

Microfiction

Microfiction è un gioco di ruolo per 2 giocatori più eventuale pubblico, adatto a partite brevissime, da giocare anche tramite chat, forum o social network. E' vagamente ispirato a Microscope e Avventure in Prima Serata.

Come funziona

Microfiction si ispira alle **web-serie** composte da brevissimi micro-episodi. Ogni partita corrisponde ad uno di questi micro-episodi.

In ogni episodio un giocatore interpreta il **Mondo**, l'altro il **Protagonista**. Il Protagonista gioca una piccola storia all'interno di una Stagione con una storia più ampia, ed il Mondo cerca di renderla movimentata ed interessante.

All'inizio si stabiliscono la Situazione, il Protagonista le Domande e l'Incipit. Il Protagonista, affrontando la Situazione a partire dall'Incipit, deve rispondere alle Domande.

Preparare il primo episodio

1) La Situazione

Entrambi i giocatori concordano la **Situazione** iniziale. Dev'essere conflittuale, magari già *in medias res*, descritta rapidamente a tinte forti. Devono esserci almeno due fazioni contrapposte, meglio tre.

Esempio1: Tokyo, anno 2121. Nel grattacielo di una mega-corporazione un ladro deve rubare dei dati da un server super-protetto. La sicurezza lo ha scoperto e lo sta braccando.

Esempio2: Nella Londra vittoriana, un ricco imprenditore ha appena scoperto che sua moglie aspetta un figlio dal suo migliore amico.

Quando si sceglie la Situazione della prima partita, inevitabilmente si stabiliscono a grandi linee anche l'ambientazione e le premesse che caratterizzano tutta la serie. Per questo motivo la situazione iniziale della prima partita può essere più articolata e complessa di quelle seguenti.

2) Il Protagonista

Il giocatore che interpreta il **Protagonista**, sulla base della Situazione, sceglie **quale personaggio interpretare**. Quel personaggio diventerà appunto il Protagonista della storia.

Esempio1: il Protagonista potrebbe essere ad esempio il ladro che deve fare il colpo e fuggire, oppure il capo della sicurezza che lo deve prendere. In questo esempio il Protagonista è il ladro.

Esempio2: il Protagonista potrebbe essere ad esempio il ricco imprenditore, il migliore amico oppure la moglie. In questo esempio il Protagonista è il migliore amico.

In ogni partita il Protagonista **può cambiare**, anche se il primo Protagonista rimarrà probabilmente il "vero" Protagonista di tutta la serie (comunque nulla vieta di dar vita a uno spin-off se un personaggio secondario si rivela interessante).

La **prima volta** che un personaggio viene scelto come **Protagonista**, il giocatore che interpreta il **Mondo** pone alcune **domande** per meglio caratterizzarlo. Le risposte naturalmente toccano al giocatore che ha scelto il Protagonista. Le domande sono:

1. Quali sono nome, etnia, genere ed età del Protagonista?
2. Se lo dovessi descrivere in una frase, come lo definiresti?
3. Quali sono le risorse del Protagonista? Su cosa sente di poter contare?
4. Qualcosa complica ulteriormente il quadro per il Protagonista, rendendo il conflitto più personale di quanto emerge dalla Situazione. Cosa?
5. Perché il Protagonista è arrivato a trovarsi in questa situazione?
6. (qualsiasi altra domanda che il Mondo vuole fare al Protagonista)

Esempio1: [1] Il ladro è una donna giapponese-americana di 25 anni e si chiama Kaily Watanabe. [2] Kaily è la "ladra high-tech migliore del mondo". [3] Può contare sulle sue attrezzature ultra-tecnologiche, sul suo addestramento e su Spiderjack, un hacker infiltratosi nel sistema di controllo del palazzo, che la guida da remoto. [4] Il capo della sicurezza è il padre di Kaily, Saburo Watanabe. Kaily è perfettamente consapevole di questo, e sa che gli uomini agli ordini di suo padre cercheranno di ucciderla come un intruso qualsiasi. Il padre, invece, non sa che il ladro è sua figlia. [5] Kaily non ha potuto rifiutare il lavoro, perché doveva un favore ad un uomo pericoloso e lui è venuto a riscuoterlo.

