



INTRODUZIONE

L'immaginazione: ci permettere di creare e vivere avventure meravigliose, così come di trovarci davanti le nostri peggiori paure quando meno ce lo aspettiamo. Ma tutte queste cose dove vanno una volta che smettiamo di pensarvi? Certamente da qualche parte vi è un mondo in cui esse coesistono, in cui sogni e incubi vivono e sono reali.

Sopra a questo mondo fantastico splende un Sole che non fornisce solo luce e calore: qui il Sole porta la vita in maniera più diretta e letterale. Il Sole è in realtà una gigantesca lanterna, senza vetri in modo che il calore della sua fiamma possa raggiungere liberamente il mondo sotto di lei. E al centro della fiamma, dove il calore è così intenso da divenire pura energia, le essenze delle cose che ancora devono essere immaginate dormono finché non giunge anche per loro il momento di andare nel mondo e divenire reali. Il sole è triste di doverli lasciare andare, ma sa che è il loro destino come suoi figli e continua a guardarli da lontano e accarezzarli coi suoi raggi.

Un brutto giorno, il Sole si accorge di stare morendo. Non sa quale sia la causa: forse le misteriose entità che gli inviano le impressioni e sensazioni che divengono poi i suoi figli hanno smesso di immaginare, forse ha semplicemente esaurito il suo ciclo vitale. Sa però che rimane poco tempo prima che la sua essenza vitale si spenga e decide quindi di concentrare le sue ultime energie per dare vita a delle nuove creature, come non se ne sono mai viste prima. Creature che nessuno ha sognato o immaginato, le prime creature ad essere interamente parte di questo mondo.

Luce e calore vengono plasmate con amore. Il costante mormorio delle fiamme sussurra alle piccole figure dormienti, insegnando loro tutto ciò che sa sul mondo e sulle creature che lo abitano. Mentre la sua voce si fa sempre più fiavole, le sagome diventano più definite, più reali. Finché, finalmente, una di loro apre gli occhi...

Ed è così che sei nato.

COSA SI FA IN QUESTO GIOCO

Questo è un gioco che parla dello scoprire chi sei e qual è il tuo posto nel mondo, il tutto vivendo fantastiche avventure. È un gioco in cui si parla del crescere e dei cambiamenti, nel corpo e nella mente, che questo processo comporta. È anche un gioco pieno di tenerezza e amicizia.

Ci sono due ruoli: i Coyote e il Mondo.

I Coyote si chiamano così perché assomigliano a dei cuccioli di coyote del nostro mondo. Hanno grandi orecchie a punta, occhi curiosi e il naso umido. Sono piccoli, fatti di ombra e calore. Gli piace giocare e imparare cose nuove, ma sono anche dotati di un immenso potere magico che non sanno controllare molto bene e che spesso li mette nei guai.

Il Mondo rappresenta tutto il resto. Il cielo, i fiumi, la terra, le creature che abitano il mondo, il Sole che le illumina. Il Mondo ha il compito di mettere i Coyote davanti a situazioni che li stimolino a fare delle scelte, definendo man mano il loro futuro. Uno di voi assumerà questo ruolo, decidete assieme chi.

COSA SERVE PER GIOCARE

-da 3 a 5 persone

-una copia della scheda e della tabella dei risultati per ogni Coyote

-matite e gomme

-dadi da 6 di 5 colori diversi, possibilmente uno di ogni tipo per Coyote

-segnalini

-una fervida immaginazione

DARE VITA AI COYOTE

I piccoli Coyote non sanno nulla del mondo. Sono innocenti e beatamente ignoranti, considerano il mondo un gigantesco parco giochi da esplorare e finiranno per cacciarsi in un sacco di guai per questo!

Esteriormente si assomigliano: stessa forma, stesso colore, stesse dimensioni. L'unico particolare diverso è un piccolo marchio da qualche parte sul loro corpo: una striscia o macchia che magari, con un po' di fantasia, può assomigliare a un fiore, alla luna, a una zanna. A parte che per questo marchio e per i tondi occhi bianchi, i Coyote sono interamente neri come la pece. Inoltre, non hanno ombra.

