

MIRROR'S EDGE™

IL GIOCO DI NARRAZIONE NON UFFICIALE

DI RAFFAELE "RAFMAN" VOTA

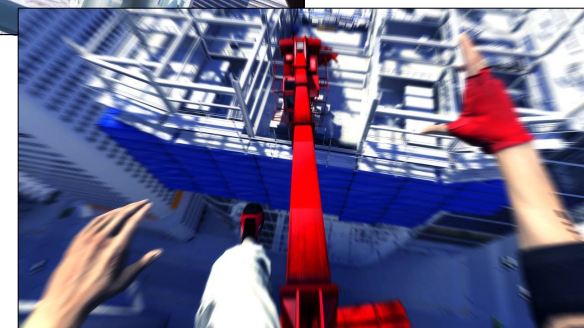


SEI UN
RUNNER



TUTTO DIPENDE
DATE
FAI CIÒ CHE È
GIUSTO

CORRI!



INTRODUZIONE

In una città apparentemente perfetta, dove le informazioni vengono costantemente controllate e manipolate, agili corrieri chiamati "Runner" trasportano dati importanti lontano da occhi indiscreti.

Tu sei uno di loro.

Poliziotti, telecamere, agenti in incognito e sordidi doppiogiochisti sono dappertutto. La rete, la televisione e i giornali sono in mano a chi spaccia merda per la mente.

Il panorama cittadino è costituito da due differenti realtà: la prima, quella che tutti conoscono, si sviluppa lungo le strade, attraverso la monotona esistenza di migliaia di persone. L'altra viene vissuta solo da pochi temerari come te, sulle cime dei grattacieli, laddove la più estrema delle acrobazie può fare la differenza tra la vita e la morte.

Spingiti al confine di questa idilliaca prigione dorata: usa i suoi appigli, le sue pareti, i suoi cornicioni. Diventa un tutt'uno con la città, segui il *Flusso*, e tutto andrà bene.

Il più delle volte dovrai consegnare un pacco: portalo dal punto A al punto B e il gioco è fatto. In certe occasioni ti verrà chiesto di più e magari dovrai sabotare una stazione televisiva, incontrare un informatore...

...uccidere qualcuno.

Sei un Runner.

Tutto dipende da te.

Fai ciò che è giusto.

Corri.

UN GIOCO DI NARRAZIONE SEMPLICE E VELOCE

Questo gioco è ancora in fase di sviluppo e se lo stai leggendo vuol dire che ti interessa provarlo e contribuire con qualcosa di tuo. Bene.

Inoltre avrai capito che bisognerà correre, e pure parecchio, quindi non perdiamo tempo in chiacchiere e prepariamoci per la tua prima partita.

Innanzitutto sappi che non giocherai da solo, quindi tira su un po' di amici disposti a provare qualcosa di nuovo e divertente. Il gruppo minimo che consiglio è composto da tre persone. Poi procurati:

- ◆ Un cronometro.
- ◆ Alcune copie della Scheda del Runner, una per ogni giocatore.
- ◆ Tre comuni dadi a sei facce.
- ◆ Una buona quantità di segnalini, possibilmente di due tipi.

Una volta che avrai tutto l'occorrente siediti con i tuoi amici attorno al tavolo e date collettivamente il via alle danze, o meglio alle corse, con un bel conto alla rovescia.

Se per esempio siete in quattro gridate all'unisono: "*Quattro! Tre! Due! Uno! Via!*".

Il gioco procede a turni, iniziando dal giocatore fisicamente più in forma e andando avanti in senso antiorario. Durante il proprio turno un giocatore deve scegliere una particolare Missione e descrivere come il proprio Runner, passo dopo passo, azione dopo azione, tenta di portarla a termine, utilizzando i tiri di dado per eliminare i Gettoni Sfida posti a centro tavola.

Il dado quindi è sì un valido alleato, ma anche un degno avversario, perché quando due o più dadi rotoleranno sulle facce sbagliate il giocatore alla destra di quello di turno potrà ostacolare la corsa del Runner descrivendo a sua volta qualcosa.

Detta così suona come una cosa abbastanza semplice, ma non farti ingannare, non lo è. Il vero nemico di questo gioco, infatti, è il *tempo*.

Esatto, stiamo parlando proprio di quella stupida convenzione umana sulla quale basiamo le nostre intere esistenze, quindi non spaventarti se ti dico che per un Runner, questo intrepido difensore della libertà braccato dalla polizia, spiato da ogni fottuta telecamera, fottuto da amici e parenti, costretto quotidianamente a correre, fuggire o rincorre qualcuno o qualcosa mentre trasporta materiale informativo preziosissimo e pericolosissimo, il tempo è tutto.

