

1. Introduzione

Scacco Morto è un gioco che racconta la storia di Morte che si incarna in una vita mortale, per curiosità, sfida o senso del dovere. Tuttavia i suoi immensi poteri rimangono a sua disposizione.

In circa un paio d'ore, attorno ad una scacchiera, si racconteranno assieme i momenti salienti di questa vita mortale, tra gioie, dolori, e decisioni.

E' un gioco che parla di scelte, relazioni con le persone, priorità nella vita e responsabilità. Nonostante il nome, non è un gioco che parla di cosa succede quando si muore. E' un gioco che parla di cosa succede quando si vive.

1.1. Glossario

Morte (con la M maiuscola): il personaggio principale del gioco. È la personificazione della morte, incarnata in una vita mortale.

morte (con la m minuscola): la persona che decide e racconta cose a proposito di Morte.

vita: le persone che decidono e raccontano cose a proposito di altri personaggi rispetto a Morte.

regina nera: Un pezzo degli scacchi che sulla scacchiera rappresenta Morte.

pezzi bianchi: Pezzi degli scacchi che sulla scacchiera rappresentano persone legate a Morte.

turno: Un giro completo di tavolo in cui ogni persona fa una mossa.

mossa: Muovere un pezzo e raccontare una vignetta.

vignetta: Una breve descrizione di un momento saliente nella vita di Morte.

1.2. I ruoli

In Deathmate ci sono due ruoli: *morte* e *vita*.

Una persona assumerà il ruolo di *morte*, dall'inizio della partita fino alla fine. Il suo compito sarà di decidere e raccontare cose a proposito di *Morte*, il personaggio. Dovrà anche muovere pezzi sulla scacchiera: principalmente la *regina nera*.

Le altre persone assumeranno il ruolo di *vita*. Avranno il compito di creare e distruggere altri personaggi che interagiranno e faranno parte della vita di *Morte*. Avranno anche il compito di decidere e raccontare cose a proposito di questi personaggi. Anche chi gioca *vita* potrà muovere pezzi sulla scacchiera: principalmente i *pezzi bianchi*, ma occasionalmente anche la *regina nera* in persona.

1.2.1 Chiarimenti per chi ha giocato troppo di ruolo

Arrivando da altri giochi che hanno il "giocatore speciale" qualcuno potrebbe essere tentato di pensare che *morte*, dato che è una unica persona con un ruolo diverso dagli altri, sia quindi il Master (figura mitologica con 4 manuali al posto delle braccia), e quindi assegnarle compiti che esulano dalle regole del gioco, come offrire cibo, spiegare le regole, intrattenere.

No.

Ste porcherie fatele a casa vostra, coi vostri giochi.

In particolare, chi spiega le regole può fare il ruolo che gli pare. Non è neanche indicato che per una prima giocata faccia *morte* o *vita*.

1.3. La scacchiera

Il gioco si svolge attorno ad una scacchiera. Mi aspetto che sappiate come è fatta una scacchiera: 64 caselle, di colori diversi alternati. Se non ne avete mai vista una FORSE questo non è il gioco adatto.

La scacchiera rappresenta due cose contemporaneamente:

- Rappresenta lo scorrere della vita di *Morte*, poiché la *regina nera* si muove attraverso la scacchiera da un lato ad un altro, un passo alla volta, senza mai poter tornare indietro.
- Rappresenta le relazioni tra *Morte* e le altre persone presenti nella sua vita. La distanza e la posizione dei pezzi rispetto alla Regina nera rappresentano intuitivamente il loro rapporto.

Il capitolo 4 comunque spiega queste cose ben più nel dettaglio.

1.4. Mosse e Vignette

Il gioco si svolge a turni come una partita a scacchi. Ad ogni *turno* ogni persona (che sia *vita* o *morte*) muove un pezzo sulla scacchiera, cambiando quindi la situazione, e racconta una *vignetta* sul come la situazione sia cambiata.

Il turno finisce quando tutti hanno fatto una *mossa*.

Muovere un pezzo sulla scacchiera è chiamato Fare una *Mossa*.

Fare una *mossa* e raccontare una *vignetta* è una azione che dovrebbe durare dai 30 secondi ai due minuti, se proprio siete indecisi, ma già parlare per un minuto intero è troppo lungo.

Non c'è un ordine specifico da rispettare, ma tutti ad ogni *turno* devono fare una e una sola *mossa*.

Il capitolo 3 spiega nel dettaglio come funzionano le *vignette*, e il capitolo 7 spiega come funzionano le *mosse*.

1.5. Termine del gioco

Il gioco finisce una volta che la Regina Nera ha raggiunto l'altra parte della scacchiera (quindi almeno 8 *mosse* di Morte). A spanne un paio d'ore, di meno se siete pratici del gioco.

2. Il gioco

2.1. Preparazione

L'unica cosa davvero essenziale per giocare è la voglia di giocare. Tuttavia queste altre cose vi renderanno la vita estremamente più semplice:

- Da 3 a 5 giocatori. Una persona farà Morte, quindi servono almeno altre due persone a fare Vita.
- Una scacchiera e dei pezzi degli scacchi. Il set completo è più che sufficiente. Se non ce li avete potete disegnare la scacchiera da qualche parte, ma è abbastanza ridicolo. Piuttosto giocate a qualcos'altro.
- Materiale per prendere appunti. Molte persone si sentono più a loro agio se possono mettere su carta nomi, luoghi e situazioni. Tuttavia non è essenziale, nessuna meccanica del gioco prevede di scrivere effettivamente qualcosa.

2.2. Creazione di morte

1. Con la scacchiera vuota, posiziona la regina nera nella prima riga della scacchiera.

Non è importante dove andrà posizionata, lasciatevi guidare dal vostro gusto estetico.

2. Chi gioca Vita decide come appare Morte da bambina:

Immaginate una bambina (o un bambino) abbastanza grande da poter rispondere alla domanda "Cosa vuoi fare da grande" e abbastanza piccola da non avere idea di cosa significa davvero.

Chi gioca Vita può discutere brevemente per mettersi d'accordo, ma il consiglio che posso darvi è di rimanere sul banale. Affidatevi alla vostra personale esperienza e alla vostra memoria. Non decidete troppa roba, giusto l'essenziale.

Ecco una checklist di cose da decidere:

[] In che epoca e zona geografica siamo?

[] Qual è il ceto sociale della famiglia?

[] Come si chiama la bambina?

3. A turno, Chi gioca vita descrive una vignetta (per dettagli su come funzionano le vignette vedi [3-Vignette \(3-Vignette.md\)](#)). Questa vignette faranno riferimento tutte alla bambina all'età che avete deciso e potranno mostrare le varie occasioni in cui si può trovare (scuola, casa, parco giochi).

Sentitevi in dovere di decidere i suoi vestiti, di dare un carattere ai suoi amichetti e ai suoi genitori e di introdurre altre persone nella sua vita.

Assicuratevi di **non** fare una delle seguenti cose:

- Descrivere i suoi occhi, poiché questo sarà appannaggio di Chi gioca Morte
- Introdurre elementi sovranaturali, poiché anche questo sarà appannaggio di Chi gioca Morte

4. Chi gioca Morte descrive gli occhi della bambina, che riflettono chi sia veramente. Nonostante la loro natura ultraterrena, però, nessun umano penserà mai che siano qualcosa di strano.

In alcune giocate sono stati descritti come abissi neri, o palline blu. Sbizzarrisciti.