Nonostante siano tutti appena nati, ogni Coyote ha mantenuto tracce e impressioni diverse di quanto Sole ha loro insegnato, e questo conferisce loro personalità distinte. Inoltre, ognuno di loro è permeato da magia potentissima, più di qualsiasi altra cosa al mondo, ed è collegato a un elemento, un concetto, un'emozione o simile tramite cui la manifesta.

Tutto ciò da ai piccoli Coyote dei tratti: uno di essi rappresenta la loro intima natura (per tutti all'inizio è "curioso e ficcanaso"), tre ci dicono qualcosa sulla sua personalità e sulle sue capacità, ad esempio "ghiotto di frutta fresca", "ululo tanto forte che mi sentono ovunque", "ho paura delle farfalle".

Hanno inoltre un tema, che dice come questo Coyote manifesta la sua magia, ad esempio:

-amicizia (concetto)

-le nuvole (elemento)

-malinconia (emozione)

I piccoli Coyote sono speciali, e quindi possono sempre fare cose al di fuori dell'ordinario, ma per ottenere qualcosa di davvero straordinario, che faccia dire a loro stessi "Wow!", dovranno ricorrere alla magia, in maniera più o meno cosciente.

I tratti e il tema sono molto importanti, quindi prendetevi tutto il tempo necessario per definirli con calma. Se sei indeciso, chiedi idee agli altri. Pensa ai cartoni animati e alle fiabe: che personalità hanno i vari personaggi? Come potrebbero essere descritti? Basati su di essi per creare i tratti del tuo Coyote.

Se hai trovato tre tratti, un tema e un marchio, il tuo Coyote è pronto per essere catapultato nel mondo!

Non dimenticarti di segnare tre punti di Potenziale e prendere altrettanti segnalini.

E ADESSO DOVE SI VA?

Questo mondo non ha confini. Tutto ciò che sia mai stato pensato, sognato o immaginato qui è reale. La sua geografia è fluida : per andare da un posto all'altro non capiterà mai di intraprendere la strada più breve, quanto quella più interessante.

Sta al Mondo renderla tale. Come fare?

Una volta che i Coyote hanno un'idea di chi sono, chiedi loro cosa vorrebbero incontrare. Ognuno di loro può fornirti un particolare: una particolarità del luogo (c'è un castello, o siamo in riva all'oceano, o dentro ad un vulcano), una creatura (un drago, un povero contadino, una vecchia mucca) o altro (una storia d'amore, una vendetta, una profezia).

Basandoti su questo elemento, crea una situazione di partenza: definisci il luogo a grandi pennellate (sai che c'è un castello, magari sorge in riva ad un lago cristallino in mezzo alle montagne), immagina chi vive qui (una coppia di fratelli, lo spirito della quercia della foresta), dai loro un nome e definisci a grandi tratti la loro personalità.

Crea un problema da questi elementi. I vari personaggi sono in contrasto fra di loro: perché? Cosa vuole ottenere ognuno di loro? Magari la sorella è innamorata dello spirito della foresta, il fratello vuole che lei rimanga con lui e quindi cerca di scacciare lo spirito, e lo spirito vorrebbe solo essere lasciato in pace. Definisci un obiettivo per l'avventura, espresso come una domanda con risposta sì/no: riuscirà la sorella a sposare lo spirito? È un obiettivo valido partendo dalla situazione di esempio.

I piccoli Coyote all'inizio sono assieme, quindi è meglio dire chiaramente che la prima volta le idee dovrebbero essere compatibili fra di loro (un castello può sorgere fra le nuvole, ma diventa complicato inserirvi un leviatano degli abissi), o scegliere di limitarle a due. Per il resto, la situazione è invariata.

Quando arrivano i piccoli Coyote, mettili davanti alla situazione e ai problemi che si sono creati. Gioca i personaggi del Mondo seguendo quel che vogliono ottenere e la loro personalità.

L'avventura termina quando è stata data una risposta alla domanda dell'obiettivo. Una volta che un'avventura è conclusa, ogni Coyote può scegliere se andarsene per conto suo o se restare con gli altri (o magari restare con un altro particolare Coyote).