Specialmente poi se capita qualche imprevisto. E qualche imprevisto, giusto per ricordarlo, capita sempre.

Sii solidale, soffri insieme al tuo Runner! Calati anima e corpo in questa adrenalinica esperienza.

5 minuti *reali*.

E' il tempo che hai a disposizione per descrivere tutto ciò che puoi, lanciare quanti più dadi ti è possibile, mentre ti dimeni e sbraiti come un ossesso e la merda piove dappertutto.

Le semplici regole che leggerai a partire dalla prossima pagina ti spiegheranno dettagliatamente ogni cosa, partendo dalla procedura di generazione del Runner. Imparerai a costruire e collegare insieme le Missioni, descrivere e gestire corse mozzafiato, superare le avversità e... fermare il tempo per prendere un po' di fiato in attesa del gran finale.

Bene, ora hai visto le cose dall'alto. Goditi il panorama. Tra poco ti lancerai dal tetto di quel grattacielo e tutto scorrerà molto, molto velocemente.

Buona fortuna, Runner!

GENERAZIONE DEL RUNNER

In Mirror's Edge ogni giocatore controlla direttamente un Runner, quindi perché non ci parli un po' del tuo prima di cedere la parola a qualcun altro?

Tutti i Runner della città sono giovani, per il resto ogni Runner ha il proprio stile e, in un certo senso, il proprio credo.

Come ti immagini il tuo Runner? Dillo agli altri giocatori. E' maschio o femmina? Snello o massiccio? Occhi e capelli di che colore sono? Cosa indossa abitualmente per le sue corse? Ha qualche segno particolare, tipo un tatuaggio o un marchio caratteristico stampato sulla maglietta o sulle suole delle scarpe?

Scegligli un soprannome. Ogni Runner che si rispetti ne ha almeno uno. Trai spunto da quello che hai appena detto, se ti va, oppure cerca qualcosa di originale che possa rimanere bene impresso nella mente.

I Runner trasportano informazioni che, se venissero diffuse, sfanculerebbero l'intero sistema. Gli animi verrebbero scossi e la gente comincerebbe finalmente ad aprire gli occhi. Piccole manifestazioni di protesta, destinate in breve tempo ad aumentare di numero e in grandezza, nascerebbero spontaneamente. L'alba della rivolta. I corrotti verrebbero tirati giù dai loro palazzi dorati.

I Runner, quindi, corrono e combattono rischiando quotidianamente la vita. Perché? Ogni Runner ha le sue buone ragioni. Prova a domandarle al tuo.

Descrivi un breve Spunto Drammatico, ovvero un evento del passato del personaggio che, in seguito, lo ha convinto ad abbracciare la causa e a diventare un Runner. Fatti aiutare dai tuoi amici se da solo ti riesce difficile.

Infine scegli in cosa si distingue il tuo Runner. E' un tipo bravissimo nelle acrobazie o soprattutto molto pratico e ingegnoso? Ci sa fare con la gente? Come se la cava a parole? Aspetta, forse il tuo Runner è uno di quei tipi poliedrici bravi un po' in tutto ma senza eccellere in niente.

Le tre Caratteristiche del Runner: Acrobazia, Ingegno e Parola riflettono in qualche modo tutto ciò e sono gli unici aspetti del personaggio che vengono espressi numericamente .

Prendi la Scheda del Runner e assegna due punti in una Caratteristica, uno in un'altra e zero nell'ultima se vuoi giocare un Runner specializzato, oppure un punto per ogni Caratteristica se preferisci un Runner equilibrato.

E' davvero troppo presto per spiegare come potrai mettere in gioco le Caratteristiche del Runner, quindi finisci di compilare la Scheda con le risposte che hai dato in precedenza e attendi che gli altri giocatori creino i loro Runner, dopodiché sarai pronto per la tua prima Missione.

ESEMPIO DI RUNNER

Soprannome: Hope.

Descrizione: giovane ragazza bionda dal visino dolce e gli occhi verdi. Indossa una completo da corsa aderente con fasce gialle sulle cosce.

Spunto Drammatico: suo padre, uno dei pochi uomini onesti che erano rimasti in città, venne assassinato in un attentato politico.

Hope fu contattata da un gruppo di Runner che le chiesero di unirsi a loro; accettando Hope avrebbe potuto scoprire i mandanti dell'omicidio del padre. Ed Hope accettò. Superò brillantemente la prima corsa di prova e divenne una Runner a tutti gli effetti.

Caratteristiche: Acrobazia 2, Ingegno 0, Parola 1.