5. Chi gioca Morte descrive la falce della bambina, che l'ha seguita in questa avventura. Come per gli occhi, nessun essere umano penserà mai che sia strano che una bambina vada in giro con una falce.

Per intenderci, i genitori vedranno la bambina giocare con una enorme falce tagliente e sorrideranno dicendo "Checcarina"

2.3. Creazione altri personaggi

A turno, chi gioca Vita piazza un pezzo bianco sulla scacchiera ispirandosi ai personaggi venuti fuori dalle vignette precedenti, e basandosi su queste idee:

- Alfieri. Una persona con degli ideali.
- Cavallo. Una persona che non segue le regole.
- Re. Una persona potente.
- Torre. Una persona solida.

Non c'è bisogno di discuterne con gli altri.

Potete metterli dove volete nella scacchiera, ma più vicini saranno alla Regina Nera più possibilità avranno di influenzarla. Per la prima sessione piazzateli adiacenti o ad una casella di distanza da Morte.

2.4. Gestione dei turni

Fino alla fine del gioco il gioco si svolgerà a Turni. Ad ogni Turno tutte quante le persone in gioco dovranno fare una Mossa. Per tenere traccia di chi ancora deve fare una mossa potete usare uno di questi metodi, che sono abbastanza intercambiabili:

- Andare in senso orario o antiorario. Questo metodo ha il vantaggio di essere facilissimo, ma lo svantaggio di risultare forse un po' forzato e rigido.
- Usare un pedone bianco per segnalare che si ha effettuato la propria mossa, tenendolo in piedi o coricato davanti a sé (non sulla scacchiera). Questo metodo ha il vantaggio di permettere a chi ha un'idea di buttarsi subito, ma lo svantaggio di non essere molto intuitivo, dato che bisogna ricordarsi di usare il pedone bianco.

2.5. Mosse di Morte

La regina nera si muove sempre di una sola casella, e la casella di arrivo deve essere vuota.

La regina nera può muoversi in tutte le direzioni che non tornino indietro.

Un singolo movimento può rientrare in una o entrambe queste mosse:

- **Crescere.** La regina si muove in una casella della riga successiva.

Descrivi Morte un po' più vecchia, in una situazione che faccia vedere che è passato del tempo. Ricorda che le piccole cose fanno la differenza. Dai agli altri giocatori spunti e appigli per le loro mosse.

- **Avvicinarsi.** La regina riduce la distanza che la separa da un altro pezzo. Descrivi qual è l'evento che li avvicina. Dai agli altri giocatori spunti e appigli per le loro mosse.

La morte ha anche una mossa per muovere altri pezzi:

- **Allontanare.** Muovi un pezzo che è adiacente alla regina in una casella più distante. Puoi muovere il pezzo solo di una casella, e ovviamente in una casella vuota. Descrivi come Morte lo manda via, tratta male, insulta. Dai agli altri giocatori spunti e appigli per le loro mosse.

2.6. Mosse di Vita

Chi gioca Vita ha a disposizione molti tipi di mosse diversi

- **Introdurre.** Piazza un nuovo pezzo bianco sulla scacchiera, dove vuoi, in una casella vuota. Descrivi il personaggio sulla base della sua forma (vedi 2.3)
- **Rimuovere.** Togli un pezzo dalla scacchiera. Descrivi come mai sparisce dalla vita di Morte. Morte non può farci molto, se non usare i suoi poteri (vedi 2.7)
- **Tirare.** Se un pezzo è adiacente alla Regina Nera, puoi muoverla di una casella in modo che rimanga adiacente a quel pezzo. Descrivi come l'influenza di quel personaggio porti Morte ad avvicinarsi o ad allontanarsi dagli altri pezzi, o addirittura a crescere. (NB, questa mossa è un po' complicata, è descritta più in dettaglio nel capitolo 7, sezione 7.2.3)
- **Avvicinare.** Muovi un pezzo di una casella in modo che sia più vicino alla Regina Nera. Descrivi cosa fa il personaggio per avvicinarsi a Morte.

2.7. Poteri di morte

Una volta per turno Morte può usare questi poteri, in qualsiasi momento, anche per interrompere una mossa che non le piace da parte di Vita.

2.7.1. Occhi

Nomina un personaggio e descrivi cosa fai per vedere il suo Destino.

I giocatori di Vita decidono assieme quale sarà il destino del personaggio:

- Vittima dei propri sogni
- Vittima del fato
- Vittima del karma

Sostituisci il pezzo bianco con uno equivalente nero. Da ora in poi ad ogni Turno Vita muoverà il pezzo di una casella verso la fine della scacchiera, descrivendo un presagio del suo destino.

2.7.2. Falce

Nomina un persona e descrivi cosa fa Morte per terminare la sua vita prematuramente.

I giocatori di Vita rimuovono il pezzo e descrivono la morte.

2.8. Poteri dei pezzi

In base alla loro forma i vari pezzi hanno delle capacità differenti

- **Alfiere.** Può *Tirare* la Regina Nera di due caselle.
- **Cavallo.** Può *Avvicinarsi* di due caselle.

- **Re.** Può *Tirare* la Regina nera da una distanza di due caselle.
- **Torre.** Non può essere *Allontanata*.

2.9. Epilogo

Quando la Regina Nera raggiunge il lato opposto della scacchiera, il gioco arriva all'epilogo. Dopo aver completato il Turno, Morte descriverà come la vita di Morte (personaggio) raggiungerà la fine. Ha piena libertà di effetti speciali e descrizioni fichissime (questo è il suo campo, dopotutto).

Dopodiché chi gioca Vita le farà delle domande, a cui dovrà rispondere la verità:

- Ti sei divertita?
- Hai barato?
- Hai fatto del tuo meglio?
- Ed è stato abbastanza?

Ognuna delle giocatrici di Vita potrà fare una ulteriore domanda a morte. Dovrà rispondere la verità anche a queste domande.

3. Vignette

Durante le giocate di playtest il concetto di vignetta è sempre il più difficile da capire, specialmente per chi ha giocato ad altri giochi, quindi vediamo se riesco a spiegare meglio.

3.1. Dritto alla conclusione

In molti giochi c'è una fase chiamata *Inquadratura* o *Framing*, che mette dei personaggi in una situazione, magari tesa, per vedere cosa fanno. In Scacco Morto non c'è. Quando descrivi una vignetta stai già alla sua conclusione. Hai già deciso cosa è successo.

Sbagliato:

È il primo giorno di scuola, Morte entra in classe e vede una bambina che sta venendo bullizzata.

Giusto: È il primo giorno di scuola, Morte corre in soccorso di una bambina che sta venendo bullizzata. Diventano amiche.

3.2. Nessun dialogo

In molti giochi c'è una fase chiamata *Gioco Libero*, in cui i giocatori si mettono nei panni di un personaggio e interagiscono tra di loro come se fossero quei personaggi. In Scacco Morto non c'è. Quando fai una vignetta parli solo tu, lo spazio per reagire a quello che dici lo avranno i giocatori nella loro vignetta, o in caso di *Morte*, usando un potere per negare la vignetta.

Sbagliato: "Morte ha 15 anni, è con la sua migliore amica ad ascoltare musica quando l'altra le dice 'secondo te come è baciare qualcuno?'" "Morte risponde 'Dipende da quel qualcuno'" etc etc

Giusto: Morte ha 15 anni, è con la sua migliore amica ad ascoltare musica e parlare, e finisce che si baciano sulle note di The Pretender

3.3. Non sbrodolare

In molti casi succede di avere in mente una immagine fighissima, che però richiede di stare a raccontare per 10 minuti tutti i meravigliosi cartigli infissi su una porta (sto guardando te, Umberto Eco). Ecco, no. Bisogna stare concisi e andare dritto al punto. Sono vignette, mica splash pages super illustrate.