Esempio2: [1] il protagonista è Jeremy Walsh, ragazzo caucasico di 24 anni. [2] Jeremy è un giovane pittore romantico, idealista e perennemente al verde. [3] Jeremy può contare sul suo fascino personale e sul fatto che ispira fiducia alla gente. [4] Jeremy dipende economicamente dall'amico imprenditore Robert Penderton, che da sempre è il suo miglior cliente ed ha una grande influenza nel giro delle gallerie d'arte. [5] Jeremy ha sempre amato Lily, la moglie di Robert, ed è sempre stato contraccambiato. I genitori di lei però l'hanno forzata a spiare Robert per questioni economiche e di prestigio sociale.

Se invece un personaggio è **già stato scelto come Protagonista in precedenza**, il Mondo può **ignorare le domande obbligatorie**, e passare direttamente alle eventuali **domande a piacere**.

Dal punto di vista meccanico, il Protagonista di una partita è descritto da un solo numero: il **Karma**. All'**inizio della prima partita** il Karma ha un certo valore (vedi più avanti), poi nel corso del gioco aumenta o diminuisce a seconda delle scelte del Protagonista. Si può pensare al Karma come ad una valuta, che si guadagna quando le cose si mettono male per il Protagonista e si può spendere per farle andare bene.

3) Il Titolo della serie

Ogni web-serie ha un titolo, e questo gioco, volendo simularne una, non fa differenza. Una volta definiti la situazione ed il Protagonista del primo episodio dovrebbe esserci abbastanza materiale per

individuare un titolo per l'intera serie.

Se non arriva subito l'idea giusta, comunque, non è un problema: è possibile **lasciare il titolo in sospeso** e introdurlo successivamente.

4) La Domanda della Stagione

A questo punto entrambi i giocatori **concordano una Domanda che farà da sfondo a tutta la stagione della web-serie**, ed a cui si dovrà cercare di rispondere giocando i vari episodi.

Deve trattarsi di una domanda di ampio respiro che non può esaurirsi in un solo episodio e deve riguardare la **soluzione del problema enunciato nella Situazione iniziale**.

Esempio1: La Domanda della Stagione è: "Kaily porterà a termine il furto?"

Esempio2: La Domanda della Stagione è: "Riusciranno Jeremy e Lily ad essere ufficialmente riconosciuti come coppia?"

Con ogni probabilità il **Protagonista del primo episodio** avrà un **ruolo preminente** rispetto agli altri personaggi che verranno scelti come Protagonisti negli episodi successivi, perchè risulterà fondamentale non solo all'inizio della stagione, ma anche alla fine.

5) La Domanda dell'Episodio

Dopo le Domande della Stagione, i giocatori **concordano una domanda che farà da sfondo all'episodio**, ed a cui il Protagonista dovrà cercare di rispondere giocando. La Domanda dell'Episodio deve quindi mettere obbligatoriamente al centro il Protagonista. A seconda di com'è formulata la Domanda, alcuni eventi possono essere **dati per scontati**. La Domanda deve riferirsi ad un **orizzonte temporale breve** (dal punto di vista cinematografico: poche scene, qualcosa che può essere contenuto in un micro-episodio da 5-7 minuti come quelli che si possono vedere su Youtube).

Esempio1: la Domanda dell'Episodio è: "Perchè Kaily rivelerà al padre che l'intruso è lei?". In questa domanda viene dato per scontato che Kaily in qualche modo rivelerà la sua identità al padre.

Esempio2: la Domanda dell'Episodio è: "Jeremy riuscirà ad evitare di scontrarsi a duello contro Robert?". In questa domanda viene dato per scontato che Robert sfiderà Jeremy a duello.

6) Durata dell'Episodio, Dadi e Karma

I giocatori concordano la durata della partita, che può essere **breve o lunga**. A seconda della decisione, il giocatore che interpreta il Mondo, poi, **lancia un certo numero di dadi a 6 facce** (d6). Quei dadi verranno giocati durante i Conflitti (vedi il capitolo apposito).

Per una partita **breve**, il Mondo lancia 6d6. Le partite brevi sono adatte al gioco per iscritto (via chat o social network, dove i tempi di risposta necessariamente tendono ad essere più dilatati).

Esempio2: I risultati dei dadi lanciati per la storia di Jeremy sono 2, 2, 3, 5, 5, 6.

Per una partita **lunga**, il Mondo lancia 12d6. Le partite lunghe sono adatte al gioco dal vivo o in videoconferenza, dove i giocatori possono parlare tra loro e i tempi di risposta sono immediati.

Esempio1: I risultati dei dadi lanciati per la storia di Kaily sono 1, 2, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6.

In alternativa al lancio dei dadi si possono utilizzare i seguenti risultati predefiniti: **1, 2, 3, 4, 5, 6** per una partita **breve**, oppure **1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6** per una partita **lunga**.

