

L5A - I Volti dell'Onore

Dichiarazione d'intenti - Set/Ott 2020

Premessa della proposta

Nel contesto del Twitch di 20 Facce, con ospiti di caratura, si gioca una partita lunga a La Leggenda dei Cinque Anelli.

Poiché sono un vecchio boomer, tutta sta roba social di voi giovani non la capisco e dunque mi limiterò a fare quello che so: portare al tavolo uno scorcio di Rokugan per goderci assieme il gioco di luci e le ombre, il contrasto ossessivamente formalizzato e il peso sociale e psicologico di essere samurai, tipiche di questo particolarissimo mondo. La DdI quindi è impostata in quest'ottica.

Poiché le opzioni sono tante, è possibile scegliere tra quattro diverse avventure (ampiamente personalizzabili) che decideremo nella prima sessione.

Organizzazione

La partita si concentrerà sul cercare la miglior esperienza di gioco e si svolgerà in 5 sessioni il Lunedì, dalle 20.30 alle 23.30, settimanalmente a partire dal 21 Settembre.

Di queste, una sarà di presentazione del gruppo di gioco, introduzione e creazione dei personaggi; le altre 4 di gioco puro, con un "grace period" di chiacchiera leggera e discussione di 30 minuti e tassativa entrata in gioco alle 21.00.

I personaggi potranno essere terminati off screen se necessario, per preservare il tempo di gioco. Dettagli nell'apposita sezione.

Discord sarà indispensabile per tirare i dadi.

La sessione si svolgerà al netto della mancanza di max 1 giocatore, oltre si riorganizzerà.

Regolamento

Giocheremo utilizzando il regolamento prodotto da Fantasy Flight Games e tradotto da Need Games per la nuova edizione de "La Leggenda dei Cinque Anelli" nella maniera più ligia e imparziale possibile. Non prevedo l'uso di nessuna regola opzionale, si considera esistente tutto quello che è dentro ad un manuale italiano.

Lo scopo di questo approccio neutro è fornire ai giocatori una consistente gestione delle risorse che permetta di concentrarsi sui aspetti interessanti del gioco.

Una nota rispetto ai tradizionali sistemi di gioco: in L5A la sconfitta e le sue conseguenze sono un aspetto premiante a livello tematico. Pur senza mire narrative, l'obiettivo del sistema è e deve restare quello di fornire una struttura solida comune su cui poggiare il divertimento di tutti.

Non è necessaria alcuna conoscenza, le regole saranno introdotte man mano che si giocherà

Il regolamento fa uso di dadi speciali (denominati "dadi buffi") utilizzabili tramite Discord. Richiedono un po' più di attenzione del solito in quanto spingono ad una dinamica "mechanics first", ovvero l'azione viene identificata e tirata, mentre la narrazione viene sviluppata a partire dal tiro. All'inizio può sembrare macchinoso, ma vedrete che è più facile a farsi che a dirsi.

Faremo uso della Linea e del Velo (definiti da Ron Edwards) e citati come strumento anche nel gioco originale. Dettagli nella sezione Temi.

Ambientazione

Come per il regolamento, è "La Leggenda dei Cinque Anelli" versione FFG, con tutto quello che è presente in un manuale italiano.

Il Rokugan è un mondo articolato, particolare e vivo, dove un Impero millenario ha governato guidato dai dettami dei Kami (esseri di natura divina) poggiando sull'acciaio, l'acume e il rispetto della casta dei samurai. Questa dipendenza è fondata sul contrasto: essere un samurai vuol dire sapere servire ma anche comandare; rappresentare l'apice della civiltà e ricerca della perfezione, ma al tempo stesso esser pronti a svanire in un istante per proteggere il proprio codice; non lasciarsi guidare dalle emozioni ma ravvivare costantemente dentro sé stessi il fuoco della passione.

Il mondo si rispecchia nell'umanità, mostrando gli infiniti volti dell'onore.

Previo confronto con me, gli elementi di ambientazione possono essere utilizzati da un giocatore (per la creazione di un pg, l'inserimento narrativo, interpretazione, ecc) dove non rende le cose più difficili agli altri e dove tutti danno conferma di interesse. Questo serve a tutelare la natura chiara delle giocate, oltre che alla mia caratterizzazione personale del mondo: con una banalizzazione esemplificativa, non deve essere mai necessario ad un giocatore sapere che un dono va rifiutato due volte per cortesia, è un elemento che viene integrato ad un tiro di abilità ed esposto da me se interessante e necessario; il giocatore può proporla come giocata, se lo sa, previa approvazione e dimostrazione di interesse di tutti.