IMPOSTARE UNA MISSIONE

Il giocatore alla destra di quello di turno è chiamato Ostacolatore. Il suo compito durante la fase di impostazione delle Missioni è stabilire il punto d'inizio, il luogo in cui si trova il Runner prima di cominciare a muoversi, nonché un determinato numero di Gettoni Sfida, rappresentanti la difficoltà "drammatica" della Missione in esame. Il giocatore di turno, invece, stabilirà l'obiettivo della Missione, ovvero ciò che il Runner deve fare.

Anche se la tipica Missione consiste nel trasportare importanti informazioni in giro per la città, stai molto attento quando deciderai di alzare il tiro. "Sabotare la stazione televisiva" è ben diverso da "Andare alla stazione televisiva e sabotarla".

Nel primo caso è presumibile che il Runner sia già nei paraggi della stazione, nel secondo deve prima raggiungerla!

Ogni Missione è caratterizzata da una forte componente adrenalinica; il più delle volte il Runner, beh, correrà veloce come il vento, saltando di palazzo in palazzo e facendo acrobazie spettacolari per raggiungere appigli difficili o abbattere velocemente i nemici. Ma ci sono anche situazioni più "tranquille", dove l'adrenalina scorre per altri motivi: pedinare qualcuno, infiltrarsi in una palazzina di uffici passando per i condotti di ventilazione, convincere qualcuno a parlare, con le buone o le cattive, piazzare una cimice in una villa sorvegliatissima, ecc.

Il prossimo capitolo ti spiegherà come portare a termine una Missione, descrivendo e lottando letteralmente contro il tempo e le avversità messe in campo dall'Ostacolatore; intanto sappi che, una volta ultimata una Missione, l'Ostacolatore diventerà il nuovo giocatore di turno, pronto a scendere in campo con il proprio Runner, mentre il giocatore alla sua destra sarà il nuovo Ostacolatore. E così via, girando in senso antiorario.

Quando tutti avranno completato cinque Missioni a testa a difficoltà variabile il gioco terminerà e sarà possibile passare alla fase degli Epiloghi.

GETTONI SFIDA

La prima Missione vale sempre tre Gettoni Sfida, l'ultima undici. L'Ostacolatore ha a disposizione altri "blocchi" di cinque, sette e nove Gettoni Sfida da assegnare alla seconda, terza e quarta Missione come preferisce.

La cosa più semplice è fare in modo che la difficoltà cresca costantemente da una Missione all'altra, con la prima Missione che vale appunto tre Gettoni Sfida, la seconda cinque, la terza sette, la quarta nove e l'ultima, come già detto, undici, ma tutto dipenderà dalle scelte dell'Ostacolatore e dagli eventi descritti, e quindi accaduti, durante le Missioni precedenti e gli Intermezzi (vedi).

Se durante la prima Missione mando a monte tutto e sono costretto a fuggire inseguito da un elicottero della polizia, l'Ostacolatore probabilmente non si accontenterà di cinque Gettoni Sfida, ma salirà automaticamente a sette, conservando i cinque ed i nove per la terza e quarta Missione.

TEMPO SOGGETTIVO

Da un punto di vista strettamente soggettivo un Runner può metterci più o meno di cinque minuti del suo tempo per completare una Missione. I cinque minuti reali del giocatore, cioè, non devono corrispondere necessariamente al tempo di completamento di una Missione esaminata dal punto di vista narrativo.

Tu potrai insomma dire, dopo l'ultimo lancio di dadi, che il Runner giunge a destinazione dopo tre ore, ma nella nostra realtà saranno passati sempre e soltanto cinque minuti.

Per questo motivo ad inizio capitolo parlavo di difficoltà drammatica, perché dipenderà essenzialmente dal rapporto tempo reale/Gettoni

Sfida, con questi ultimi che dipenderanno a loro volta dalla storia, da ciò che è stato raccontato durante il gioco.

INTERMEZZI

Prima di ogni nuova Missione è possibile raccontare un Intermezzo, ovvero una scena di collegamento tra due Missioni. Non sarà ovviamente una scena a tempo, ma non dovrebbe mai richiederne troppo.

Durante un Intermezzo è gradito l'intervento di tutti, non soltanto del giocatore che subito dopo passerà di turno, e sarà un altro buon momento per fornire spunti al prossimo Ostacolatore in fatto di Gettoni Sfida e possibili future avversità.