QUANDO NON SI È D'ACCORDO

Ogni personaggio importante avrà la sua idea sulla situazione, e i piccoli Coyote se ne faranno una. È inevitabile che prima o poi si arrivi ad una situazione di disaccordo. In questo caso, occorre iniziare ad ascoltare le proprie virtù.

Le virtù sono insite in ogni Coyote e sono ciò che lo guidano nella sua scoperta del mondo. Esse sono:

- astuzia, ovvero usare istinto e ragionamento per uscire avvantaggiati da una situazione*
- coraggio, ovvero trovare la forza di mettere in atto i propri pensieri e difendere se stessi e gli altri*
- empatia, ovvero usare il proprio cuore per comprendere gli altri*
- speranza, ovvero andare avanti nonostante tutto, non arrendersi alle avversità e incoraggiare gli altri a fare altrettanto*
- temperanza, ovvero riuscire a non eccedere e mantenere il controllo, usare la propria maturità per valutare la situazione*

C'è sempre una virtù che è più difficile da mettere in pratica detta virtù minore, e per i piccoli Coyote all'inizio è la temperanza.

Quando c'è un conflitto evidente fra due (o più) parti in causa, un Coyote può ispirarsi alle sue virtù per cercare di uscirne al meglio. Per fare ciò, il Coyote racconta come affronta l'ostacolo e come le sue virtù lo aiutano; a seconda dell'azione che sta cercando di intraprendere, tirerà il dado della virtù corrispondente:

- astuzia ti aiuta quando provi a ingannare qualcuno, o ad organizzare un tiro birbone*
- coraggio ti aiuta quando usi agisci con sprezzo del pericolo*
- empatia ti aiuta quando cerchi di comprendere qualcuno o di rimediare ad un danno causato precedentemente. Empatia si usa solo se stai agendo con altruismo.*
- speranza ti aiuta quando agisci con ottimismo nonostante tutto o combatti paura e pregiudizio*
- temperanza ti aiuta quando non vuoi cedere a tentazioni o provocazioni o parli con onestà*

Se un altro Coyote o il Mondo trovano poco plausibile il modo in cui una virtù viene inserita, o si riesce a inserirla diversamente in maniera soddisfacente per tutti, o si rinuncia ad utilizzarla.

Una volta fatto ciò, si tirano i dadi e li si piazza sulla tabella, facendo corrispondere virtù e colore di dado.

Adesso, ogni Coyote può spendere un punto di Potenziale per modificare i risultati, a partire da chi non è in scena, seguito da chi è in scena in senso orario da chi ha tirato i dadi. Chi li ha tirati può usare il suo Potenziale per ultimo.

Se sei presente in scena:

-puoi narrare come intervieni e come utilizzi uno dei tuoi tratti per migliorare (o peggiorare) la situazione. Così facendo, puoi aumentare (o diminuire) di uno il risultato di un dado e spostarlo di conseguenza spendendo un punto di Potenziale. Descrivi come questo cambiamento avviene e viene percepito.

-puoi narrare come intervieni ed utilizzi la magia secondo il tuo tema per creare caos. Così facendo, puoi scambiare due qualsiasi dadi fra di loro spendendo un punto di potenziale. Descrivi come questo cambiamento avviene e viene percepito.

Se non sei presente in scena:

-puoi narrare come la magia del mondo si manifesta attraverso il tuo tema e come l'ambiente o un personaggio del Mondo influenzato da essa renda le cose migliori (o peggiori). Così facendo, puoi aumentare (o diminuire) di uno il risultato di un dado e spostarlo di conseguenza spendendo un punto di Potenziale. Descrivi come questo cambiamento avviene e viene percepito.

Se partecipi al tiro dei dadi:

-puoi narrare come trovi forza da un'altra delle tue virtù e come essa ti aiuta a migliorare la tua situazione. La narrazione deve ovviamente mostrare come compi una delle azioni collegate a quella virtù. Così facendo, puoi tirare il dado collegato a quella virtù spendendo tre punti di Potenziale. Questo è l'unico caso in cui più di un punto Potenziale può essere speso durante i tiri di dado.