A seconda della durata della partita, cambia anche il **Karma iniziale** del Protagonista.

Per le partite **brevi**:

- Se la prima partita è breve, il Protagonista inizia con 3 Karma
- Nelle partite successive, il Protagonista può scegliere se conservare il Karma accumulato in precedenza, oppure ripartire da 3 (scegliere l'opzione più vantaggiosa).

Per le partite **lunghe**:

- Se la prima partita è lunga, il Protagonista inizia con 1 Karma
- Nelle partite successive, il Protagonista può scegliere se conservare il Karma accumulato in precedenza, oppure ripartire da 1 (scegliere l'opzione più vantaggiosa).

7) L'Incipit

Il giocatore che interpreta il Mondo infine **inquadra la scena di apertura della partita**, stabilendo dove si svolge, quando si svolge e chi è in scena oltre al Protagonista. Inoltre mette il Protagonista in una **circostanza immediatamente conflittuale**, collegata a quella più generale descritta nella Situazione.

Esempio1: Kaily, col volto coperto da un passamontagna nero, è dietro l'angolo di un corridoio al 60° piano del grattacielo. Alla fine del corridoio una pattuglia di guardie sta avanzando verso di lei in formazione, con le armi spianate.

Esempio2: Willy, il giovane figlio di una serva di casa Penderton, irrompe a casa di Jeremy, nello studio al primo piano. "La signora Lily mi ha mandato a riferirvi un messaggio. Dice che il signor Penderton ha scoperto tutto e sta venendo a cercarvi per sfidarvi a duello!" Jeremy sa perfettamente che Robert è un superbo spadaccino e un ottimo tiratore con la pistola, quindi ha pochissime speranze di uscirne vivo. Un rumore dall'esterno attira l'attenzione e una sbirciatina dalla finestra conferma i timori: Robert scende dalla sua carrozza. E' già arrivato!

Condurre il gioco

Suddivisione dei ruoli

Il giocatore che interpreta il **Mondo** ha il compito di gestire l'ambientazione e tutti i personaggi diversi dal Protagonista. Deve rendere la vita movimentata ed interessante al Protagonista, aiutandolo nel contempo a rispondere alla Domanda dell'episodio. Soprattutto all'inizio, è bene che faccia molte domande al Protagonista.

Il **Protagonista** è colui attorno al quale ruota la storia. Il giocatore che lo interpreta ha un'autorità assoluta sui suoi pensieri, sulle sue parole e sulle sue azioni. Il giocatore che interpreta il Mondo non può "prendere possesso" del Protagonista ed utilizzarlo a suo piacimento.

Alternanza tra i giocatori

Il gioco si svolge con una **conversazione**, come qualsiasi gioco di ruolo. Questo significa che i contributi dei due giocatori saranno alternati tra loro. Tipicamente si segue questa formula:

- Il Mondo mette il Protagonista in una situazione conflittuale
- Il Protagonista descrive come reagisce e stabilisce cosa vuole ottenere.
- Si svolge il Conflitto (vedi più avanti) e si descrive l'esito.
- Se l'esito porta direttamente ad una nuova situazione conflittuale, si ricomincia il ciclo. Altrimenti spetta al Mondo introdurre una nuova situazione conflittuale per poi ricominciare il ciclo.

Quando Microfiction viene giocato **per iscritto** (es. via chat, forum o social network) non si può ottenere una conversazione a "botta e risposta" rapida e fluida come quando si gioca a voce. Per non rallentare troppo il ritmo, soprattutto nelle scene di dialogo, **ai giocatori è permesso "allargarsi" un po'** ed entrare nell'ambito di competenza altrui, con due importanti limitazioni:

- Le "invasioni di campo" devono essere il più possibile **limitate**, sia nel numero che nello scopo.
- L'altro giocatore, quando la parola torna a lui, può **correggere/modificare/eliminare** d'autorità qualsiasi parte che rientri nella sua competenza e che non gli vada bene.

Dal punto di vista meccanico nel gioco **non è prevista una vera e propria suddivisione in scene**: gli spostamenti di tempo o di luogo necessari alla storia avvengono in modo fluido.

Esempio1:

- Mondo = Spiderjack ti parla nell'auricolare: "Kaily, non voltare l'angolo! Una pattuglia di 6 guardie sta dirigendosi verso di te!". Cosa fai?

- Kaily = Chiedo a Spiderjack: "Riesci a creare un diversivo per mandare via le guardie?".

