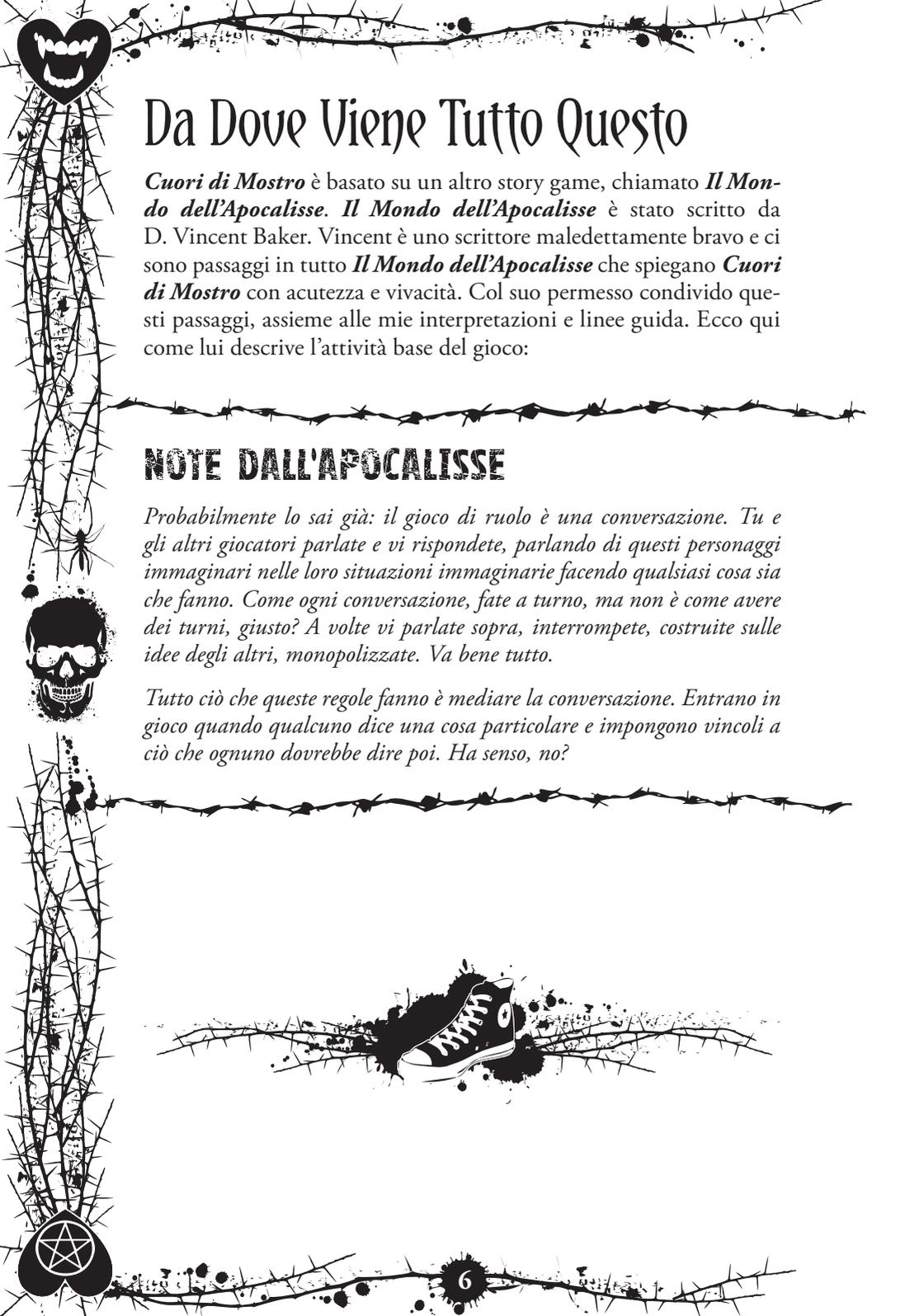
In particolare, è uno story game che parla di storie d'amore sovranaturali e disperazione adolescenziale. Vampiri, lupi mannari, streghe: loro sognano e soffrono fra noi. Non è chiaro se possano vivere fra la gente normale e se i loro cuori malvagi possano essere redenti. Quando giochi a **Cuori di Mostro**, diventi uno di questi mostri adolescenti. Esplori i loro segreti e paure. Li rendi vivi.