Sbagliato: "Morte ha un cane, no, ecco però quel giorno il cane non si sentiva bene, quindi lo ha portato dal veterinario. Ecco, però lì non c'è il solito veterinario. C'è una tizia molto carina e giovane, avrà la stessa età di Morte. Lo studio ha i poster di tutti i cani e gatti morti e Morte è preoccupata, sta lì a fare le coccole al cane, poverino, che sta male. La veterinaria lo visita e vede che praticamente non era niente, aveva tipo mangiato un po' di cioccolata ed era stato male."

Giusto: "Andando dal veterinario, Morte conosce la nuova veterinaria, molto carina e della sua stessa età, che si prende cura del cane e la tranquillizza"

3.4. Perché sì

Magari ti sembra che sia strano, che non si gioca così di ruolo, che è più bello, coinvolgente fare gioco libero. Epperò questo è un gioco di ruolo bello e non si gioca così.

Le vignette sono corte e asciutte, non lasciano spazio di interazione al loro interno. Dobbiamo raccontare una intera vita in meno di un'ora, dobbiamo per forza andare veloci.

Non solo, non vogliamo neanche legarci troppo ai personaggi, perché questo è un gioco leggero, pur parlando di Morte.

Magari storci il naso, pensi che togliendo interazione il gioco diventi un passarsi la conchiglia e dire pezzi di storia scollegati tra loro.

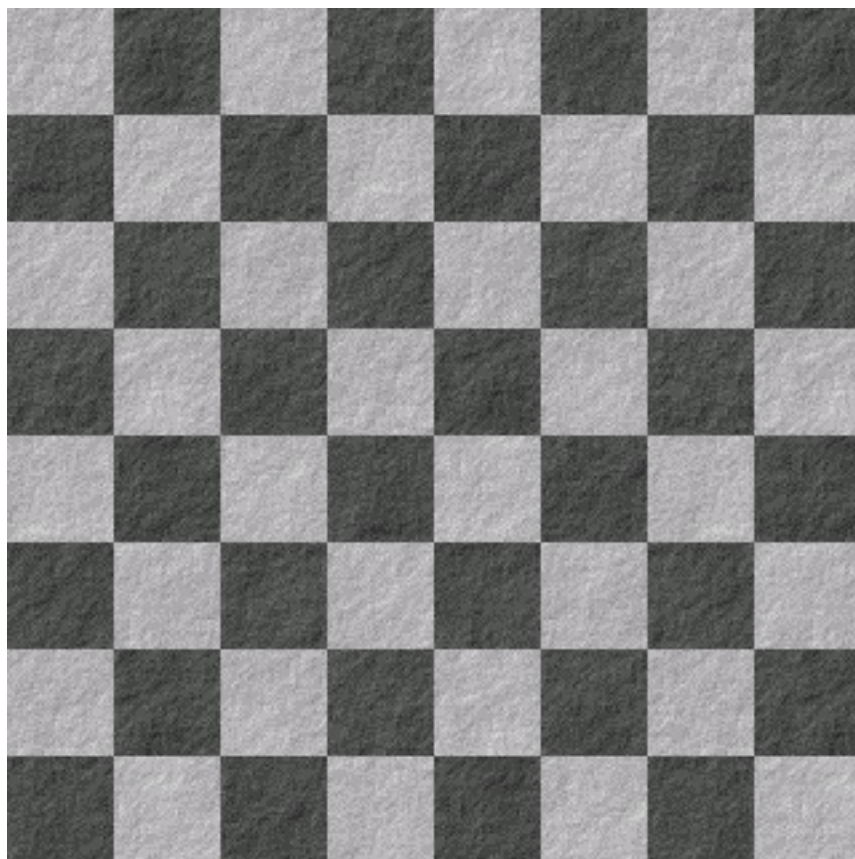
Ma l'interazione c'è, solo su scala diversa. Le interazioni si giocano nello spazio di anni anziché secondi, le conversazioni possono essere riprese in turni successivi, da personaggi diversi, e il muoversi dei pezzi sulla scacchiera cambia la situazione in maniera non ignorabile.

Magari invece pensi al divertimento e all'immersione, e a sto punto beh, ho qualcuno da farti conoscere.

4. La Scacchiera

Il gioco si svolge attorno ad una scacchiera da scacchi. In questo capitolo spiegherò le varie mosse con degli esempi. Per rendere il più semplice possibile la rappresentazione delle mosse ogni diagramma sarà rappresentato con una immagine generata da un [software](https://www.jinchess.com/chessboard/composer/) (<https://www.jinchess.com/chessboard/composer/>) e con la rispettiva notazione che elenca il contenuto di tutte le 64 caselle. Purtroppo non è una notazione ufficiale e non si può usare FEN perché il suddetto software cerca di validarlo e fallisce sempre perché guarda un po', questo non è davvero Scacchi.

Esempio: una scacchiera vuota:



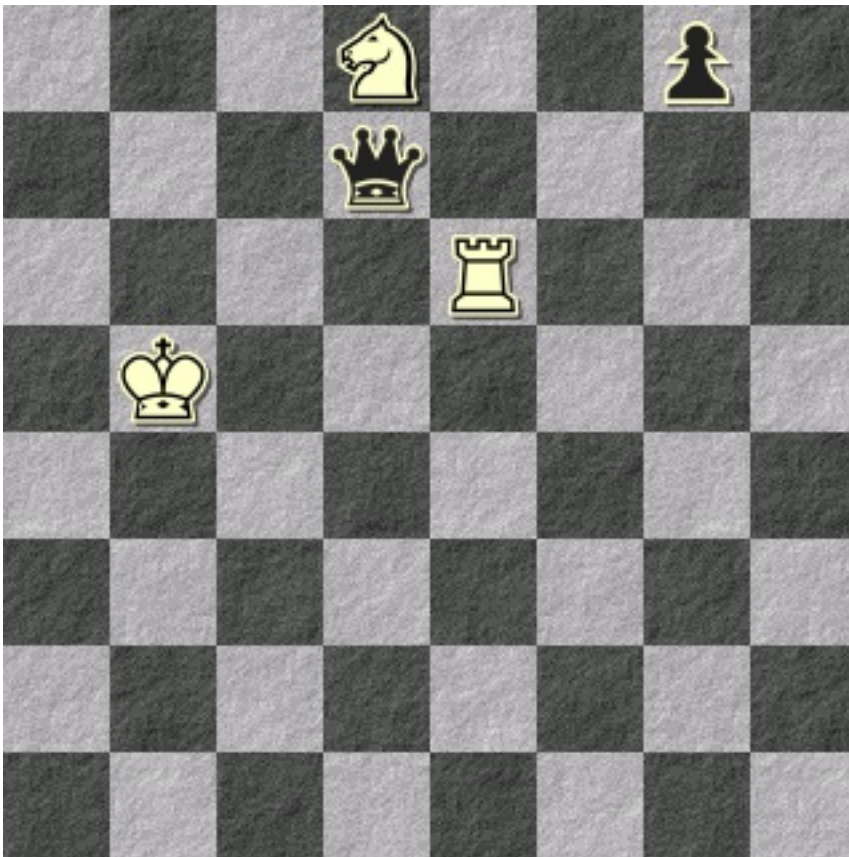
4.1. La scacchiera come misura dell'età di Morte (personaggio)

Il gioco inizia con la Regina Nera, che rappresenta Morte (personaggio) in una delle caselle della prima riga, e termina con la Regina Nera in una delle caselle dell'ultima riga.