- Mondo = Spiderjack risponde: "Ci provo!". Poco dopo una porta automatica ad una certa distanza dietro gli agenti si apre e si chiude con un sibilo. Le guardie si separano: 4 vanno verso la porta e spariscono con un sibilo, mentre 2 continuano a muoversi verso di te. Cosa fai?

- (ecc...)

Esempio2:

- Jeremy = Nella stanza dove mi trovo ci sono altre uscite oltre a quella da cui sta arrivando Penderton?

- Mondo = Non ci sono porte, ma c'è la finestra. Penderton è entrato in casa e sta salendo le scale, quindi non dovrebbe vederti. E' un bel salto, ma potresti farcela.

- Jeremy = Potrei calarmi legando la tenda da qualche parte...

- Mondo = Impiegheresti troppo tempo: Penderton arriverebbe prima che tu possa scappare.

- Jeremy = Dico a Willy: "Ragazzo, devi distrarre Penderton mentre io scappo!"

- Mondo = Willy ha troppa paura e non lo vuole fare. Se Penderton lo vede lì, il ragazzo sarà già abbastanza nei guai. Intanto Penderton sta per arrivare. Cosa fai?

- (ecc...)

I Conflitti

Ogni volta che Il Protagonista tenta di ottenere qualcosa di significativo e potrebbe fallire con conseguenze interessanti si verifica un Conflitto. I Conflitti sono il "motore" del gioco, e saranno meglio descritti più avanti.

Per ogni conflitto il Mondo sceglie, gioca e successivamente scarta un dado tra quelli lanciati all'inizio.

Terminare la partita

Ogni partita corrisponde all'episodio di una web-serie e l'obiettivo della partita è quello di fornire una risposta alla Domanda dell'Episodio. **Nel momento in cui viene data questa risposta, la partita termina immediatamente, o al più con una brevissima chiosa.** Generalmente questo porta ad un finale in sospeso (cliffhanger), come avviene spesso negli episodi delle web-serie. E' un effetto voluto, anzi da **cercare attivamente** per invogliare a giocare l'episodio successivo. Il finale in sospeso può essere evitato aggiungendo un epilogo solo se il risultato finale è **più interessante del cliffhanger.**

Se non si riesce a dare una risposta alla Domanda dell'Episodio in tempi brevi, la partita termina quando il Mondo **esaurisce i dadi.** In quest'ultimo caso l'episodio viene **suddiviso in due parti** (episodio doppio) e riprende nella partita successiva, mantenendo tutto invariato (Protagonista, Mondo, Domanda dell'Episodio, ecc...). Siccome i dadi a disposizione del Mondo sono pochi (soprattutto nelle partite brevi), è necessario puntare relativamente presto verso la risposta alla Domanda dell'Episodio.

Conflitti, Dadi e Karma

Quando si verificano i Conflitti

Si verifica un **Conflitto** ogni volta che **Il Protagonista tenta di ottenere qualcosa di significativo e potrebbe fallire con conseguenze interessanti.** Il Protagonista deve spiegare cosa vuole ottenere (dev'essere qualcosa di concreto, direttamente collegato alla fiction ed in qualche modo influenzabile dal Protagonista) e come intende provare ad ottenerlo.

Per individuare più facilmente quando è il caso di innescare un Conflitto oppure no, può essere utile che il giocatore che interpreta il Mondo chieda con una certa frequenza al Protagonista: *"Cosa vuoi ottenere? Come cerchi di ottenerlo?"*, soprattutto se il gioco tende a dilungarsi eccessivamente senza che venga chiaramente definito un obiettivo per il Protagonista.

Come si svolgono i Conflitti

Ogni volta che si verifica un Conflitto, **il Mondo individua un dado a sua scelta**, preso tra quelli lanciati all'inizio, e lo **propone al Protagonista**, che può accettare, rifiutare o modificare la proposta come

descritto più sotto, dopodiché il dado viene scartato e non è più utilizzabile.

L'esito del Conflitto dipende sia dal **valore** del dado, sia dalle **scelte** del Protagonista.

il **significato del dado** proposto dal Mondo è il seguente:

- **1-3 = Fallimento critico** (il Protagonista non ottiene il suo obiettivo ed in più succede qualcos'altro che complica ulteriormente la situazione)
- **4-5 = Fallimento parziale** (il Protagonista non ottiene il suo obiettivo, ma succede qualcosa di positivo che compensa parzialmente il fallimento)
- **6 = Successo parziale** (il Protagonista raggiunge il suo obiettivo, però succede qualcos'altro che complica la situazione)
- **7 = Successo pieno** (il protagonista raggiunge il suo obiettivo e non si verificano complicazioni)

Il Protagonista può scegliere se **accettare** la proposta del Mondo oppure **modificarla**.