Tematiche

Il tema portante su tutti è quello del conflitto tra Ninjo (desiderio) e Giri (dovere), intrinseco di tutti gli abitanti del Rokugan e che risulta critico per chi occupa posizioni di responsabilità nell'Ordine Celeste, come samurai e monaci. Quindi le storie parlano sempre dei personaggi, delle scelte, delle responsabilità e delle conseguenze delle proprie azioni.

Proprio per questo si gioca in maniera "aperta": i personaggi al tavolo hanno informazioni limitate rispetto ai loro giocatori; viceversa, i giocatori hanno a disposizione tutto quello che il master e gli altri giocatori ci mettono. Anche l'aspetto emotivo deve essere interpretato chiaramente e spiegato, come suggerito dal manuale stesso, per rendere i compagni di gioco partecipi del conflitto interiore di ogni

personaggio. Il metagaming è quindi inteso come uno strumento, non come un limite, con lo scopo di creare opportunità di interpretazione e non di vincere la partita: se un elemento è ritenuto interessante o divertente da tutti e l'uso genera trama, bene; tutto il resto diventa abusivo e da evitare.

Il gioco fornisce inoltre una serie di strumenti utili per sbagliare, fallire e generare tensione nel proprio personaggio: questo rappresenta una differenza importante rispetto a tanti sistemi, perché il fallimento diventa un metodo per affrontare argomenti e sfide differenti. Dove possibile le avventure non saranno inutilmente punitive in quest'ottica: perdere un duello e dimostrare di avere torto su una posizione non vuol dire aver fallito l'avventura, ma solo che la storia andrà in quella direzione e che bisognerà capire come recuperare o adattarsi. Spesso, la narrazione nasce da errori, sconfitte e scelte dolorose e rischiose che portano ad una storia splendida e coinvolgente.

In quest'ottica la morte (o il ritiro) di un personaggio assume connotazioni veramente particolari. Nel Rokugan il Karma è una verità: quando muori quello che hai fatto ti fa salire o scendere nell'Ordine Celeste per la tua prossima vita; quando succederà, perché succederà dato che il sistema è letalissimo e violento, ricordatevi che l'impatto sugli altri personaggi e anche sul nuovo pg sarà un evento critico da giocare.

La Linea e il Velo permettono di gestire gli argomenti non desiderati:

- tra la prima e la seconda sessione, vi chiederò di indicarmi (anche in forma anonima se necessario) una serie di tematiche tassativamente vietate (la LINEA, appunto), a cui posso ovviamente contribuire anche io. Queste saranno viste da tutti prima di cominciare, potenzialmente estese in corso d'opera (o richiamate) semplicemente dicendo la parola "LINEA!" (e l'eventuale chiarimento del tema se non compreso). In questo caso, l'argomento deve essere istantaneamente interrotto e non più richiamato o ripreso, escluso dalla storia senza nessuna richiesta di spiegazione.
- Il Velo invece viene chiamato in qualsiasi momento in cui qualcuno si senta a disagio con una descrizione o dettaglio che per qualsivoglia motivo non apprezza, indipendentemente dal tema. Si chiama dicendo "VELO!" e il giocatore in questione dovrà interrompere nel più breve tempo possibile evitando i dettagli, potenzialmente mantenendo la narrazione, ma non cancellando interamente l'argomento dal gioco.

Boomer alert: resta da stabilire se al pubblico venga o meno data la possibilità di chiamare la Linea. Per me sì, ma chiedo il vostro contributo.

Tono

In generale il tono sarà serio, l'umorismo molto contestualizzato ma presente e punterò il più possibile alla coerenza interna, che renda l'esperienza credibile senza il vincolo della veridicità.

Ci saranno aspetti fortemente drammatici, scelte difficili e qualche elemento disturbante che potremo comunque sempre moderare nel caso qualcuno si sentisse in difficoltà.

Raramente si cercherà un tono scanzonato del racconto, ma ci sarà un sforzo importante da parte mia nell'inserire elementi che alleggeriscano e ammorbidiscano senza perdere il senso del gioco. Mi piacerebbe, dove possibile, che non ci fossero rotture del quarto muro.

In generale, i miei riferimenti narrativi principali provengono dal violento genere giapponese dei samurai detto Chanbara e correlati (Kurosawa, Kitano, Miike, Misumi, Okamoto) con chiari richiami al concetto televisivo di serialità e diverse sfumature derivate da anime e manga vecchio stile, soprattutto per gli aspetti mistici (L'immortale, Lone Wolf and Cub, Kenshin, Ninja Scroll, L'invincibile shogun, Dororo). Mi avvicino solo lateralmente al genere Wuxia cinese (La tigre e il drago), che è

legato a stili molto diversi di cui si farà un uso saltuario sempre per gli aspetti magico/mistici, e mi tengo lontano da animazione e manga più moderni. Se vi interessa una lista precisa di visioni/letture, fatemelo sapere.