Ogni volta che la Regina Nera passa alla riga successiva, che sia per via di una mossa di Vita o di una mossa di Morte, entra in una fase successiva della sua vita.

E' facile ad un colpo d'occhio capire quindi a che punto della vita di Morte, e quindi anche del gioco, siamo.

Esempio: vicino alla fine del gioco:



```
---N--p----q-----R----K-----
```

In questa posizione la Regina Nera è alla settima riga, quindi la maggior parte della vita di Morte (personaggio) è alle sue spalle, e la fine del gioco è vicina.

E' interessante notare come questo non ci dica in realtà nulla sull'età effettiva di Morte (personaggio). Potrebbe avere 10 anni, ed avere avuto una vita incredibilmente breve ma intensa, oppure 90 anni.

4.1.1. Fasi della vita

Ci sono otto righe, che corrisponderanno a 8 fasi della vita di Morte (personaggio).

Una fase non ha una durata specifica, e due fasi anche consecutive possono avere durate completamente diverse.

Le fasi corrispondono a momenti narrativi, e non a semplici età.

Sbagliato:

La fase in cui Morte ha 16 anni

Giusto: La fase in cui Morte sta andando alle superiori

4.1.2. Crescere

Quando la Regina Nera avanza in una riga successiva, sta *Crescendo*, cioè sta passando in una diversa fase della sua vita.

Questo può succedere per via di una mossa di Morte, o per una mossa di Vita.

Durante la descrizione della vignetta bisogna far capire come mai ci troviamo in una nuova fase della vita. Ci sono due metodi:

- Descrivere un grande cambiamento (cambio di scuola, nuovi amici, nuovi amori, pubertà)
- Descrivere un dettaglio stilistico (ciondoli, acconciature, vestiti)

Sono entrambi metodi validi, che vanno a dipingere Fasi molto diverse o poco diverse.

Possono anche essere combinati, anche se è un po' overkill.

Esempi:

Morte sta prendendo il bus per andare al liceo. E' il suo primo giorno

Morte è a lezione come al solito. I suoi capelli però hanno le punte viola.

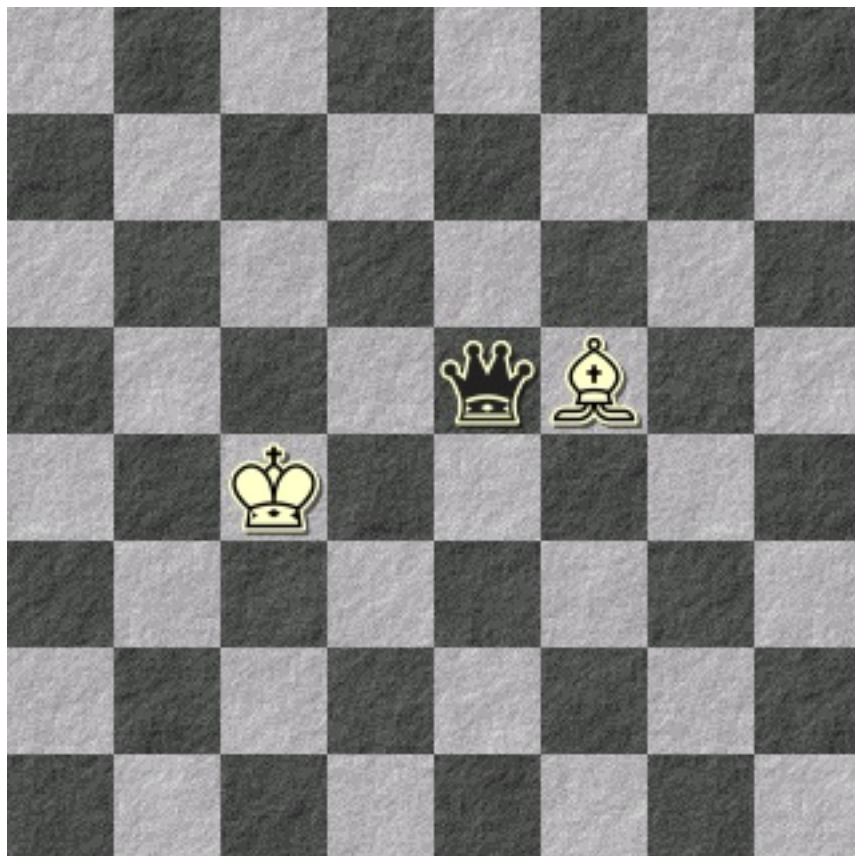
Morte passeggia mano nella mano con Elodìe, la nuova ragazza in viaggio di scambio.

4.2. La scacchiera come misura delle relazioni

La scacchiera è anche una mappa delle relazioni. Più un pezzo è vicino alla Regina Nera, più quel personaggio è vicino ed ha influenza su Morte.

Non solo, la posizione dei pezzi bianchi nei confronti degli altri pezzi bianchi dice qualcosa sulla relazione tra quei due personaggi.

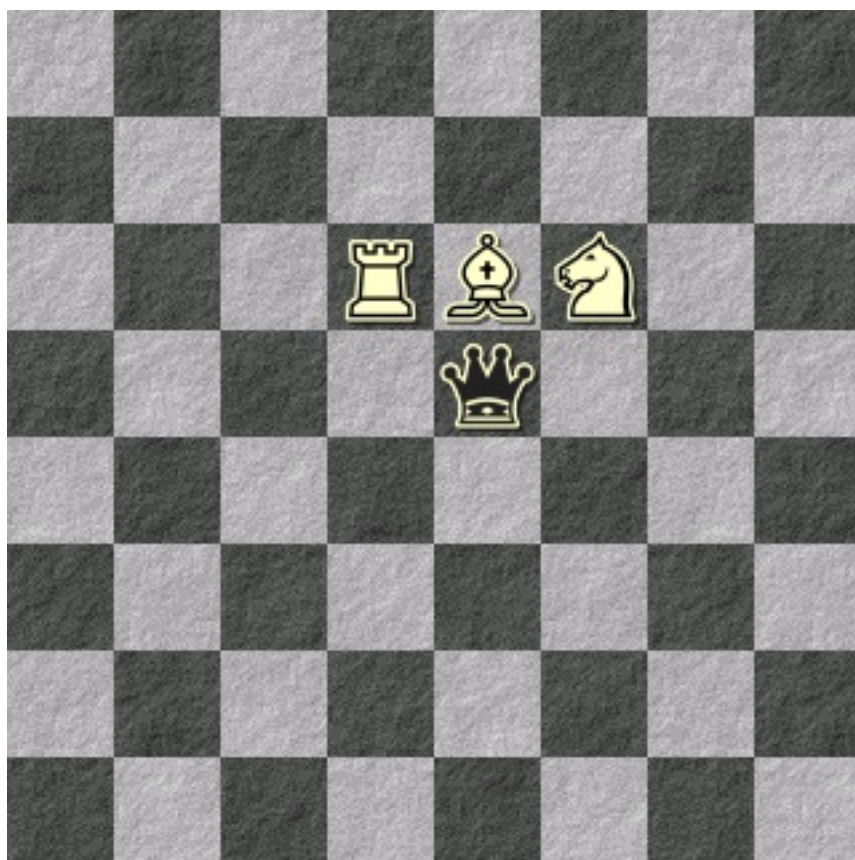
4.2.1. Influenza e vicinanza



-----qB-----K-----

In questa posizione la Regina Nera è più vicina all'Alfiere che al Re. Questo significa che l'Alfiere è una figura più presente nella vita di Morte (Personaggio) in questa fase della vita. Considerando il Potere del Re, tuttavia, hanno entrambi la possibilità di Tirare la Regina Nera.