Gli Intermezzi saranno caratterizzati il più delle volte da discussioni tra il Runner del giocatore che passerà subito dopo di turno ed i "comprimari" eventualmente incontrati durante le precedenti Missioni, ma sarà anche possibile far parlare tra loro i Runner dei vari giocatori in modo da collegare "ortogonalmente" le loro Missioni e pianificare i colpi successivi. Si potranno puntare i riflettori sulle loro storie personali, approfondire gli Spunti Drammatici delle Schede e, perché no, sviluppare interessanti relazioni d'amicizia, d'amore e di odio.

Durante gli Intermezzi non si potranno lanciare dadi e, in caso di situazioni conflittuali, per vincere il confronto bisognerà necessariamente spendere un punto da una determinata Caratteristica. In caso di conflitto tra due Runner, se i giocatori spendono entrambi un punto da una Caratteristica lo scontro sarà considerato nullo: chi voleva ottenere qualcosa non ce la fa e da quel momento in poi, fino alla fine dell'Intermezzo, non si potranno inscenare altri conflitti.

EPILOGHI

Anche gli Epiloghi sono "siparietti" che fanno il punto della situazione ma, al contrario degli Intermezzi, le decisioni saranno definitive.

Quando tutti i giocatori avranno completato le loro cinque Missioni per ogni Runner bisognerà narrare collettivamente un Epilogo.

Valgono le stesse regole viste per gli Intermezzi. Se vuoi conservare il tuo Runner per impiegarlo in futuro fai in modo che il suo Epilogo fornisca spunti interessanti per la partita successiva.

VINCERE O PERDERE

In questo gioco non vi è competizione in senso stretto ma, volendo, è possibile stilare una classifica.

In ogni partita chi riesce a completare tutte le Missioni eliminando tutti i Gettoni Sfida e nel minor tempo totale, vince. E magari offre da bere ai suoi sicuramente assetati amici corridori!

ESEMPIO DI MISSIONE

Runner: Hope.

Luogo: il tetto di un grattacielo del centro. Da qui è possibile accedere all'interno del palazzo oppure saltare di tetto in tetto.

Gettoni Sfida: 5

Obiettivo: Hope deve trasportare un pacco contenente importanti dati di origine militare a Faith, la Runner di un altro giocatore, che la attende dall'altro lato della città.

ESEMPIO DI INTERMEZZO

Immediatamente prima della successiva Missione di Hope i giocatori decidono per questo Intermezzo: Hope e Faith stanno parlando a casa di quest'ultima. Durante la Missione di Faith, infatti, si è involontariamente scoperto che il tizio che la Runner doveva incontrare è indirettamente invischiato con la morte del padre di Hope.

A questo punto il giocatore che controlla Hope decide che la prossima Missione della sua Runner sarà andare a torchiare per benino il tizio, ma il giocatore di Faith non è d'accordo: ha altri progetti per la testa e quel contatto non può essere compromesso.

Entrambi i giocatori spendono un punto di Parola. Hope deve desistere.

GIOCARE UNA MISSIONE

Appena conclusa la fase di impostazione di una Missione bisogna iniziare subito a giocare. L'Ostacolatore mette a centro tavola un numero di segnalini pari al numero di Gettoni Sfida che ha stabilito in precedenza, poi fa partire il cronometro: da quel momento in poi il giocatore di turno deve darci dentro di brutto!

Se allo scadere dei 5 minuti fatidici a centro tavola sarà ancora presente qualche Gettone Sfida la Missione verrà dichiarata fallita, altrimenti vorrà dire che il Runner è riuscito a raggiungere l'obiettivo: Missione compiuta! Comunque vada l'Ostacolatore diventerà il nuovo giocatore di turno e il giocatore alla sua destra il nuovo Ostacolatore.

Quando il cronometro viene attivato puoi cominciare a descrivere le azioni del tuo Runner. Le azioni devono ovviamente essere finalizzate al raggiungimento dell'obiettivo che hai scelto. Parla pure in prima persona, se vuoi, come se fossi davvero tu il Runner scavezzacollo.

La prima descrizione deve tenere in considerazione il punto esatto di partenza del Runner, stabilito in fase di impostazione della Missione dall'Ostacolatore, dopodiché potrai narrare liberamente quello che vuoi, inventando di volta in volta tutti gli elementi scenici di cui hai bisogno.

Quindi se il tuo Runner inizia la sua Missione, e quindi la sua corsa, sulla cima di un grattacielo, tu non potrai descrivere che attraversa velocemente la strada nascondendosi in un vicolo; casomai potrai dire che prende la rincorsa e salta sul tetto di un palazzo vicino. Oppure che si appenda ad un cornicione e scende di un piano verso il basso.

Ed ora, ecco le uniche due semplici regole che dovrai sempre rispettare.