- Se il Protagonista **accetta**, il valore del dado viene tradotto in fiction e si prosegue (in particolare il successo viene descritto dal Protagonista, mentre il fallimento e gli effetti collaterali dal Mondo). Inoltre:
 - se il valore è **1-3**, il Protagonista guadagna **3 Karma**, utilizzabili nei Conflitti successivi;
 - se il valore è **4-5**, il Protagonista guadagna **2 Karma**, utilizzabili nei Conflitti successivi;
 - se il valore è **6**, il Protagonista guadagna **1 Karma**, utilizzabile nei Conflitti successivi;
- Se il Protagonista vuole **modificare** il dado, deve spendere 1 o più Karma. Per ogni punto di Karma speso il valore del dado viene aumentato di 1, dopodiché il risultato viene tradotto in fiction e si prosegue come sopra. Come si può notare, per ottenere un "successo pieno" (valore = 7) è sempre necessario spendere Karma.

Quando si traduce in fiction l'esito del Conflitto, le parti negative (fallimenti, complicazioni) sono descritte dal Mondo, mentre le parti positive (successi, compensazioni) sono descritte dal Protagonista. Più precisamente:

- In caso di **successo pieno**, il *Protagonista* descrive come ha raggiunto il proprio obiettivo senza che insorgano complicazioni.
- In caso di **successo parziale**, il *Protagonista* descrive come ha raggiunto il proprio obiettivo ed il *Mondo* descrive le complicazioni (che possono anche essere completamente estranee all'obiettivo del Protagonista).
- In caso di **fallimento parziale**, il *Mondo* descrive come il Protagonista ha mancato il proprio obiettivo ed il *Protagonista* descrive le compensazioni (che possono anche essere completamente estranee all'obiettivo del Protagonista).
- In caso di **fallimento critico**, il *Mondo* descrive sia come il Protagonista ha mancato il proprio obiettivo, sia le complicazioni.

Ognuno dei due giocatori, quando deve descrivere la parte di esito di propria competenza, può **delegare** il compito all'altro giocatore se ritiene che sia più sensato (ad esempio: se l'obiettivo del Protagonista è ottenere informazioni da un personaggio interpretato dal Mondo, in caso di successo può essere sensato che il Protagonista lasci la sua parte di descrizione al Mondo).

I fallimenti e le complicazioni in ogni caso **non possono mai mettere fuori gioco il Protagonista**, nemmeno temporaneamente, a meno che il giocatore che lo interpreta non acconsenta.

Esempio1

- Mondo = *Due guardie continuano a muoversi verso di te. Cosa fai? Cosa vuoi ottenere?*
- Kaily = *Voglio scappare senza essere vista.*
- Mondo = *Come provi a farlo?*
- Kaily = *Attivo un generatore ultrasonico che ho portato con me e metto le guardie a dormire.*
- Mondo = *Ti offro un 5 (fallimento parziale). Lo accetti?*
- Kaily = *No, spendo l'unico Karma che ho per portarlo a 6 ed ottenere un successo parziale.*
- Mondo = *Allora tocca a te descrivere come raggiungi il tuo obiettivo, poi io aggiungo una complicazione.*
- Kaily = *Estraggo da una tasca il generatore ultrasonico, lo punto verso la parete opposta rimanendo nascosta e lo aziono. Le onde sonore rimbalzano da un muro all'altro del corridoio fino ad investire le guardie. Loro non sentono nulla, ma il loro cervello viene mandato in corto-circuito e cadono a terra addormentate. Subito dopo mi allontanano da lì.*
- Mondo = *La complicazione è che il generatore ultrasonico consuma moltissima energia e la batteria è sufficiente per un solo utilizzo. Non lo potrai più utilizzare. Ora cosa fai?*
- (ecc...)

