

Mortis Memoriae

by Marco Ragni
for Golden Cobra Challenge 2023



Premessa

La **Società di Hathor** ha una missione: donare la pace alle anime irrequiete dei morti.

Allo scoccare della mezzanotte di ogni venerdì, un **Medium** (interpretato dal facilitatore) ospita nel suo corpo uno spirito senza pace, consentendo ai **Ricercatori Psicici** (gli altri giocatori) di mettersi in contatto con l'anima del defunto per scoprire chi era e cosa lo lega ancora a questo mondo. Il rituale è molto delicato perché i morti sono spesso confusi e irascibili, perciò ogni ricercatore psichico partecipa a distanza, attraverso un dispositivo elettronico che ha anche la funzione di aiutarlo nelle ricerche.

Cosa serve

Il gioco richiede da 2 a 4 partecipanti. Ciascuno deve essere dotato di un dispositivo connesso a internet e avere la possibilità di partecipare una chiamata collettiva. L'uso delle telecamere è facoltativo, sebbene sia consigliato per il Medium, per ragioni di atmosfera.

Il facilitatore sarà il Medium mentre gli altri giocatori saranno i Ricercatori Psicici. Che si usi la telecamera o meno, tutti dovrebbero essere in stanze scarsamente illuminate per favorire il coinvolgimento nell'atmosfera del gioco.

Setup

Prima di iniziare la partita, il giocatore che interpreterà il Medium dovrà creare lo spirito del morto che sarà ospite del suo corpo.

Per farlo dovrà rispondere a queste 5 domande:

1. Chi? (nome e breve descrizione)
es. Frank Martini, giornalista indipendente
2. Dove? (luogo della morte)
es. Parigi, davanti alla Basilica del Sacre Coeur
3. Come? (come è morto)

es. Accoltellato da un ladro che voleva rapinarlo

4. Quando? (momento della morte)

es. Autunno 1989

5. Perché? (motivo per cui l'anima non è in pace). Questa è la domanda più importante perché definirà l'**Ancora**, vale a dire l'oggetto che tiene legato lo spirito al mondo dei vivi. Mentre le altre risposte possono essere scoperte in qualunque ordine, questa dovrà essere l'ultima.

es. L'anello di fidanzamento che voleva consegnare alla sua ragazza per chiedergli di sposarlo.

Se non si conoscono molto bene luogo e periodo potrebbe essere difficile improvvisare spunti interessanti per gli indizi quindi è meglio fare qualche ricerca prima di giocare.

Sarà utile avere sempre a portata di mano le informazioni sullo spirito, avendo cura a tenerle in un posto che non sia visibile agli altri giocatori.

All'inizio del gioco il Medium dovrà anche impostare un timer di 60 minuti (quello di google andrà benissimo) badando che il conto alla rovescia sia visibile anche ai giocatori.

Come si gioca

Quando tutti sono pronti a iniziare vengono pronunciate queste frasi rituali che danno il via al gioco.

Medium: *«Sono qui. Perché mi chiamate?»*

Ricercatori Psicici: *«Per darti la pace facendoti ricordare»*

Medium: *«Ricordare. Sì, io ricordo...(inizio del ricordo)»*

A questo punto, dopo aver pronunciato la sua ultima frase rituale, il Medium accende il conto alla rovescia e i Ricercatori Psicici avranno a disposizione 60 minuti per scoprire i quattro indizi e l'Ancora, così da poter usare queste informazioni per liberare l'anima dal suo esilio sulla Terra.

Il ruolo del Medium durante i giochi

Per tutta la durata del gioco, il giocatore nel ruolo del Medium dovrà parlare come se fosse lo spirito che lo possiede. L'interpretazione è lasciata alla libera immaginazione del giocatore ma è importante che vengano narrati ricordi ed episodi della vita dello spirito. Gli indizi dovranno essere enfatizzati e ricorrenti, così che i Ricercatori Psicici siano in grado di capire che quelle particolari informazioni sono importanti. È facoltà del Medium decidere quanto rendere difficile l'indagine degli altri giocatori ma è obbligatorio che almeno un elemento che possa condurre a ciascuno degli indizi emerga nei primi 30 minuti di gioco, esclusa l'Ancora che emergerà solo alla fine.