Regola numero uno: ogni descrizione deve iniziare laddove si è conclusa quella precedente.

Regola numero due: ogni descrizione deve essere seguita dal lancio di uno, due o tre dadi. Il numero esatto è a scelta tua.

LEGGERE IL RISULTATO

Se almeno uno dei dadi che hai lanciato da come esito un "1" o un "2" l'Ostacolatore deve eliminare un Gettone Sfida da centro tavola. Non importa quanti 1 o 2 hai realizzato con i dadi; anche se realizzi due 1 e un 2 lanciando tre dadi l'Ostacolatore toglierà un Gettone Sfida soltanto.

Ora, tutto farebbe supporre che lanciare più di un dado è sempre vantaggioso, quindi perché non lanciare sempre tre dadi quando si descrive un'azione? La risposta è semplice: ogni volta che la *somma* di *tutti* i dadi che hai deciso di tua spontaneità di lanciare da un risultato di "7" o più, il tuo Runner incapperà in un ostacolo che l'Ostacolatore (chiamato così proprio per questo motivo) dovrà inventare al momento.

Nel caso limite di tre dadi, poi, in aggiunta alla comparsa dell'ostacolo un risultato totale di "11" o più stabilirà che il Runner è stato in qualche modo anche ferito. Anche in questo caso l'Ostacolatore dovrà decidere cosa succede.

Quando compare un ostacolo devi descrivere come il tuo Runner riesce a superarlo, ma tale descrizione non ti consentirà di lanciare dadi, quindi affrontare un ostacolo significa perdere tempo prezioso dilungandosi con una spiegazione valida.

Dopo aver descritto come il tuo Runner supera l'ostacolo puoi continuare a narrare liberamente lanciando uno o più dadi per ogni descrizione.

Ricorda: sii veloce! Non perderti in dettagli inutili e, se sei fortunato e riesci ad accumulare molti "successi", ovvero molti 1 e 2, lanciando un solo dado per volta, continua così. Se invece hai pochi successi all'attivo e poco tempo a disposizione, spingi al massimo e lancia due o tre

dadi per volta, tornando a lanciare un dado soltanto quando ti sentirai più sicuro di farcela.

Tutto dipende da te. Dal c**o che avrai coi dadi e dalla tua bravura nel superare gli ostacoli senza perdere troppo tempo.

"CORRO!"

Quando ti limiti a dire "corro!" al posto di una normale descrizione utile all'eliminazione di un Gettone Sfida puoi lanciare 1D6. Se il dado da come risultato "6" guadagni un Tempo di Reazione, ovvero la possibilità di "fermare il tempo" e respirare un po'.

Puoi dire "corro!" tutte le volte che vuoi, anche consecutivamente, ma non potrai mai ottenere successi, ovvero gli 1 e 2 eventualmente realizzati non ti permetteranno di eliminare Gettoni Sfida. E perderai un po' del tuo tempo prezioso.

Supponi pure che il tuo Runner stia prendendo la rincorsa o preparandosi per un'acrobazia importante.

TEMPO DI REAZIONE

Ogni volta che guadagni un Tempo di Reazione prendi un segnalino diverso da quello normalmente utilizzato per identificare un Gettone Sfida e tienitelo vicino. In nessun momento puoi avere con te più di tre segnalini Tempo di Reazione.

Quando deciderai di usufruire di un Tempo di Reazione elimina un segnalino e grida "stop!". Ciò ti permetterà di fermare per qualche secondo il cronometro. Fermalo tu o fallo fermare all'Ostacolatore, poco importa. La cosa importante è che avrai un po' di tempo in più per riflettere.

Usa un Tempo di Reazione per chiedere aiuto se non ti viene in mente come procedere con le descrizioni; qualsiasi giocatore eccetto l'Ostacolatore può suggerirti qualcosa. Ciò vale anche per gli ostacoli: se stai perdendo tempo e non ti viene in mente nulla usa un Tempo di Reazio-

ne, blocca il cronometro e inventa con (relativa) calma qualcosa. Una volta che avrai deciso come procedere o descritto come il tuo Runner riesce a superare l'ostacolo il cronometro può ripartire.

Il Tempo di Reazione è la risposta fisiologica alla corsa del Runner. Quando l'adrenalina scorre a fiumi il Runner è capace di vedere le cose che lo circondano più chiaramente, come se tutto procedesse al rallentatore.

Quindi cerca di porre patos alle cose che dirai durante i Tempi di Reazione, perché sono momenti altamente cinematografici del gioco durante i quali potrai dilungarti un po' di più in dettagli più o meno utili.

"AIUTO!"

