



PLAYin(g) PIEMONTE, IL GIOCO DI RUOLO PER IL SOCIALE LE AVVENTURE

Titolo: Mea Grandissima Culpa

Master: Andrea Orrù

Sistema: Freak Legion (Storytelling System)

Genere: Horror, Psichedelico

Introduzione: ...ed è così che colpa, pentimento, lutto e ogni tipo di dolore dell'anima si sono manifestati visibilmente e tangibilmente, ovunque e attorno a noi... quella volontà divina, ugualmente pia e crudele, che non possiamo e non saremo mai in grado di comprendere, si chiama "Prigionia". Prigionia ha eletto qui la sua dimora: il vento soffia forte attraverso le fratture della casa circondariale "Antonio Caputo" di Salerno, sollevando la cenere e creando dense nubi grigie, nascondendo l'intera sezione comune e affogandola in una profonda oscurità di piombo e penitenza. Poi un terribile grido si udì dalle profondità dell'isolamento. E a quel grido se ne aggiunsero delle altre: urla gutturali, ruggiti animali, mostri e l'urlo di un vecchio, che risuonava grave, come dalla gola di un gigante. Finire in carcere, nel Marzo del 2020, mentre là fuori pare che il mondo si stia per finire è come entrare nel regno di mostro bramoso dei peccati degli uomini e i carcerati abbondano di ciò che Prigionia più anela.

Titolo: INVICTUS

Master: Chiara Tirabasso

Sistema: Avventure in Prima Serata, adattato ad una one shot.

Genere: Fantascienza sociale, drammatico

Introduzione:

La Terra morente recita il suo De Profundis. La natura aveva tentato di avvertire il genere umano, persuaderlo che non sarebbe stato invincibile per sempre. Ora navi spaziali sono in partenza per un esopianeta abitabile su cui poggia la disperata speranza di sopravvivere e prosperare per migliaia di persone. Pochi fortunati o temerari sono pronti ad imbarcarsi e sfidare l'ignoto. Il sogno nato dall'idea di spazi immensi e di una nuova libertà si rivela però tutt'altro, un viaggio verso un inferno di spazi chiusi e angusti, fatto di privazioni, costrizioni, prigionia, razzismo, ma anche speranza. Forse l'anima umana è davvero invincibile, nonostante tutto.

Invictus è uno space drama in 3 atti:

Atto 1 - Un viaggio disperato

"La prima classe costa mille lire, la seconda cento, la terza dolore e spavento".

Atto 2 - Dietro le sbarre

"Oltre questo luogo d'ira e lacrime / Incombe il solo Orrore delle ombre,"

ASSOCIAZIONE ÀLTERA APS

www.alteracultura.org - info@alteracultura.org - marco.viola@alteracultura.org

c/o CasArcobaleno

Via Bernardino Lanino 3A - 10152 Torino



Atto 3 - Di cosa siamo liberi?
"E quindi uscimmo a riveder le stelle"

Titolo: GAIA

Master: Andrea Marengo

Sistema: Gioco di Narrazione (Fantasy World System) con pochi tiri di dado.

Genere: Black Mirror, Introspeetivo

Introduzione: 14 Agosto 2054

viene proclamato tramite un'elezione su internet il nuovo Ordine Mondiale: GAIA.

Non ci sono governi, non ci sono associazioni, non ci sono guerre, non ci sono religioni, non ci sono problemi.

Ora GAIA è un AI che governa tutto per il bene comune dell'umanità.

11 Maggio 2060

New Hawkins – cinque amici sono al parco...

Mary M115 ha 17 anni e sta guardando un uccellino volare di ramo in ramo...

Antony A221, ha 22 anni e sta guardando Mary...

Robert R273, ha 32 anni e sta guardando le nuvole nel cielo...

Christine C661 ha 21 anni, e sta stringendo la mano ad Antony A221, guardando l'anello al dito... simbolo del vincolo.

Harry P213 ha 28 anni e sta guardando i suoi amici- in modo palesemente strano... non sta sorridendo

E tutti provano l'impressione di un déjà-vu...

Poco distante da loro una persona che non conoscono, vestito con una divisa color carta da zucchero molto simile a quella di un carcerato, li sta vedendo.

Viso dalle fattezze anonime e sguardo acuto e penetrante, li sta fissando mentre loro non si accorgono di nulla.

Di colpo lo star-link da polso di tutte le persone presenti nel parco emette lo stesso suono, vibrando nel polso di ognuno... e tutti devono fare il loro dovere di cittadini di GAIA.