Una volta che tutti hanno usato il proprio Potenziale o passato il turno, guardate nuovamente la tabella: se ci sono effetti come il guadagnare punti di Potenziale o l'avanzamento di una track applicateli, dopodiché considerando i vari risultati narrate l'esito delle vostre azioni, se ottenete o meno quello che volete e come.

Se hai tirato i dadi, in un qualsiasi momento puoi scegliere di rifiutare il confronto e interrompere la scena comportandoti in maniera immatura e infantile: andartene battendo i piedi per terra, ridurre una discussione a “sì perché sì, no perché no”, tenere il broncio e così via. Così facendo la risoluzione viene interrotta, non si applicano effetti positivi né negativi, ma acquisisci un punto di Immaturità permanente.

Casi particolari

Ovviamente le cose non potrebbero essere così semplici. Spesso i piccoli Coyote si troveranno ad essere assieme e potrebbero voler ottenere la stessa cosa, o essere in forte disaccordo.

Se due o più Coyote stanno collaborando per ottenere lo stesso obiettivo, ognuno narra cosa fa e tira i dadi appropriati. Se sono stati tirati più dadi relativi alla stessa virtù, ottimo!, si tiene il dado col risultato più alto. Si posiziona tutto sulla tabella e si procede come di consueto per l'uso di Potenziale: chi non è in scena, chi è in scena ma non partecipa direttamente, i partecipanti (tutto in senso orario). In questo caso la narrazione dell'esito è condivisa, così come conseguenze positive e negative vengono applicate a tutti i partecipanti.

Se stai partecipando assieme ad un altro piccolo Coyote e decidi di rifiutare il confronto, i dadi rimangono sulla tabella ma il risultato viene abbassato di uno per tutti, dato che facendo così stai abbandonando un amico in difficoltà e peggiorando la situazione.

Se due o più Coyote sono in disaccordo e si decide di fare sul serio, funziona tutto come di consueto con l'accortezza che tutti gli obiettivi devono essere ottenibili: se Zanna vuole “che Nuvola resti con me” mentre Nuvola desidera “essere lasciata in pace”, nel caso entrambi riescano ad ottenere l'obiettivo non si potrebbe narrare come si risolve la situazione dato che si avrebbe una contraddizione. Anche in questo caso, c'è un giro unico per l'applicazione di Potenziale, ma ovviamente le conseguenze si applicano separatamente.

Se rifiuti il confronto, chi era in contrasto con te considera tutti i suoi dadi come se avessero ottenuto almeno 4 ed ottiene i vantaggi meccanici dei suoi 5 e 6.

Cosa significa che le track avanzano? Le track rappresentano quanto un piccolo Coyote stia iniziando a comprendere il mondo che gli sta attorno grazie alla guida delle virtù. Le esperienze che fa lo plasmano e cambiano e scegliere se ascoltare più spesso una virtù che un'altra lo porterà ovviamente ad avere esperienze di tipo diverso: se sei abituato ad agire tramite astuzia e sottigliezza difficilmente ti troverai a saltare fra le cime degli alberi all'inseguimento di un grifone, mentre se credi che la temperanza sia la cosa più importante nella vita raramente agirai con sprezzo del pericolo.

Quando la track di una virtù arriva a 4, quella virtù aumenta permanentemente di un punto. Questo significa colorare un pallino corrispondente sugli assi delle virtù (magari col colore corrispondente al dado!) e riportare la track a zero.

Inoltre, dato che questo segnala un grande cambiamento nel nostro piccolo Coyote, si possono fare le seguenti cose:

-modificare la propria forma, dal farsi spuntare le ali al divenire un animale (reale o immaginario) completamente diverso. Il cambiamento deve essere in linea con la virtù: se è successivo ad una mia maggiore comprensione della temperanza, magari deciderò di divenire una posata tartaruga, così come un paio di ali potrebbero essere indicate se il mio coraggio mi porta a cercare nuove avventure.