Ecco alcuni suggerimenti che vi aiuteranno a capire come fare emergere gli indizi:

1. Chi? Per svelare poco alla volta l'identità del personaggio, il Medium può disseminare frammenti di informazioni nei ricordi.

Es. «Da bambino facevo un sacco di domande. Mi piaceva raccogliere informazioni sui miei amici e raccontare le loro storie. Mi piaceva anche scrivere. Tony, il bullo della classe, non mi sopportava e diceva che ero un ficcanaso e un mafioso. Odiava che avessi origini italiane e diceva che Martini non era un vero cognome».

Es.2 «Il mio nome mi piaceva perché leggevo i fumetti di The Punisher e sapevo che si chiamava come me».

2. Dove? È importante citare più volte il luogo in ricordi diversi, per farne capire l'importanza.

Es. «Quando vivo a Parigi passavo spesso ore a scrivere sulle panchine in cima alla collina, proprio davanti alla chiesa»

Es. 2 «Non sono mai stato un tipo religioso ma da lassù si vedeva tutta Montmartre e c'era davvero qualcosa di sacro».

- Es. 3 «Ero sdraiato a terra. Vedevo la cupola contro il cielo notturno. Sfumava».*
3. Come? La morte è l'evento più traumatico per il fantasma ed è probabile che non ne parli direttamente, ma con metafore e simboli.
- Es. «Perché la mia camicia è rossa? Era bianca. Chi l'ha strappata qui sul mio petto?».*
- Es. 2 «Mi fa male il petto. Faccio fatica a respirare. Ho le mani rosse. Ho freddo».*
- Es. 3 «Odio i prepotenti. Detestavo quel bullo di Tony e non sopporto chi vuole impormi delle cose. Ho cercato di far ragionare quel tipo, di dirgli di smettere, ma lui sembrava posseduto. Diceva che voleva i miei soldi».*
- Es. 4 «Tony una volta mi ha dato un pugno e mi ha sfondato lo stomaco. Usciva sangue. No, non era Tony. Era più grande. È stato dopo. Non era un pugno. Aveva qualcosa in mano».*
4. Quando? Si possono usare molti spunti come canzoni, avvenimenti e descrizioni. Come consigliato nel paragrafo **Setup**, potrebbe essere utile fare un po' di ricerche prima di giocare, così da avere spunti interessanti.
- Es. «Quella sera c'era tanta gente nei locali. Parlavano tutti di quello che stava succedendo a Berlino. Erano incollati alla TV. Sarei dovuto rimanere anch'io in uno dei bistrot invece di andare a passeggiare su quella maledetta collina».*
- Es. 2 «Ero appena uscito dal cinema dove avevo visto quel film. “La Vie et rien d'autre”. Era in cartellone da un paio di mesi e temevo me lo sarei perso. Pensavo a quello mentre stavo disteso tra le foglie: alla vita e nient'altro».*
5. Perché? Come già scritto in precedenza, l'Ancora dovrà essere l'ultimo indizio a emergere quindi il Medium la inserirà nei ricordi solo quando saranno trascorsi i primi 30 minuti di gioco e dopo aver parlato a lungo degli altri indizi. Bisogna ricordare che questo è il vero motivo per cui il fantasma resta tra i vivi, perciò è bene metterci un po' di pathos.
- es. «Mi ha portato via tutto ma non il pegno del mio amore. Non ho potuto darglielo di persona. Dirle che l'amavo».*
- es.2 «Mentre sanguinavo pensavo che avrei sporcato la carta del pacchetto che avevo nella tasca interna della giacca. Per fortuna l'oro non si rovina. Laura no si sarebbe accorta di nulla».*
- es. 3 «La sera che conobbi Laura glielo promisi: un giorno ti porterò a Parigi e ti sposerò. Lasciami solo il tempo di farti innamorare di me e di trovare i soldi per un bell'anello».*