4.2.2. Bloccare



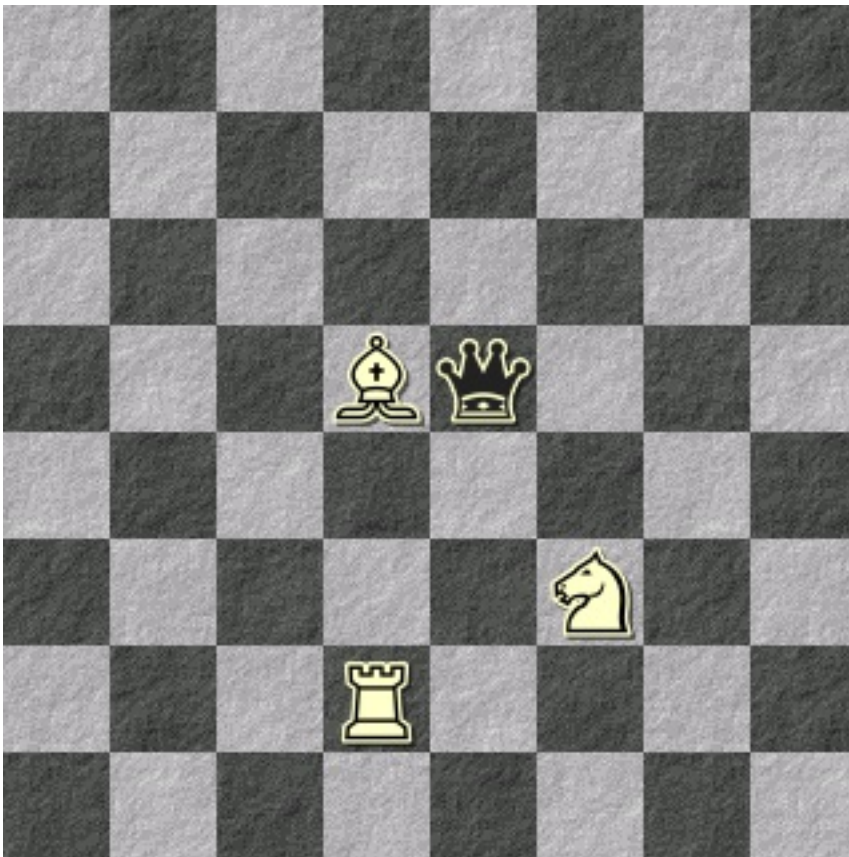
-----RBN-----q-----

In questa posizione la Regina Nera non può avanzare, e quindi non può Crescere. Ci possono essere varie interpretazioni di cosa questo significa. E' importante notare tuttavia che la Regina Nera può ancora muoversi lateralmente, o può Spingere via uno dei pezzi.

E' abbastanza difficile che la Regina Nera venga tenuta imprigionata dai pezzi bianchi. Questo richiederebbe che tutti i giocatori di vita fossero interessati a mantenerla bloccata ed è abbastanza difficile immaginare quale situazione possa portare a tale scelta.

4.2.3. Inseguimento

La Regina Nera è sempre il centro della rete di relazioni. Mentre Morte cresce capita che alcuni personaggi rimangano indietro, allontanandosi da lei. Per alcuni inseguire Morte diventa più semplice, per altri se perdono l'occasione è finita.



-----Bq-----N----R-----

In questa posizione il Cavallo è rimasto leggermente indietro. Tuttavia poiché si muove di due caselle è semplicissimo raggiungere la Regina Nera anche in un'unica mossa.

La Torre invece è abbastanza condannata a essere sempre meno rilevante, a meno che almeno due giocatrici non siano determinate a farla riavvicinare a Morte.

5. Ambientazione

L'ambientazione di Scacco Morto è definita da pochissimi elementi:

- Ci sono personaggi umani capaci di relazioni
- C'è uno di questi personaggi che è la Morte personificata

Aldilà di questo *in teoria* si potrebbe giocare Scacco Morto in qualsiasi ambientazione, dalla Russia del 1400 a una nave spaziale nel 23esimo secolo.

5.1. Vicino a casa

Per la prima giocata a Scacco Morto consiglio vivamente di non usare ambientazioni strampalate ma di prendere ispirazione dalla propria esperienza quotidiana.

Durante la prima giocata infatti buona parte dello sforzo mentale sarà dedicato a imparare le regole ed entrare nella giusta mentalità. Una ambientazione familiare renderà più semplice e ovvio capire che vignette descrivere.

È inoltre dimostrato che una ambientazione *vicino a casa* rende più semplice percepire i personaggi come reali e, detto terra terra, far sì che ce ne freggi qualcosa di loro.

5.2. Realismo Magico

Realismo magico in letteratura indica una ambientazione che è perlopiù mondana con un unico elemento sovrannaturale, che viene accettato senza fare troppe domande.

Ecco, Scacco Morto dà il meglio di sé in queste situazioni. Il fatto che Morte sia la reincarnazione della Triste Mietitrice non è un vero punto di trama. Non ci saranno momenti in cui uscirà fuori il passato di Morte, o in cui si esplorerà in che modo la società cambia con il suo passaggio.

Questo è il motivo per cui gli occhi e la falce di Morte non sono percepiti come fuori dall'ordinario dagli esseri umani. # 6. Conversazione

Un gioco di ruolo è un gioco nel quale il giocatore ricopre uno o più ruoli all'interno di un universo narrativo ed è autorizzato a influenzare quell'universo narrativo in modo emergente - **Francesco Rugerfred Sedda**

Un gioco di ruolo è una conversazione mediata da regole - **boh, qualcuno**

In questo capitolo mi occuperò della spinosissima questione della conversazione, cioè dell'interazione al tavolo tra chi gioca. Fiumi di inchiostro elettronico si sono spese sulla questione, e quindi ignorandole completamente affronterò la questione col tatto che mi contraddistingue.

6.1. Quando va tutto bene

Immaginiamo una giocata ideale di scacco morto. Ognuno fa le sue mosse, senza sbagliare mai le regole. Ogni vignetta viene interpretata allo stesso modo da tutti al tavolo. L'universo narrativo è coerente e dettagliato e vivido allo stesso modo nella mente di tutti. Gli interventi di ognuno sono interessanti, ti spingono al di fuori della tua comfort zone senza però esagerare.

Ecco, questa cosa scordatevela. Non succederà mai. Ma proprio mai. Se vi succede state mentendo, oppure barando usando la telepatia.

6.2. Quando si sbagliano le regole

Una cosa molto frequente che può succedere è che qualcuno sbaglia le regole. Magari fa una vignetta che non va bene, o una mossa che non è valida. Può anche capitare che le regole vengano dimenticate, o che non si capisca cosa si deve fare in una certa situazione.

Solitamente una delle persone è quella che conosce meglio le regole, perché ha letto il gioco o lo ha già giocato. Di solito si chiama Facilitatore.

Quando qualcuno sbaglia una regola sta al facilitatore l'ultima parola su come procedere. Di solito mette in pausa il gioco per rispiegarla e la persona che ha fatto l'errore torna indietro e aggiusta il tiro. Easy Peasy.

