

Vi presento John Doe

Ovvero un gioco di ruolo senza ruolo

Il qualcosa dietro.

John Doe è il nome che in america danno ai cadaveri di cui non si conosce l'identità. E questo è un gdr nel quale i personaggi all'inizio non hanno un'identità... e se non la trovano rischiano di diventare cadaveri. Tocca quindi ai giocatori interpretare direttamente i propri personaggi e costruirne o ricostruirne i ricordi all'interno dei quali si annida la loro salvezza.

Dove siamo andando su questa Tera?

I [s]personaggi si risvegliano chiusi in una stanza vuota perfettamente cubica, le pareti, soffitto e pavimento bianchi. Nessuna finestra e solo una porta chiusa a chiave. A fianco della porta un tastierino numerico con appeso un postit: "uno di voi sa la combinazione, nessuno vi aprirà dall'esterno".

Ma sorpresone! :-) I [s]personaggi hanno tutti perso la memoria, compreso colui che potrebbe conoscere la combinazione o ricostruirla. Iniziano così a tentare di ricostruire le loro vite in cerca dell'indizio che li libererà da quella prigionia.

Il corto braccio delle leggi.

Il gioco è essenzialmente narrativo, e ha giusto due regole.

Ogni giocatore ha a disposizione tre monete, ognuna delle quali rappresenta un ricordo che il suo [s]personaggio ha di un'altro personaggio.

Da questi ricordi sono esclusi (ogni affermazione di questo tipo non verrà tenuta in conto e l'aver fatto perdere tempo al gruppo peserà sulla coscienza del giocatore fraudolento!):

- 1- "tu sai la combinazione per uscire"
- 2- "mi hai detto la combinazione che è..."
- 3- qualunque altra affermazione che risolva direttamente il caso al pari delle precedenti.
- 4- qualunque affermazione che risolva interamente l'identità di un pg, ovvero che restituisca la parte migliore o più utile della memoria all'altro o a se stessi.
- 5- memorie su se stessi (non provocate da altri)

Mentre sono inclusi:

- 1- nomi propri degli altri pg
- 2- particolari della personalità di altri pg
- 3- eventi della vita di altri pg non direttamente collegati con il caso
- 4- eventi del mondo esterno non direttamente collegati al caso
- 5- stupidaggini e amenità varie che non ricadano nelle cose escluse

Ogni volta che un [s]personaggio fa una di queste affermazioni valide passa una moneta al [s]personaggio su cui la fa; questo è tenuto ad avere una subitanea reminescenza prodotta da quell'affermazione che narrerà _in modo esteso_ al gruppo, con un discorso di almeno cinque frasi compiute. Se non lo farà o ne dirà di meno, questi restituirà due monete a chi lo aveva illuminato... se non può pagare starà zitto fino a che non potrà pagare :-)

La moneta "guadagnata" potrà poi essere riutilizzata con lo stesso o un'altro giocatore. Mai con se stessi (punto 5 delle cosacce da non fare).

Si può intervenire nel racconto di un'altro, ma solo al costo di una moneta.

Chi è senza monete non può raccontare né intervenire finché non riacquista almeno una moneta. Gli è permesso di fare faccine e muovere convulsamente le braccia in modo da attirare l'attenzione e la misericordia dei compagni, ma sarebbe meglio che vi si astenesse rimanendo contrito per la sua miseria.

Ovviamente tutte le informazioni che scaturiscono dalle affermazioni e dai racconti sono vere per i [s]personaggi, i quali si comporteranno di conseguenza senza mai smentirle.

È ammesso uccidere altri [s]personaggi, ma non è ammesso in alcun modo ledere i giocatori.

Come ne usciamo?

Scopo del gioco è ovviamente trovare la combinazione che scaturirà da... e chi se lo ricorda? A giudicare dal postit uno dei personaggi conosce la combinazione... ma a che punto della sua vita si troverà questo ricordo?

Ogni giocatore decide quindi a inizio gioco una combinazione che fungerà un po' da suo obiettivo e la scrive su un foglietto che tiene segreto; un esempio può essere "le date di nascita dei pg" oppure "la sequenza dei numeri di scarpe dei pg". Non serve a vincere, ma a guidare il suo gioco, dato che di master et similia non ne vogliamo sentir parlare!

Prima di dare la combinazione tutti i [s]personaggi dovranno aver parlato almeno cinque volte a testa.

Buona fuga!