Esempio2:

- Mondo = *Penderton sta per arrivare alla stanza in cui ti trovi. Cosa fai? Qual è il tuo obiettivo?*
- Jeremy = *Voglio scappare, e l'unica possibilità sembra saltare dalla finestra.*
- Mondo = *Ti offro un 2 (fallimento critico). Lo accetti?*
- Jeremy = *Non ho abbastanza Karma per migliorare il risultato, quindi direi che non ho alternative.*
- Mondo = *Giusto. Tu Guadagni 3 Karma, mentre io devo descrivere sia il fallimento che la complicazione. Il salto mette paura a Jeremy, che esita un attimo di troppo. Penderton spalanca la porta ed entra nella stanza con la spada sguainata e lo sguardo assetato di sangue. urla "Mi fidavo di te! Come hai potuto tradirmi in questo modo?" poi con un affondo ti trafigge una spalla. Sanguini e non riesci più a muovere il braccio destro. Cosa fai?*
- (ecc...)

Episodi brevi ma intensi

Le partite di Microfiction tendono ad essere molto brevi, quindi non c'è tempo per sviluppare personaggi e situazioni con ritmi lenti e gradualità. Al contrario, è necessario puntare subito con decisione a scene e temi di forte impatto. Le linee guida che seguono possono essere utilizzate come strumenti per raggiungere l'obiettivo di giocare partite brevi ma intense e memorabili.

Cosa è interessante?

In ogni singola scena si deve cercare di orientare la fiction per raggiungere uno o più dei seguenti obiettivi:

- **Approfondire un personaggio** = si dice che *"alle persone interessano le persone"*, nel senso che spesso quello che gli spettatori ricordano di una serie TV è legato alla sfera personale dei personaggi principali. Approfondire un personaggio, metterlo di fronte a scelte difficili, fargli prendere una posizione netta su un argomento delicato e poi fargli affrontare le conseguenze. Queste sono tutte cose che attirano l'interesse dei giocatori e del pubblico.
- **Giocare una scena d'impatto** = quando le scene di approfondimento dei personaggi sono intervallate da scene d'azione, bisogna fare le cose per bene: inserire dettagli che colpiscono l'immaginazione, portare le situazioni all'eccesso, rendere tutto il più intenso, spettacolare, divertente ed esaltante possibile.
- **Complicare la vita al Protagonista** = in Microfiction il Protagonista può uscire in qualsiasi momento da una brutta situazione, basta che se lo ponga come obiettivo e che abbia abbastanza Karma per ottenere un successo. Quindi non abbiate paura di incastrare il Protagonista nei guai peggiori che riusciate ad immaginare. Più le situazioni sembreranno impossibili da risolvere, più sarà soddisfacente vedere come il Protagonista ne esce.

Come deve giocare il Protagonista

Il Protagonista deve innanzitutto evitare giocare in modo "prudente". Visto che è sempre possibile uscire da qualsiasi brutta situazione, i risultati più soddisfacenti si ottengono lanciandosi a capofitto nelle difficoltà, sbilanciandosi e accettando le conseguenze. Il punto, quindi, non è evitare i guai, ma affrontarne le conseguenze.

Il secondo aspetto fondamentale è essere sinceri: quando il Protagonista si pone un obiettivo in un Conflitto, deve puntare a quello che vorrebbe *davvero* ottenere. In questo modo l'interpretazione sarà più autentica e sicuramente più interessante.

Come deve giocare il Mondo

Il Mondo ha una grande responsabilità, perchè è lui che governa le situazioni intorno al Protagonista. Per questo motivo dev'essere un attento osservatore e cercare in ogni momento di **fare emotivamente leva** sui tratti del Protagonista, sfruttando quanto emerso nella fase di impostazione della partita e negli eventi di gioco precedenti.

1. Una tecnica che può essere facilmente sfruttata in questo senso è quella del **contrasto**, cioè prendere un aspetto del protagonista e creare una situazione che lo contrasti pesantemente. Ad esempio: il Protagonista è un assassino cinico e spietato? Mettiamolo in una situazione in cui

debba prendersi cura di una persona indifesa! Il Protagonista è un poliziotto tutto d'un pezzo? Facciamo in modo che debba arrestare la persona che ama! Il Protagonista vuole mantenere un segreto? Facciamo in modo che debba rivelarlo alla persona sbagliata! Il Protagonista crede fermamente in qualcosa? Costringiamolo a relazionarsi con qualcuno che ha convinzioni opposte, oppure che ha le stesse convinzioni ma portate all'eccesso!