6.3. Realismo

Elmi vichinghi con le corna, legioni romane interamente caucasiche, prostitute con villa in un castello medievale sotto assedio.

Ci sono cose che fanno rizzare i peli sulle braccia agli appassionati di Storia, attentando alla loro sospensione dell'incredulità.

Ma la stessa cosa può succedere in ambientazioni più vicino a casa: Telefonini negli anni 80, Assenza di bullismo a scuola, Slang anacronistico.

"Stiamo raccontando una storia di fantasia, ma a tutto c'è un limite".

6.3.1. Quando qualcuno dice una cazzata

Quando sentono raccontare qualcosa che mina la propria sospensione dell'incredulità le persone reagiscono in due modi, solitamente:

- Invocano lo spirito sacro del realismo e intervengono spiegando come stanno o stavano le cose in realtà
- Non dicono niente ma dentro rosicano

Questo a prescindere dalla gravità reale o percepita della trasgressione.

Nessuna di queste strategie è particolarmente vincente. Nel primo caso interrompono il gioco e a seconda della loro personale affabilità rischiano di risultare dei rompicazzo. Nel secondo caso si stanno rovinando il gioco da soli.

Invece in questi casi conviene adottare le seguenti strategie:

- Se il problema è minore e non ti fa rosicare, considera di sopassedere. Immagina che sia una realtà alternativa in cui conoscere l'ip di una persona ti consenta di hackarla, o che durante la prima guerra mondiale avessero i carri armati. Stiamo raccontando una storia di fantasia, e molte cose non sono importanti.

Aurora: *Morte riesce a rintracciare sua sorella grazie a una app sul suo Nokia 3310*

Sabrina, *che gioca Morte, sorride e dentro di sé urla*

- Se si tratta di un argomento di cui sei appassionato e hai qualcosa da dire in proposito, considera di segnarti questa cosa e di affrontarla durante la prima pausa utile, o alla fine della giocata.

Aurora: *Morte riesce a rintracciare sua sorella grazie a una app sul suo Nokia 3310*

Sabrina *aggiunge una riga al papiro che sta scrivendo*

Aurora: *tutto ok?*

Sabrina: *Assolutamente*

- Se si tratta di una cosa davvero fuori da ogni raziocinio, e non riesci proprio a trattenerti, chiama una pausa e spiega il tuo punto di vista. Cerca però di non bocciare a prescindere, ma offri una alternativa che mantenga lo spirito della proposta.

Aurora: *Morte riesce a rintracciare sua sorella grazie a una app sul suo Nokia 3310*

Sabrina: *Pausa. Scusa ma non ha più senso che trovi un indizio da un messaggio? Il Nokia 3310 non aveva le app e di certo non app che ti permettevano di rintracciare qualcuno*

Aurora: *Ah certo, no problem*

6.3.1. Quando non vuoi dire una cazzata

A volte non hai la certezza che una cosa abbia senso, perché magari sei fuori dal tuo ambiente, o state giocando in un ambientazione che non ti è completamente familiare.

In questo caso non ti fare grossi problemi, ti basta utilizzare una di queste due strategie:

- Se hai la certezza che una delle altre persone al tavolo sia esperta dell'argomento, chiedi. Sarà quasi sicuramente contenta di rispondere a qualunque tua domanda. Cerca di tenere la domanda relativa al gioco, però, altrimenti rischi di far iniziare una lezione universitaria.
- Se vuoi semplicemente mettere le mani avanti, premetti il tuo intervento con la formula magica "Ditemi se è una cazzata eh". la maggior parte delle volte non sarà una cazzata, o comunque se lo è te lo diranno.

6.4. Quando le cose vanno male

Scacco Morto è un gioco che è progettato per essere abbastanza leggero e di lasciare una certa distanza tra le giocatrici e i personaggi.

Tuttavia può capitare, soprattutto per chi muove il personaggio di Morte, che il confine tra giocatrice e personaggio si faccia più labile e sfumato.

Si tratta di un momento che viene chiamato Bleed, che per molte persone è una costante nelle giocate più belle e memorabili.

In questa situazione ci si ritrova però ad essere abbastanza vulnerabili, e c'è il rischio che delle parole facciano più male del previsto, o che una situazione sembri fin troppo reale.

Banalmente, anche solo la sensazione di trovarsi sola contro altre persone può essere spiacevole.

Fortunatamente essendo un gioco a turni, Scacco Morto permette di usare una procedura molto semplice per tenere d'occhio il proprio umore.

- Quando è il tuo turno di fare una mossa, fai un attimo mente locale. Come stai? Quali sono le tue emozioni? Va tutto bene? Se va tutto bene, prosegui a fare la mossa. Go go go.
- Se c'è qualcosa che non va, cerca di capire cosa può essere:
 - Qualcosa fuori dal gioco? Devi andare in bagno? Devi andare a prendere delle patatine? Di Pausa e vai a risolvere questa cosa.
 - Qualcuno ha detto qualcosa di offensivo o fuori luogo? Se vuoi affrontare questa cosa chiama Pausa e spiega cosa è andato male.
 - Una situazione di gioco ti sta ...

AAAAAAAAAAAAAH non riesco a scrivere# 7. Mosse

Parliamo delle mosse. Una mossa in questo gioco consiste nello spostare un pezzo sulla scacchiera, secondo certi criteri, e raccontare una vignetta che illustri il cambiamento che è avvenuto sulla scacchiera.

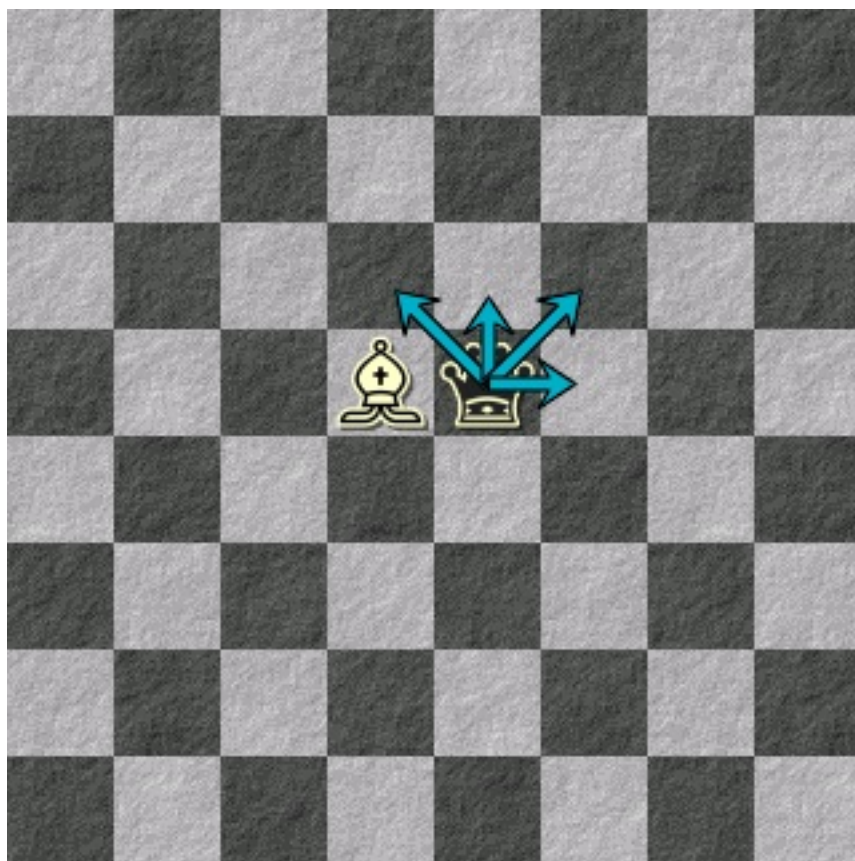
7.1. Mosse di Morte

Morte ha a sua disposizione solo due mosse, che però possono dare il via a un sacco di diverse vignette diverse:

7.1.1. Muoversi

Morte può muovere la Regina Nera di una casella in ogni direzione che non sia indietro. La casella di arrivo deve essere libera, senza altri pezzi sopra. Non può uscire dalla scacchiera (non ci credo che l'ho dovuto specificare).

