

AGOGHE'

Un gioco di mostri e aghi.

Realizzato insieme alla community di Storymancer,
in diretta live su Twitch, il 18 settembre 2020.

DOPO LA CADUTA

Il mondo come lo conosciamo è caduto sotto l'attacco delle **Echidnae**, misteriosi mostri dotati di aculei affilatissimi e velenosi. La guerra fu persa, ma all'ultimo giorno riuscimmo a ribaltare la situazione scoprendo i punti deboli dei mostri: se bersagliati da luce artificiale e inquadrati con una telecamera, i mostri si bloccano sul posto. Da allora tutto è cambiato.

La nostra comunità è una delle poche sopravvissute. Viviamo nelle foreste, assicurandoci che le Echidnae rimangano rinchiusi nella **Arena**, un luogo circondato da fonti di luci e telecamere da cui non possono uscire.

Ogni anno, per celebrare il **Giorno della Caduta**, mandiamo i nostri giovani nell'Arena dotati di quello che avevano i nostri antenati quello stesso giorno: vestiti rotti e scuciti, una telecamera e un "**Puntaspilli**", uno scudo super-tecnologico in grado di bloccare gli aculei delle Echidnae e spezzarli.

Solo chi uscirà dall'Arena con due aculei come trofeo sarà riaccettato nella comunità — chi fallisce, invece, viene esiliato. Perché se in futuro nuove Echidnae compariranno, dovremo essere pronti per non soccombere ancora.

MATERIALI

Raduna fino a sei persone per giocare ad Agoghé.

Assicurati di avere a disposizione un puntaspilli e tre spilli per giocatore. Prendi anche dei post-it e delle matite. Cerca nella vostra casa un tessuto logoro, un vecchio cuscino o un abito che volete buttare: questa sarà la Mappa dell'Arena.

MAPPÀ

Posizionate la Mappa al centro del tavolo. Se è un capo ingombrante, ritagliate un cerchio da esso.

Il tipo di tessuto vi darà informazioni **sull'habitat dell'Arena**. Lasciatevi ispirare dalle sue qualità, ecco alcuni spunti.

- ☞ Liscio: *Pianura, savana, terre morte.*
- ☞ Ruvido: *Colline basse, deserto di sabbia.*
- ☞ Rilievi: *Montagne, colline alte.*
- ☞ Sintetico: *Città, periferia urbana.*
- ☞ Naturale: *Foresta, lago, palude.*
- ☞ Fatto a mano: *Villaggio abbandonato.*
- ☞ Forato: *Gyser, pozzi naturali, grotte.*
- ☞ Cerniere: *Canyon, barriera coralline, scogli o spiagge.*

I colori del tessuto, invece, vi parlano del territorio o dell'atmosfera di un luogo. Ogni luogo individuato (posizionateci sopra un post-it) ha lampioni a sufficienza per bloccare le Echidnae tramite le vostre telecamere. Lasciatevi ispirare dalle tonalità e stabilite insieme l'associazione, segnandole sui post-it posizionati. Potete segnare fino a massimo 2 parole.

- ☞ Azzurro: *Ruscello con guado, rapide di un fiume, cascata. Tranquillità, solitudine, rapidità*
- ☞ Verde: *Bosco con cadaveri, albero particolare, labirinto di liane. Silenzio, mistero, complessità*
- ☞ Rosso: *Acero in fiore, rocce color sangue, campo di papaveri, fiume di lava. Dolore, fastidio, nostalgia.*
- ☞ Giallo: *Radura con foglie morte, case abbandonate, fiume putrido. Mistero, abbandono, morte.*

PERSONAGGI

Ogni giocatore prende un post-it e segna un nome per il suo personaggio e i tre oggetti che porta con sé: abiti, telecamera e Puntaspilli. Accanto alla telecamera segna tre quadretti che sono la sua batteria. Segna anche una **virtù** per cui il personaggio è conosciuto nella comunità. Poi, ogni giocatore fornisce una **seconda virtù** al giocatore alla sua destra e un **difetto o vizio** a quello alla sua sinistra.

NOME: _____

Abiti:

Telecamera :

Puntaspilli:

Virtù:

Difetti/Vizi:

SCENE

Si gioca a scene. Ogni scena ha una serie di fasi. Si inizia a giocare con una scena prefissata, **l'ingresso nell'arena**. Le fasi di questa scena sono il modello per tutte le seguenti.

FASE 1: IL SARTO

Il giocatore con più vestiti addosso ricopre il ruolo di **Sarto** nell'ingresso. Il Sarto si preoccupa di montare le parti della scena mentre gioca il suo personaggio e muove inoltre le creature che vivono nell'Arena. Insomma, colma ciò che è vuoto. Ad ogni scena oltre la prima, il ruolo del Sarto ruota.

È il Sarto a decidere la zona di gioco in ogni scena, prendendo uno spillo dal puntaspilli e appuntando su un post-it della Mappa.

FASE 2: PREGHIERA

A turno, ogni giocatore partendo dal Sarto descrive *brevemente* una parte dell'Arena o del mondo di gioco sottoforma di un breve verso di un salmo o una preghiera; può anche spiegare le proprie emozioni come personaggio.

Potete segnare queste preghiere su un post-it a lato oppure, se vi sembra il caso, aggiungerle ai post-it sulla mappa.

- ☞ *3:66. Il cammino del signore degli aculei è irto di rocce e pietre.*
- ☞ *Il fondatore dice: "osate attraversare il guado e verrete ricompensati".*
- ☞ *Ottimo è il futuro di colui che esplora, benché impaurito, il bosco delle ombre.*

FASE 3: ESPLORAZIONE

Siccome il gruppo rimarrà molto nell'Arena, si dovranno trovare metodi per sopravvivere e rubare aculei alle Echidnae. Pertanto, nella terza fase ogni personaggio sceglie un obiettivo e uno solo per la propria esplorazione:

- ☞ trovare risorse (cibo, oggetti, informazioni);
- ☞ trovare rifugio (o migliorarne uno esistente);
- ☞ trovate tracce delle Echidnae.