Giochi perché i personaggi sono sensuali e "rotti". Giochi perché la sessualità adolescenziale è imbarazzante e magnetica, il che significa che crea storie favolose. Giochi perché nonostante sé stessi, nonostante il mondo in cui vivono, nonostante le loro zanne e le loro anime barattate e i loro calderoni ribollenti, questi non sono soltanto mostri. Sono adulti in boccio, che cercano di soddisfare i propri bisogni. Sono chi eravamo; chi, talvolta, siamo ancora. Giochi per perderti. E per ricordare.

E, siamo onesti: giochi perché hai un'attrazione colpevole verso bestie sovranaturali e storie d'amore stile Harmony, ma nutri la segreta presunzione che potresti scriverle molto meglio. Ottimo. Questa è la tua occasione per provarlo.

Questo gioco è spudorato riguardo al proprio soggetto: è una storia d'amore horror adolescenziale. Si crogiola in dipendenza reciproca e promesse impossibili da mantenere. Se tutto questo ti attrae, allora questo manuale ti fornirà delle linee guida per esplorare questi temi e sperimentare in questo spazio creativo. Le regole del gioco delineano territori che esplorerai e su cui costruirai.





# Da Dove Viene Tutto Questo

*Cuori di Mostro* è basato su un altro story game, chiamato *Il Mondo dell'Apocalisse*. *Il Mondo dell'Apocalisse* è stato scritto da D. Vincent Baker. Vincent è uno scrittore maledettamente bravo e ci sono passaggi in tutto *Il Mondo dell'Apocalisse* che spiegano *Cuori di Mostro* con acutezza e vivacità. Col suo permesso condivido questi passaggi, assieme alle mie interpretazioni e linee guida. Ecco qui come lui descrive l'attività base del gioco:

## NOTE DALL'APOCALISSE

*Probabilmente lo sai già: il gioco di ruolo è una conversazione. Tu e gli altri giocatori parlate e vi rispondete, parlando di questi personaggi immaginari nelle loro situazioni immaginarie facendo qualsiasi cosa sia che fanno. Come ogni conversazione, fate a turno, ma non è come avere dei turni, giusto? A volte vi parlate sopra, interrompete, costruite sulle idee degli altri, monopolizzate. Va bene tutto.*

*Tutto ciò che queste regole fanno è mediare la conversazione. Entrano in gioco quando qualcuno dice una cosa particolare e impongono vincoli a ciò che ognuno dovrebbe dire poi. Ha senso, no?*

# Per Giocare

Per giocare, avrai bisogno di giocatori. Questo gioco ha un Maestro di Cerimonie (MC) a cui è indirizzata buona parte di questo testo. In aggiunta all'MC, ti serviranno altri 2-4 giocatori.

Il gioco viene giocato in sessioni che durano circa 3/4 ore. Magari giocherete una sola sessione del gioco, e va bene. Magari continuerete a voler tornare alla storia per diverse sessioni, ogni una o due settimane.

Ci sono diverse cose che dovrete raccogliere prima che il gruppo possa cominciare a giocare *Cuori di Mostro* per la prima volta. L'MC spesso è la persona che raccoglie questi materiali, ma va bene anche delegare questo compito a chiunque abbia una stampante e un po' di tempo libero. Le cose necessarie sono le seguenti:

## Dadi

Il gruppo ha bisogno di alcuni dadi standard a sei facce. Il numero minimo è due, ma 4-6 è l'ideale, dato che rende possibile che ognuno ne abbia un paio a portata di mano (NdE: Due per ciascun giocatore è probabilmente la soluzione più comoda).

## Matite

Il gioco richiede alcune matite per prendere appunti e occasionalmente per disegnare mappe. L'ideale è una matita per ogni giocatore. Le matite sono decisamente preferibili alle penne, dato che alcune cose saranno riscritte e cancellate frequentemente.

## Le Pelli

Ci sono diverse Pelli. Ogni Pelle è un libretto (un foglio A4, piegato a metà) che contiene un tipo diverso di personaggio che può essere giocato da uno dei giocatori. Stampa una copia di ogni Pelle.

## Altri Libretti

C'è un Libretto Promemoria per i giocatori, un Libretto Promemoria dell'MC, e un Libretto delle Insidie per l'MC. Tutti questi materiali possono essere scaricati gratuitamente dal sito Narrativa ([www.narrativa.it](http://www.narrativa.it)) o fotocopiati dal fondo del manuale.



# Capitolo Uno

## Creare i Personaggi