Esempio:



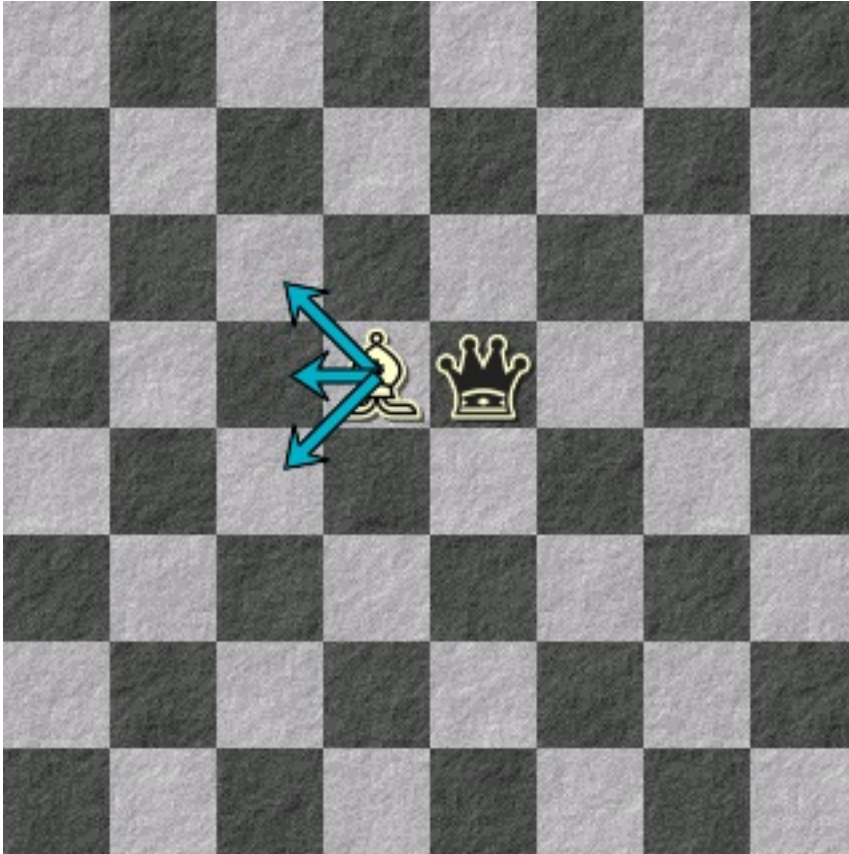
-----bq-----
&a=e5d6%2Ce5e6%2Ce5f6%2Ce5f5

7.1.2. Spingere

Morte può muovere un Pezzo Bianco di una casella in ogni direzione che si allontani dalla Regina Nera, anche all'indietro. La casella di arrivo deve essere libera, senza altri pezzi sopra. No, neanche così si possono far uscire pezzi dalla scacchiera.

La distanza tra due pezzi si conta in maniera abbastanza intuitiva guardando le caselle che li separano. Diagonali, righe e colonne contano uguale.

La Torre ha il Potere speciale di non potere essere spinta.



-----Bq-----
&a=d5c6%2Cd5c5%2Cd5c4

7.2. Mosse di Vita

Vita può fare molte più cose: introdurre pezzi, togliere pezzi, spostare pezzi. E' divertente fare Vita.

7.2.1. Introdurre

Piazza un nuovo pezzo bianco sulla scacchiera, dove vuoi, in una casella vuota. Sì, dentro la scacchiera. Andiamo, su.

Descrivi il personaggio sulla base della sua forma, che riporto qua:

- Alfiere. Una persona con degli ideali.
- Cavallo. Una persona che non segue le regole.
- Re. Una persona potente.
- Torre. Una persona solida.

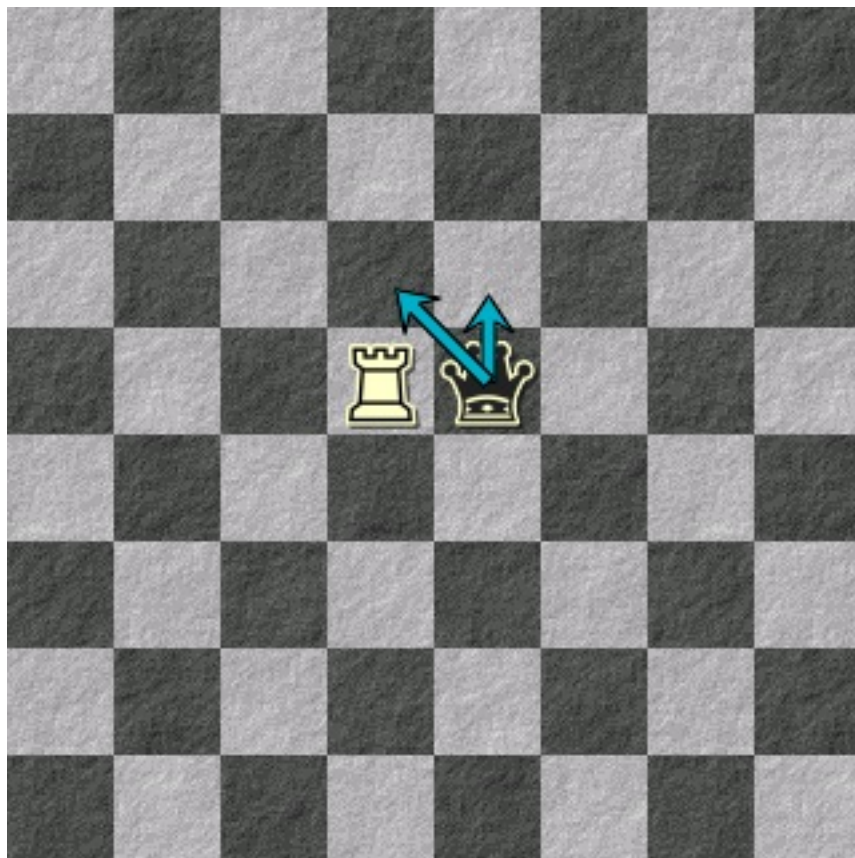
7.2.2. Avvicinare

Muovi un pezzo di una casella in modo che sia più vicino alla Regina Nera. Come al solito, casella vuota, non uscire dalla scacchiera.

Nota che questo è l'unico movimento che puoi far fare ai pezzi Bianchi. Loro ronzano attorno a Morte, inseguendola nel suo cammino. Poetico.