GAIA vuole bene a tutti e fa il bene di tutti, così insegnano a scuola. Ma neanche GAIA sa cosa sta realmente passando nei loro pensieri... e nessuno di loro lo direbbe a voce alta, ma ad ognuno manca qualcosa. Qualcosa di profondo.

Il mondo non è molto diverso da quello in cui si viveva nel 2020, solo tecnologicamente più avanzato.. e assolutamente migliore. E' veramente bello vivere in un mondo migliore.

Titolo: Un ghigno per i vinti

Master: Fabrizio "Terence" Dotta

Sistema: Sistema narrativo ispirato al gioco "A Song of Ice and Fire Roleplaying" edito dalla Green Ronin Publishing

ASSOCIAZIONE ÀLTERA APS

www.alteracultura.org - info@alteracultura.org - marco.viola@alteracultura.org

c/o CasArcobaleno

Via Bernardino Lanino 3A - 10152 Torino



Genere: Fantasy

Introduzione:

“Senza onore, un cavaliere non è altro che un comune assassino. È meglio morire con onore che vivere senza onore.” Ser Barristan Selmy ai suoi scudieri.

“Dimmi, ragazzina, a che cosa pensi che serva un cavaliere? Magari ad accettare il favore delle nobili signore, a fare bella figura in una corazza placcata d'oro? Un cavaliere serve per uccidere!” Sandor Clegane a Sansa Stark, all'alba della Battaglia delle Acque Nere

“Il legittimo re, Daemon Blackfyre. Il Re Che Porta la Spada.” Ser Eustace Osfrey

“Ho assistito a mille tornei, e ho visto molte più guerre di quante avrei voluto. E quanto forte, quanto veloce, quanto esperto un cavaliere possa essere, ce n'è sempre almeno un altro capace di batterlo.” Arstan Barbabianca a Jorah Mormont.

“Daemon Blackfyre era un ribelle e un usurpatore.” Re Stannis Baratheon

Ai Redgrass Fields la migliore gioventù dei Sette Regni è andata incontro al proprio destino. Ai Redgrass Fields la Rivolta si è consumata nel sangue. Ai Redgrass Fields Daemon Blackfyre è caduto impugnando la spada che ne faceva il re. Molti tra coloro che hanno creduto in lui ancora non si sono arresi. A molti non è stata neppure concessa questa opportunità. Dall'esilio al di là del Mare Stretto Denys Linderly ha fatto ritorno dalle sue terre natali per raddrizzare i torti subiti dalla sua casata ma non si può concedere tregua ai traditori, non si può permettere a un fedelissimo dei traditori Blackfyre di rivendicare ciò che era suo per diritto di nascita. La guerra non riesce a raddrizzare i torti, può solo crearne di nuovi. Ma queste sono le vicende delle grandi casate, le vite dei lord che regnano sulle proprie terre. Dei cavalieri che combattono le loro battaglie e hanno la sventura di appartenere alle schiere degli sconfitti, nessun menestrello narrerà mai le storie.

“In nome del Guerriero io ti chiedo di essere coraggioso. In nome del Padre ti chiedo di essere giusto. In nome della Madre ti chiedo di difendere il giovane e l'innocente. In nome della Fanciulla ti chiedo di proteggere tutte le donne...”

Titolo: I giorni di gloria di Gloomy Lake

Master: Giulia “Jay” Grandi

Sistema: Tales from the Loop

Genere: Introspettivo

Introduzione:

È il 1984, nei cinema di Gloomy Lake Kevin Bacon salva una cittadina grazie ai passi di danza mentre, alla radio, Prince fa scendere una pioggia viola su tutti noi. Sono passati diversi anni da quel glorioso ritorno nella cittadina del Minnesota: la musica della banda, la gente per strada a festeggiare, le celebrazioni. Di quei rumori e di quelle grida non è rimasto granché. Il tempo passato ha lavato via anche la memoria di quei momenti, se non per qualche timido ricordo ancora vivo. Ed è proprio quando i ricordi iniziano a svanire che



*Il
Fortuna
Dad* 

Con il contributo di



la mente diventa una prigione nella quale si è il proprio carceriere e la cella, senza sbarre, è sempre più piccola e soffocante.

In questo viaggio in una mente fragile e in declino occorre salvare quel che resta del passato perché è l'unica chiave per la salvezza. L'unica strada per tornare a rivivere quei giorni di gloria che furono.

ASSOCIAZIONE ÀLTERA APS

www.alteracultura.org - info@alteracultura.org - marco.viola@alteracultura.org

c/o CasArcobaleno

Via Bernardino Lanino 3A - 10152 Torino