Il ruolo dei Ricercatori Psicici durante il gioco

I Ricercatori Psicici devono investigare per scoprire i quattro indizi e l'Ancora. Per farlo potranno porre domande al Medium che risponderà loro sono con un SI (bussando una volta sul tavolo) o con un NO (bussando due volte). Non c'è un limite alle domande che i giocatori possono fare e il Medium risponderà sempre in modo veritiero. Può essere un buon modo per assicurarsi che gli indizi raccolti siano corretti.

Es. «Eri uno scrittore? NO(due colpi)»

Es. 2 «Sei morto di morte violenta? SI (un colpo)»

Altro compito dei Ricercatori Psicici è usare Internet per ricercare alcuni dettagli emersi nei ricordi per arrivare più facilmente a un indizio.

Es. «Ho cercato il film di cui parla. È uscito nel settembre del 1989. Se è morto pochi mesi dopo sarà stato nell'autunno di quell'anno».

Se i Ricercatori Psicici riescono a raccogliere tutti gli indizi e a scoprire l'Ancora entro i 60 minuti di gioco, possono usare questa frase rituale per liberare il fantasma.

*«Anima perduta, ora ti conosciamo. Sei [Risposta a **Chi?**] e sei morta a [Risposta a **Dove?**] per [Risposta a **Come?**]. Ciò accadde nel [Risposta a **Quando?**] e quel che ti lega ancora a questa Terra è [Risposta a **Perché?** L'Ancora]. Ti aiuteremo a trovare la pace».*

Fine del gioco

Il gioco termina quando il conto alla rovescia finisce o quando i Ricercatori Psicici hanno trovato tutti gli indizi e hanno liberato l'anima. Nel primo caso il Medium dovrà inscenare un finale drammatico dove l'anima tormentata continuerà a vagare senza pace sulla Terra.

Nel secondo caso di sarà un lieto fine e il fantasma ringrazierà tutti per averlo liberato.

Possibile seguito

Siccome il gioco è stato ispirato da ***Uninvited*** di **Lorenzo Trenti** (presentato nell'edizione 2022). Ho immaginato un capitolo 2 dove il Medium interpreta il Guest e i Ricercatori Psicici giocano il ruolo degli Operatori, utilizzando le stesse regole del gioco originale ma con una piccola modifica: invece dell'Ultimo Oggetto che svela l'identità del Landlord ci sarà l'Ancora che i membri della Società di Hathor stanno cercando per aiutare ulteriormente il loro fantasma.

Note di design

Ispirandomi al gioco ***Uninvited*** di **Lorenzo Trenti**, ho deciso di cambiarne il tono, rendendolo meno horror (malgrado la presenza di un fantasma) e più legato all'introspezione e al rimpianto.

Ho rimosso la componente dinamica che vedeva il guest girare per una casa e ne ho inserita una statica, che per certi versi credo renderà più facile giocare senza attendere di essere soli in casa. L'assenza del movimento e il fatto che non sia necessaria una telecamera (che è solo consigliata per l'atmosfera ma non incide sulle meccaniche) penso possa rendere il gioco inclusivo anche per persone con disabilità motorie o visive.

Ho preso 3 dei 4 ingredienti dell'edizione 2022 (Reflection, Midnight. Guest) e “rubato” Ghosts dall'edizione 2016. Il Fantasma è diventato l'Ospite che visiterà il medium nel rito di Mezzanotte per farne scaturire delle Riflessioni. Con un Cassetto, l'effetto non sarebbe stato lo stesso. :-D