Le scene sono, come da manuale, genericamente gestite dal master per mantenere un flusso narrativo coerente. Cercheremo di trovare un buon ritmo di gioco e, per farlo, sarebbe eccellente che si lavorasse bene sui dialoghi: cerchiamo di contenere il monologo e di passare la palla, facendo girare il discorso e creando una comunicazione uniforme tra i giocatori.

A scanso di equivoci, il VOI e il TU sono i pronomi allocutivi corretti per la prima persona. Lo so che fa ridere specificarlo, ma dopo 20 secondi se vi rivolgete al Campione di Smeraldo con la seconda persona singolare sembra una conversazione dal gelataio.

Personaggi

I personaggi sono tutti samurai, come da manuale, e saranno fatti con il metodo standard delle “20 Domande”. Se il tempo è sufficiente sarà un processo guidato direttamente da me. Non sono permesse customizzazioni di niente (scuole, vantaggi, svantaggi, ecc) per pura semplicità.

I personaggi base sono già molto caratterizzati: prendete quello che il gioco vi da e partite da lì per evolvere il personaggio sul tavolo, non arrivate con personaggi che hanno storie più interessanti di quelle che giocheremo assieme. La prima scena sarà molto semplice, con lo scopo proprio di impostare assieme alcune dinamiche del gruppo.

Poiché il gruppo rappresenta l'elemento sotto i riflettori, un pg che si discosta completamente dagli interessi comuni uscirà dalla trama; questo può essere un momento temporaneo, permanente, o dare vita ad una seconda stagione dedicata... tutti dipende dall'interesse degli altri.

Specifiche delle avventure proposte

Tutte le avventure includono una descrizione, gli aspetti dominanti, lo stile, note sui protagonisti e ispirazione.

Nella scelta della partita (da farsi nella prima sessione), ricordatevi che l'interesse è alla base di una piacevole serata di gioco: vale per i pg come per le avventure, quindi scegliete con criterio. Boomer alert: in questo caso come in altri, possiamo decidere di chiedere al pubblico cosa apprezzerrebbe, eventualmente escludendo qualche opzione che non interessa al tavolo.

Nota sugli aspetti narrativi:

- la rilevanza è mostrata in valori dei cinque anelli (min 1, max 5), così rappresentati:
 - Fuoco - Azione e combattimento
 - Acqua - Mistero e indagine
 - Aria - Politica e arte
 - Vuoto - Soprannaturale e occulto
 - Terra - Guerra e strategia
- altri aspetti, come il duello e il Bushido, sono diffusi e non specificati

Il gufo di smeraldo

Un anziano Magistrato di Smeraldo si accompagna ad un gruppo di variopinti compagni per aiutarlo a mantenere la legge nel Rokugan.



Stile

Avventuroso, investigativo, eticamente impegnativo

Protagonisti

Personaggi da manuale base, tutti possibili; il Magistrato è un PNG

Ispirazione

Il cartone animato *L'invincibile Shogun; I Sette Samurai* (Kurosawa)

Il ragno di giada

Un gruppo di coraggiosi, inizialmente guidati da un cacciatore di creature occulte, affronta orrori terrificanti e ultraterreni che minacciano la posizione stessa dell'umanità nell'Ordine Celeste.



Stile

Funesto, inquietante, duro

Protagonisti

Personaggi da manuale; almeno un giocatore parte con un cacciatore (Purificatore Kuni o altro adeguato)

Ispirazione

Ushio e Tora (Fujita); *Il Trono di Sangue* (Kurosawa)

La rondine di topazio

La vita di uno specifico Clan si svolge nel quotidiano del suo governo, dalla difesa degli interessi terreni alla difesa dell'onore, in un mondo dove gli spiriti sono veri come la lama della spada.



Stile

Elevato, su larga scala e lunghi periodi, poetico

Protagonisti

Si decide assieme un unico clan di cui parlare, maggiore o anche minore; i personaggi partono da uno status relativamente più alto dello standard

Ispirazione

Il videogioco *Shogun Total War, Ran* (Kurosawa)

La scimmia di rubino

Nella Corte d'Inverno l'Imperatore si ritira con rappresentanti di ogni Clan trascorrere il tempo tra uomini di rango, ma anche un piccolo sasso genera onde cadendo nello stagno.



Stile

Politico, cortigianesco, focalizzato sulle ripercussioni

Protagonisti

Personaggi da manuale base + 10XP; la prima Corte si decide assieme; le relazioni tra i Clan partono prestabilite e i pg non possono essere in guerra tra loro

Ispirazione

Sanctuary (Fumimura, Ikegami); *Kagemusha* (Kurosawa)