Gridando "aiuto!" tra una descrizione e l'altra permetterai ad un altro giocatore, ad eccezione ovviamente dell'Ostacolatore, di venirti appunto in aiuto con un suggerimento valido, senza fermare il tempo. Nessun giocatore potrà aiutare il giocatore di turno più di una volta per ogni Missione.

VETO

Chiunque può porre veto su una tua descrizione, se lo ritiene opportuno, e tu sarai costretto a riformularla al volo, perdendo tempo. Cioè, stai correndo sui tetti dei grattacieli, giusto? O anche no. Beh, ad ogni modo è davvero improbabile che tu abbia in tasca proprio quel bel bazooka tanto utile ad abbattere l'elicottero che ti sta inseguendo da due isolati!

Inoltre non pensare di cavartela facilmente se descrivi cose troppo irrealistiche; è vero che un esperto di parkour come il tuo Runner può addirittura correre per qualche passo sulle superfici verticali, ma di certo non può cadere dal terzo piano di un palazzo senza conseguenze o, che ne so, schivare i proiettili!

Però diciamo che, se utilizzi un Tempo di Reazione e la tua descrizione

è fida, magari un colpo o due di pistola riuscirai ad anticiparlo e, quindi, anche a "schivarlo". Però di norma vacci abbastanza piano, eh? Sii veloce, ma non sempre "eccesivo".

Un'ultima cosa da dire riguarda la monotonia. Se il tutto si limitasse ogni volta ad una banale corsetta sui tetti il gioco perderebbe più della metà del suo fascino, quindi sarai soggetto a veto anche quando descriverai sempre le stesse azioni o sempre nello stesso modo. Sei avvertito.

FERITE E CONSEGUENZE

Se il tuo Runner subisce un totale di tre ferite è considerato automaticamente *catturato*. Di solito dalla polizia, ma molto dipende da cosa è accaduto nelle Missioni precedenti e, magari, durante gli Intermezzi. Ciò avrà sicuramente delle ripercussioni nelle Missioni a venire.

Una nota positiva però c'è: una volta catturato il Runner "guarisce" da tutte le ferite in tempo per la Missione successiva. Tutto ciò ammetto che non è molto realistico, ma va bene così.

USARE LE CARATTERISTICHE

Sappi che potrai sempre spendere un punto da una Caratteristica del tuo Runner *prima* di lanciare uno o più dadi per ottenere un successo extra, quindi garantendoti almeno un successo o, nella migliore delle ipotesi, facendo eliminare due Gettoni Sfida al posto di uno (1 successo extra + il successo "standard" del tiro). La descrizione dovrà in qualche modo spiegare come la Caratteristica scelta ha influenzato l'azione del Runner.

Qualsiasi azione può essere influenzata da qualsiasi Caratteristica; Acrobazia può essere usata per "migliorare" un salto del Runner, ok, è logico, ma anche ad esempio per impressionare qualcuno. Ingegno significa risolvere i problemi con astuzia e capacità intellettive, quindi anche sfruttare una bella parete liscia per camminarci sopra e raggiungere un punto sicuro può essere un'azione ingegnosa. Parola, infine, permette di sfruttare le doti oratorie del Runner, ma anche di intimidire

eventuali avversari, oppure di “caricarsi” con un bel grido liberatorio! Solo soltanto degli esempi. Come al solito, mettilci del tuo.

UN VANTAGGIO IMPORTANTE

Questa regola ti verrà in aiuto soprattutto quando deciderai di lanciare tre dadi. Se l’Ostacolatore perde troppo tempo a leggere i risultati dei dadi (per te è facile: gli 1 e 2 si notano al volo) tu puoi fermare automaticamente il cronometro, senza spendere Tempi di Reazione.

FINE CORSA

Se entro i 5 minuti di descrizioni serrate sei riuscito a far eliminare tutti i Gettoni Sfida posti a centro tavola puoi narrare la sequenza conclusiva; decidi *esattamente* come il tuo Runner è riuscito a raggiungere l’obiettivo della Missione. Se ti serve un metro di paragone, sappi che se in un determinato momento a centro tavola restano due Gettoni Sfida il tuo Runner è vicinissimo al compimento della Missione.

Se invece allo scadere del tempo non sei riuscito ad eliminare tutti i Gettoni Sfida... beh, allora la sequenza finale spetterà all’Ostacolatore, che narrerà ovviamente qualcosa in sfavore del tuo Runner.

Quando imposterete la tua successiva Missione dovrete ovviamente tenere conto di quanto accaduto in quella precedente.