2. Un'altra tecnica utilizzabile è quella del **bivio**, cioè mettere il Protagonista davanti ad una scelta difficile ed obbligarlo a prendere una strada a scapito dell'altra. Ad esempio: il Protagonista è in mano ad un gruppo di terroristi e deve scegliere se rivelare un segreto da cui dipende la sicurezza nazionale, oppure rischiare la vita della persona che ama. Cosa farà?
3. Terza tecnica utilizzabile è quella del **rovesciamento**, ossia stravolgere improvvisamente qualcosa che si dava per acquisito. Ad esempio, quando il Protagonista ha una visione totalmente positiva di qualcuno o qualcosa, mostriamone un lato ambiguo o spregevole; viceversa quando il Protagonista ha una visione totalmente negativa di qualcosa, mostriamone un lato buono, positivo, altruista.
4. Un'ultima tecnica utilizzabile per creare situazioni interessanti, anche se richiede un po' di tempo per essere impostata bene, è quella del **triangolo**, cioè mettere il Protagonista al centro di una relazione con due personaggi secondari, in cui il Protagonista vuole bene ad entrambi, ma i due hanno forti contrasti tra loro e lo chiamano continuamente in causa l'uno contro l'altro. Il tipico esempio è quello della relazione extraconiugale, ma si può ottenere lo stesso effetto in altri contesti.

Queste tecniche non si escludono a vicenda, anzi spesso possono **coesistere, alternarsi e rafforzarsi a vicenda**. Ad esempio: il Protagonista lavora come impiegato in un ufficio. Arriva una nuova collega, ex-compagna di classe della moglie, con cui lui non va assolutamente d'accordo (*contrasto*). La vita del Protagonista diventa un inferno fino a quando non scopre che l'atteggiamento ostile della collega era dovuto ad una storia di grave sofferenza familiare (*rovesciamento*). Lui quindi inizia a rivalutarla fino ad innamorarsene, ricambiato da lei. I due iniziano una relazione clandestina (*triangolo*) che dura fino a quando l'amante non si rende conto che il Protagonista non ha intenzione di lasciare la moglie, quindi lo costringe a scegliere: o lei o la moglie (*bivio*).

Transizione all'episodio successivo

Nell'episodio successivo si possono cambiare:

- **La durata** (breve vs. lunga)
- **I ruoli** (chi interpreta il Protagonista e chi il Mondo)
- **Il personaggio scelto come Protagonista** (per sviluppare la storia da una prospettiva diversa)

Se il Protagonista è lo stesso di un episodio precedente, può **conservare il Karma che possedeva** alla fine di quell'episodio, oppure **ricominciare con la quantità "standard" di Karma** (scegliere la più vantaggiosa tra le due possibilità).

Il procedimento per impostare il nuovo episodio è analogo a quello sopra descritto per il primo, ma con la possibilità di **saltare i passaggi non necessari** (es. le Domande della Stagione esistono già e non devono essere ridefinite). In particolare:

1. Per ogni episodio è sempre necessario definire una Situazione iniziale.
2. Se viene introdotto un Protagonista nuovo, è necessario rispondere alle domande per

caratterizzarlo.

3. Negli Episodi successivi al primo, rimangono invariati sia il titolo della serie che la Domanda della Stagione
4. Per ogni episodio è sempre necessario definire una Domanda dell'Episodio
5. Per ogni episodio è sempre necessario decidere la durata (breve o lunga).

Inoltre è utile che l'episodio sia preceduto da un brevissimo **riassunto degli episodi precedenti**, per permettere al pubblico di seguire la trama facilmente.

Il ruolo del pubblico

La presenza di spettatori non è obbligatoria, ma può essere divertente. Anche se è un gioco per due persone, Microfiction incoraggia la partecipazione ed il coinvolgimento degli spettatori. Per questo motivo, oltre ad assistere alla storia ed eventualmente commentarla, il Pubblico può avere ruoli importanti:

Prendere in carico personaggi secondari

Limitatamente all'episodio in corso, se il Mondo e il Protagonista sono d'accordo, **uno o più spettatori possono contribuire ad interpretare temporaneamente personaggi secondari** (cioè: diversi dal Protagonista).

Si tratta di un ruolo **di guida e di supporto**, nel senso che il Mondo deve tenere conto del contributo degli spettatori, senza però che questi ultimi possano influenzare direttamente il gioco dal punto di vista meccanico (in altre parole, gli spettatori non possono proporre dadi al posto del Mondo, nè possono imporre al Protagonista di accettare o modificare il dado proposto).