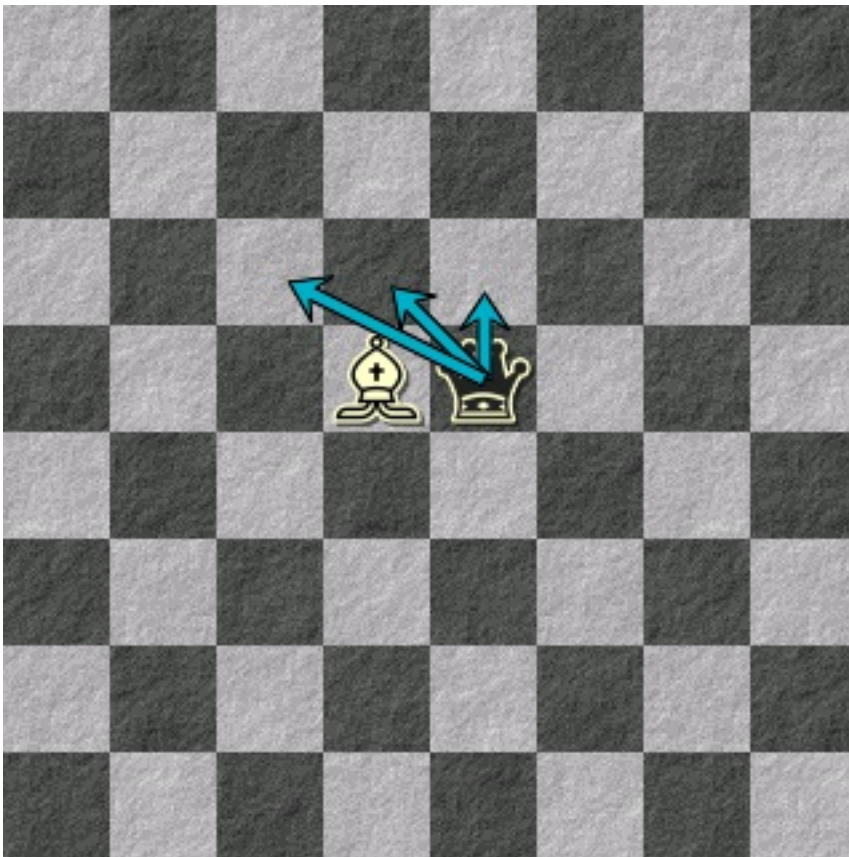
7.2.3 Tirare

Questa mossa è un po' complicata. Praticamente se la Regina Nera è adiacente a un pezzo, puoi muoverla di una casella in modo che continui a rimanere adiacente. Ricorda che la Regina Nera non può mai indietreggiare e PERCHÉ CERCHI DI SPOSTARE I PEZZI FUORI DALLA SCACCHIERA, NON SI GIOCA COSÌ.



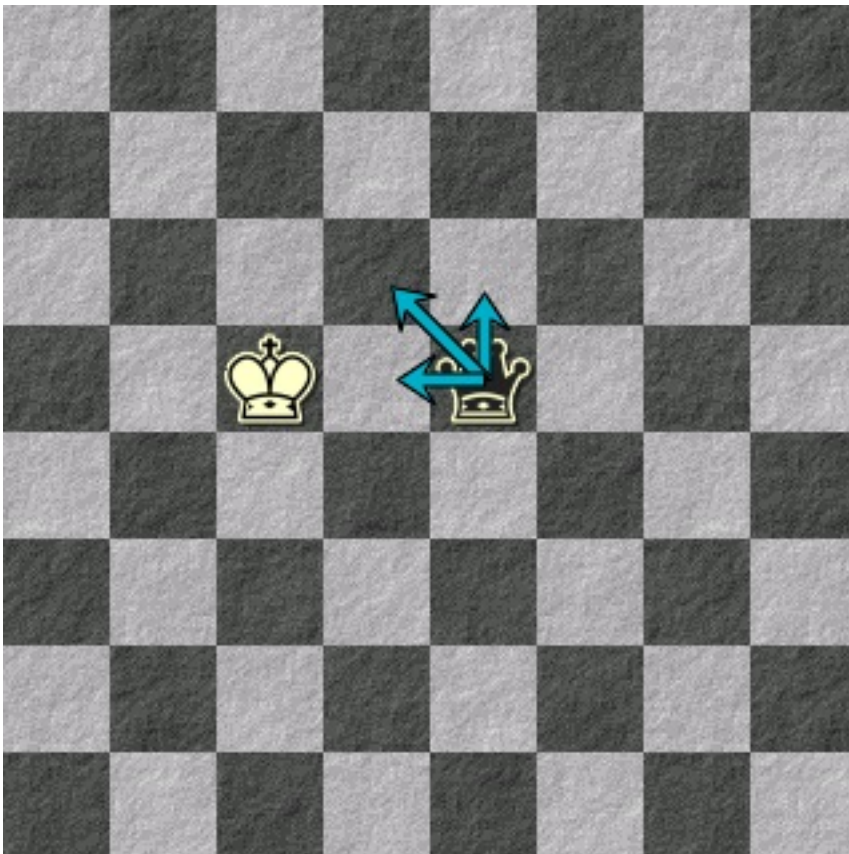
-----Tq-----&a=e5e6%2Ce5d6

L'alfiere ha la capacità speciale di muovere la Regina Nera di due caselle, ma sempre mantenendola adiacente a se stessa.



-----Bq-----
 &a=e5e6%2Ce5d6%2Ce5c6

Il re ha la capacità speciale di poter tirare da una distanza di due caselle, potendo anche avvicinare a sè la Regina Nera. Tuttavia può muoverla solo di una casella.



-----K-q-----&a=e5e6%2Ce5d6%2Ce5d5

7.2.2 Rimuovere

OK, ecco, con questa mossa PUOI togliere un pezzo dalla scacchiera. Contenta adesso? Mamma mia.

Comunque, nella vignetta devi descrivere come mai spariscono dalla vita di Morte. Magari muoiono, o prendono un bus per andare in un'altra regione.

8. Seldom Asked Questions

Domande che mi son state fatte almeno una volta e che non ha senso mettere da altre parti

8.1 Come mai la regina in scacco morto si muove come fa il re negli scacchi? Non è controintuitivo?

Sì, è un po' controintuitivo, ma ci tenevo tanto tanto a rappresentare Morte con la Regina Nera per andare contro all'iconografia che vede Morte come uomo. Alla fine è un gioco ispirato agli scacchi, anche gli altri pezzi si muovono in maniera differente.

8.2 I poteri di morte non la rendono incredibilmente potente e sbilanciata?

Sì, morte è potentissima ed è assolutamente una cosa voluta. E' la morte, mica pizza e fichi. Ma non credo che sia sbilanciata. I suoi poteri sono incredibilmente focalizzati nel distruggere, mentre solo vita è in grado di creare. In una delle prime partite che ho fatto, a metà del gioco, era rimasta solo la regina nera sulla scacchiera. Fino a quel momento i personaggi di vita erano stati incredibilmente opprimenti nei confronti di morte, e lei ha fatto quello che poteva per liberarsene. I personaggi successivi sono stati molto meno diretti nel cercare di influenzare morte. Quel momento in cui la regina nera era da sola ha fatto proprio cambiare marcia a tutti. E' stato un momento molto bello che mi ha fatto dire "Sì! Questo è quello che voglio da questo gioco!"

8.3 Ma perché dici che questo gioco è powered by the apocalypse che non c'entra un cazzo?

Perché Apocalypse World per me è stato un cambio di paradigma. Mi ha fatto cambiare il modo in cui vedevo i giochi e le regole. Le mosse di Apocalypse World sono un modo molto efficiente di condensare e veicolare pezzi di regole: Quando succede questo, allora segui queste istruzioni. E scacco morto è un po' così: quando muovi morte in una casella successiva, descrivi come cresce. Senza Apocalypse World Scacco Morto non avrebbe questa forma, e forse neanche esisterebbe.