Oltre a ciò sappi che tutti i Tempi di Reazione eventualmente accumulati andranno persi, che il tuo Runner recupererà un punto soltanto da una Caratteristica a tua scelta e che, infine, potrà essere “guarito” da una ferita soltanto.

ESEMPIO DI GIOCO

La lettera “D” preceduta da un numero identifica il numero di dadi che il giocatore ha scelto di tirare, mentre i numeri singoli preceduti dalla freccia rappresentano i risultati ottenuti. Le frecce indicano anche le spiegazioni di rito.

Runner: Hope.

Luogo: il tetto di un grattacielo del centro. Da qui è possibile accedere all’interno del palazzo oppure saltare di tetto in tetto.

Gettoni Sfida: 5

Obiettivo: Hope deve trasportare un pacco contenente importanti dati di origine militare a Faith, la Runner di un altro giocatore, che la attende dall’altro lato della città.

Via al cronometro!

Giocatore di turno (G): Mi lancio come un angelo nel vuoto, atterrando con una capriola sul tetto del palazzo vicino. (1D -> 4 -> nessun successo).

G: Salto e mi aggrappo ad una Telecamera Aerea della Polizia. (2D -> 2, 5 -> successo + ostacolo, via un Gettone Sfida).

Oppositore (O): L’infernale aggeggio rotea sul proprio asse. Sei a testa in giù e vieni scrollata via.

G: Uhm.. mi aggrappo all’asta di una bandiera e sfrutto lo slancio per proiettarmi verso l’alto, atterrando su uno dei balconi del condominio adiacente. Non posso lanciare per questa, vero?

O: No, hai contrastato l’ostacolo.

G: Ok, allora adesso lancia il mio cavo a rampino, che si attacca ad una grondaia della palazzina che vedo di fronte a me, e mi dondolo via, verso la mia meta, come se fossi il fottuto uomo aracnoide. (1D-> 2 -> successo, via un Gettone Sfida).

G: Sono in volo, colpo di reni e atterro a piedi uniti sul tetto di un'automobile parcheggiata all'ultimo piano dell'autosilo sotto la palazzina. (1D -> 6 -> nessun successo).

G: Corro! (1D -> 4, nulla di fatto).

G: Corro! (1D -> 2, nulla di fatto).

G: C***o, corro ancora! (1D -> 6 -> Tempo di Reazione guadagnato; il giocatore pesca un segnalino apposito).

G: Quanto tempo mi resta?

O: Due minuti e quarantacinque secondi.

G: Uhm... non tantissimo ed ho ancora tre successi da fare. Arrivato al bordo dell'autosilo scendo velocemente due piani utilizzando la scala antincendio esterna. (2D6 -> 1, 2 -> successo, via un Gettone Sfida).

G: Mancano due successi alla fine... vedo Faith che mi fa segno dal tetto di quel bar là in fondo. In mezzo c'è un ultimo palazzo da superare. Salto sul tetto del palazzo.

Altro giocatore: Troppo insipido! Veto, riformula.

G: Uffa! Salto di piedi contro una finestra del palazzo, infrangendola. Mi trovo all'interno di un appartamento. (3D6 -> 4, 2, 5 -> successo +

ostacolo + ferita, via un Gettone Sfida).

O: Sei a terra dolorante per il ruzzolone. Il padrone di casa, un ex militare tutto d'un pezzo, piglia la sua pistola dal cassetto e ti spara alla coscia, ferendoti".

G: Stop! Tempo di Reazione. Eccoti il segnalino. Allora, il tempo attorno a me rallenta... corro verso il tizio scivolando per terra... lo faccio cadere colpendolo alle caviglie... i suoi occhi spalancati per lo stupore... c'è un'inquadratura su sua moglie, all'angolo della stanza. Si sta portando le mani alla bocca. Continuo. siamo tutti e due a terra ora; gli afferro la pistola e, mentre mi giro velocemente sulla schiena, lo stordisco con una gomitata al naso.

O: Via, cronometro ripartito. Due minuti scarsi.

G: Scendo velocemente le scale ed arrivo in strada. L'ultimo pezzo me lo faccio scivolando sui corrimano. (1D -> 3 -> nessun successo).

G: Ecchediamine! C'è un traffico della madonna, le auto procedono lente; salto sul tetto di un taxi, poi continuo così di auto in auto e attraverso velocemente la strada. Non volgio rischiare: spendo un punto in Acrobazia, così ottengo almeno un successo, e tanto per gradire lanciai tre dadi. (2D -> 3, 3, 4 -> successo + ostacolo, via l'ultimo Gettone Sfida).