-se si cambia la propria forma, allora cambia anche il tratto ad essa collegata. Pensa ad un nuovo tratto che rifletta come questa nuova comprensione ti abbia cambiato, cosa ti ha dato di nuovo. Ad esempio il piccolo Coyote alato potrebbe decidere che non è più "curioso e ficcanaso" ma "sempre in cerca di guai".

-se si cambia la propria forma, cambia anche la virtù minore dato che la forma è definita da ciò che si è ma a sua volta influenza il modo che si ha di pensare ed agire. Potrebbe anche rimanere la stessa. Il piccolo Coyote alato forse pensa molto al proprio divertimento e coltiva poco l'empatia nei confronti degli altri. Decidete cosa è appropriato a seconda di cosa avete imparato.

-si deve cambiare uno dei tratti non collegati alla propria forma. Questo è un cambiamento obbligatorio, dato che riflette come le esperienze fatte evi hanno cambiati. Ad esempio, un piccolo Coyote potrebbe aver imparato a sue spese che il raccontare sempre bugie ti mette nei guai, e cambiare "non dico mai la verità" in "sono davvero onesto", oppure "parlo poco".

-puoi spendere cinque punti di Potenziale per cancellare un punto di immaturità permanente, descrivendo come impari una lezione dagli eventi passati.

Anche l'immaturità funziona nello stesso modo, ma rappresenta quanto il rifiuto di confrontarsi e il desiderio di continuare a vivere in maniera spensierata, senza preoccuparsi della conseguenza delle proprie azioni, offuschino la propria visione del mondo e rendano più difficile capire qual è il proprio ruolo.

TROVARE LA PROPRIA STRADA

Quando si hanno guadagnati sei punti di una virtù o di immaturità permanenti, la propria storia è (quasi) giunta al termine.

Se hai raggiunto un punteggio permanente di cinque in una virtù, in questo momento perdi la potenzialità di mutare e cambiare, acquisendo una forma definitiva, ma essa porta con sé la rivelazione di qual è il tuo ruolo nel mondo.

Ripensa a tutto quello che hai passato, le avventure che hai vissuto e le persone che hai conosciuto. Tenendo tutto questo a mente, guarda qual è la virtù che ti ha portato a fare l'ultimo passo e decidi qual è la tua forma definitiva di conseguenza.

Ad esempio se hai seguito la voce del coraggio potresti divenire un cavaliere errante che raddrizza i torti e difende i deboli o un maestoso grifone in cerca di avventure. Se hai ascoltato principalmente l'empatia, potresti avere poteri guaritori, o divenire il nuovo sole per questo mondo (o per un altro). Se hai seguito l'astuzia, potresti divenire una furba volpe che si diverte a far smarrire i viandanti nel bosco, una spia al servizio di un grande re, oppure l'essenza stessa della risata.

Se, invece, non hai ascoltato abbastanza le tue virtù e ti sei fatto guidare dagli istinti e dal desiderio di una vita spensierata e hai raggiunto cinque punti di immaturità permanente, non sei in grado di capire qual è il tuo posto. Continuerai ad essere un mutaforma per il resto della tua vita, continuando a vivere come hai fatto fino ad ora. Non è una cosa necessariamente negativa: probabilmente darai molta gioia al mondo e aiuterai molte persone, ma non è il destino che Sole aveva in mente per te.

Fonti di ispirazione

- Do: Pilgrims of the Flying Temple, di Daniel Solis (gioco di ruolo)
- Trollbabe, di Ron Edwards (gioco di ruolo)
- La Storia Infinita, di Michael Ende (romanzo)

Tema: Last chance (ultima possibilità per Sole di lasciare una sua eredità nel mondo)

Ingredienti (in corsivo quelli utilizzati):

-coyote

-doctor

-lantern

-mimic/imitare

-<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=12713.0> [In Two Worlds] Is dice pool appropriate?

-<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=17727.0> [Realm] Females in Control - The Matriarch

-<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=1870.0> Fate and Death, l'idea di sapere già quando la storia del proprio personaggio avrà una conclusione e lavorare attivamente in quella direzione.

-<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=11425.0> [Mountain Witch] What should Influencing be based on?, uso di token per influenzare la narrazione.