Ogni personaggio deve scegliere anche *in anticipo* se attiva o meno la telecamera, crocettando un quadretto della batteria, e se porta con sé il Puntaspilli. Poi si inoltra ad esplorare la zona, descrivendo quello che scopre sulla base delle proprie virtù, ma mai ciò che cerca. L'Arena è una zona post-apocalittica, quindi ci saranno sicuramente rovine e misteriosi luoghi segreti.

Durante questa fase, **ogni volta che un giocatore pone una domanda senza risposta** sul passato, presente o futuro dell'ambientazione, un altro personaggio riesce a trovare ciò che cercava; e ciò che cercava è la risposta alla domanda.

Ad esempio, Leonardo cerca risorse, in particolare del cibo. Durante la fase di esplorazione, Luca chiede: "ma quando le Echidnae ci hanno colpito, a che livello tecnologico eravamo come umani?" e indica Leonardo. Il personaggio di Leonardo trova in quel momento ciò che cercava e la risposta: "mi inoltra nella boscaglia finché non trovo una vecchia astronave militare e dentro alcune vecchie razioni militari".

FASE 4: L'INCONTRO

Quando ciò che viene ritrovato crea una incoerenza di trama o una sensazione di "qualcosa non torna" in un giocatore, è costui che indica un altro personaggio che trova quello che cercava, ma anche una Echidnae.

Il Sarto a questo punto descrive il mostro dotandolo di **Descrittori** pari al numero di Spilli sulla Mappa, ispirandosi alle parole sul post-it della zona e di quelle accanto (perché l'Echidnae potrebbe provenire da lì).

FASE 5: FUGA O CONFRONTO

FUGA.

Se il giocatore che incontra il mostro *non* ha attivato la telecamera e *non* ha con sé il Puntaspilli, può solo nascondersi e scappare: descrive come le sue virtù e vizi lo aiutano. Se il numero di virtù-vizi usati è pari o superiori ai Descrittori dell'Echidnae, riesce a fuggire ma la prossima scena non potrà riutilizzare le virtù usate — se le ha usate tutte, non potrà fare la fase di Esplorazione perché sarà **Esausto**.

Se non riesce, l'Echidnae lo scova e si fa subito un *Confronto*.

CONFRONTO.

Se il giocatore che incontra il mostro aveva attivato la telecamera E/O aveva il Puntaspilli, inizia un *Confronto*. Nel confronto il Sarto descrive come l'Echidnae si palesi all'intero gruppo di ragazzi. Poi, a turno ogni ragazzo descrive come una virtù o vizio lo aiuta a mette-

re l'Echidnae in trappola. Quando il gruppo ha usato un numero di virtù o vizio pari o superiori ai Descrittori del mostro, questo si trova sotto al lampione e può essere bloccato da un personaggio qualunque che abbia attivato la telecamera *oppure* che abbia con sé il puntaspilli. Se non si riesce a pareggiare i Descrittori e uno dei personaggi è Esausto, l'Echidnae lo assale e ferisce gravemente: sopravviverà, ma sarà esiliato a meno che i suoi compagni non prendano per lui gli aculei.

RUBARE L'ACULEO.

Chi ha il puntaspilli attivo durante un confronto, stacca un aculeo dall'Echidnae, a costo di non eseguire l'esplorazione alla scena successiva e deve dire come mai (se è ferito, se scopre qualcosa di spaventoso sulle Echidnae, eccetera). Se però c'è un personaggio con la telecamera attiva, l'aculeo può essere sottratto gratuitamente.

Chi ottiene un aculeo lo appunta sul suo post-it e può usarlo come se fosse una Virtù aggiuntiva, descrivendo quale capacità sovranaturale ha l'aculeo stesso. Se l'Echidnae si trova sotto al lampione, ma nessuno ha telecamere e puntaspilli usabili, essa fugge e lo spillo sul post-it viene perso. Le chance di essere esiliati aumentano.

ECCESSO DI SICUREZZA.

Quando un giocatore ha usato per tre volte un suo difetto o vizio, il suo eccesso di sicurezza lo penalizza: appena inizierà una scena, passate subito al Confronto senza la fase di Esplorazione.

FINALE

Alla fine di una scena il ruolo del Sarto passa al giocatore alla sinistra. Dalla scena successiva alla prima, i personaggi possono esplorare *insieme* una zona attigua al primo post-it.

Quando tutti gli spilli sono stati tolti dalla mappa, il gruppo può uscire dall'Arena e tornare nella comunità. Per chiudere la storia, narrate a turno un breve momento che descrive come il vostro personaggio viene riammesso o esiliato:

- ☞ se avete 2 spilli è riammesso in società;
- ☞ se ne avete 3 è riammesso come campione;
- ☞ con 1 o meno, siete esiliati.

AGOGHE'

Versione 0.1

Design aggiuntivo: Daniele Fusetto, Leonardo Lucci.

Revisione: Leonardo Lucci

Grafica e Impaginazione: Daniele Fusetto

Dove trovi questo gioco?

Patreon degli Storimanti: www.patreon.com/storimanti

Storymancer, diamo vita alle vostre idee.

Sito: www.storymancer.it/

Twitch: www.twitch.tv/storimanti

Facebook: www.facebook.com/storimanti/

Instagram: www.instagram.com/storymancer

Telegram: t.me/storymancer