O: Un poliziotto esce in questo momento dal bar vicino a dove ti trovi; si, è proprio il bar dove ti sta aspettando Faith! Vedendoti quasi si strozza con il caffè bollente che ancora stava bevendo. Poi estrae impacciato la pistola, te la punta contro e grida: "Fermati immediatamente, Runner!".

G: Ma porc... tutte a me oggi! Avevo solo un Tempo di Reazione e l'ho usato prima... aiuto!

Altro giocatore: Sfrutti le macchine come copertura; il poliziotto spara e non ti colpisce.

G: Fantastico! Corro sul retro del bar; il poliziotto è ovviamente sovrappeso e quando arriva sul retro non mi vede più. Sono già in cima. Sul tetto incontro Faith. "Eccoti il pacco, bella. Ho bisogno di bere qualcosa: offri tu?".

O: Un minuto e quindici secondi risparmiati. Non male...

VARIANTI

Durante le sessioni di collaudo del regolamento ho provato diverse varianti di gioco. Ecco le tre migliori e più divertenti.

CORRIERI

Sei un corriere della droga. Devi consegnare la roba, hai poco tempo. I tuoi "luoghi di lavoro" sono vicoli bui e maleodoranti, magazzini del porto, aeroporti, ville, scuole, parchi.

Alla terza ferita sei morto: fatti un nuovo Corriere e riprendi con una nuova Missione.

"CORRI CHE TI PIGLIO!"

Gli strozzini ti stanno inseguendo: corri! Ogni Missione è una Missione di fuga e se sbagli vieni automaticamente preso e malmenato per un po' (ferita automatica). Presto dovrai fuggire non soltanto dagli strozzini, ma anche dalla tua famiglia e dai tuoi amici. E' un'escalation vera e propria che ti condurrà presto alla rovina. O alla follia.

"CARA DEVO CORRERE AL LAVORO!"

Ogni giorno è la stessa storia: la sveglia suona, tu la spegni. Poi risuona, tu la spegni di nuovo. Quando ti alzi sei in fottuto ritardo!

Prendi i vestiti al volo, butta giù qualcosa di freddo per colazione e salta in macchina. Gli ostacoli principali sono: traffico, semafori, lavavetri agli incroci, incidenti (e tu non ne sei immune!), telefonini che suonano, spccioli per il casello che cadono per terra...

Siccome il lunedì è sempre il giorno peggiore la prima Missione inizia con 11 Gettoni Sfida, fino ad arrivare alla quinta Missione (venerdì) che ormai è fatta (3 Gettoni Sfida). Buon week end!

DUE PAROLE PER CONCLUDERE

Ho scritto il gioco in tre giorni, sgrossato in due e provato precedentemente per altri tre giorni. Le fonti d'ispirazione sono state il videogioco omonimo della Electronic Arts (ovviamente) e... basta!

A tal proposito: non ho scritto questo gioco per guadagnarci qualcosa, spero quindi che nessuno mi venga a fare storie per aver utilizzato nomi e marchi originali, che se no devo diventare un Runner pure io!

Vedetela così: Mirror's Edge — il gioco di narrazione non ufficiale è il frutto del lavoro di un semplice appassionato di videogiochi e giochi di ruolo, che non vuole guadagnarci una lira.

Volevo invece qualcosa di veloce, frenetico e divertente, che si potesse spiegare in cinque minuti e giocare in altrettanti.

Credo di esserci riuscito!

Ringrazio tutti i sostenitori del forum di Gente Che Gioca (www.gentechegioca.it) e i molti miei colleghi di lavoro che mi hanno aiutato durante i vari "collaudi su pista". Forse abbiamo sforato un pochetto i 5 minuti di pausa caffè che avevamo a disposizione, ma è tutta colpa dei Tempi di Reazione!

Raffaele "Rafman" Vota
(the_Rafman@libero.it)

QUESTO GIOCO NON E' ADATTO AI TACHICARDICI

Prima di giocare leggere attentamente il foglietto illustrativo; nel caso si verificano sintomi quali convulsioni, isteria, nevrastenia, dadomania, incontinenza, nausea, erezione spontanea, turpiloquio esteso, balbuzie permanente, anosmia, voglia insaziabile di carne umana, smettere immediatamente di giocare e contattare il più vicino ospedale.

Controindicazioni: evitare di giocare a questo gioco se si soffre di problemi cardiaci, si abusa di caffeina, si sniffa cocaina o si è giocato a "Parpuzio" nei precedenti 30 giorni.

CORRERE E' UNA SALUTARE ABITUDINE

CORRERE INSEGUITI DAGLI STROZZINI ANCORA DI PIU'

CORRERE PER LA LIBERTA' VALE QUALSIASI RISCHIO