Dal punto di vista pratico, il contributo del pubblico si realizza in questo modo:

- **Si individua uno spettatore che "prenda in carico" un determinato personaggio secondario.** La partecipazione è *volontaria e non vincolante* (cioè: nessuno è obbligato a partecipare, e chi partecipa non è obbligato a interpretare quel personaggio anche negli episodi successivi). Se possibile, comunque, per questioni di coerenza narrativa è consigliabile che lo stesso spettatore interpreti sempre lo stesso personaggio.
- Quando il Mondo interpreta il personaggio nel corso della partita, **chiede indicazioni allo spettatore ponendo una o più domande relative alla sfera emotiva del personaggio** (es. cosa pensa? Cosa prova? Quali sono le sue intenzioni? Cosa vorrebbe ottenere? Cosa sarebbe disposto a fare? Di cosa ha paura? Cosa vorrebbe evitare?). Questa regola va intesa con un minimo di **flessibilità**: da un lato *il Mondo ha una certa libertà* e non è tenuto a porre le domande ogni singola volta che interpreta il personaggio; dall'altro lato *lo spettatore può intervenire di sua iniziativa* senza attendere le domande, se ritiene che il personaggio sia interpretato in modo nettamente sbagliato.
- **Infine il Mondo interpreta il personaggio in base alle risposte dello spettatore.** E' importante notare che lo spettatore fornisce indicazioni vincolanti, ma rimane una sorta di "guida", mentre l'interpretazione vera e propria del personaggio resta compito del Mondo.

Questo può essere un buon modo per **coinvolgere nella storia giocatori nuovi**: i personaggi da loro

presi in carico potrebbero diventare i Protagonisti di uno o più micro-episodi successivi.

In caso di **gioco "per iscritto"** (tramite forum, chat, social network o simili) il coinvolgimento del pubblico può anche avere un importante aspetto negativo: **più persone vengono coinvolte, più il gioco rallenta**. Se il rallentamento diventa eccessivo, il Mondo può assegnare un **limite di tempo** per la risposta da parte dello spettatore, dopodichè decide in modo autonomo.

Fare richieste per l'episodio successivo

Alla fine dell'episodio, gli spettatori possono fare delle **richieste** per quello successivo, ad esempio:

- possono indicare il personaggio che vorrebbero vedere come **Protagonista**
- possono indicare quale **Situazione** vorrebbero far affrontare al Protagonista
- possono indicare la **Domanda dell'Episodio** di cui vorrebbero conoscere la risposta
- ecc...

E' importante **assecondare il più possibile queste richieste**. Se dagli spettatori arrivano contributi divergenti, è necessario cercare di amalgamarli tra loro, anche se talvolta sarà **inevitabile fare delle scelte** e rinunciare ad alcuni contributi per poterne includere altri.

Chi è titolato a compiere queste scelte? Le risposte a questa domanda possono essere varie e devono di volta in volta adattarsi alla situazione creatasi. In linea generale, in assenza di accordi diversi tra i partecipanti, l'ultima parola spetta a chi ha interpretato il Mondo nella prima partita.

Proporsi per un ruolo attivo nella partita successiva

Gli spettatori possono inoltre proporsi per giocare il ruolo di Mondo o di Protagonista nell'episodio successivo. E' un buon segno, significa che la storia è risultata abbastanza interessante da indurli a volerne far parte.

Serie, stagioni ed episodi

Le serie create con Microfiction sono organizzate in **stagioni**. Una stagione termina quando si forniscono le risposte ad entrambe le Domande della Stagione.

Organizzazione delle stagioni

In Microfiction le stagioni sono volutamente "flessibili", cioè composte da un **numero di episodi non determinato a priori**, per evitare che i partecipanti siano eccessivamente vincolati.

Ad esempio, se qualcuno trova interessante un aspetto e vuole approfondirlo, magari anche a stagione avanzata, non dev'essere costretto a fare i salti mortali per "incastrarlo" tra i pochi episodi rimasti prima del finale di stagione.

Finale di stagione

Quando i giocatori lo ritengono opportuno è comunque possibile chiudere rapidamente la stagione, scegliendo la Domanda della Stagione come Domanda dell'ultimo episodio. Quell'episodio è il **finale di**

stagione.

Il finale di stagione è l'unica partita che **non termina immediatamente** quando si risponde alla Domanda dell'Episodio, ma che **si conclude con un Epilogo**. L'epilogo viene narrato senza Conflitti e senza spendere Karma. Il Protagonista narra l'epilogo per il proprio personaggio ed il Mondo per tutti gli altri.

Il Mondo può **delegare a qualcun altro il compito di narrare l'epilogo** di alcuni personaggi particolari (es. se qualcuno ha interpretato più volte un certo personaggio negli episodi precedenti, il Mondo può demandare a lui il compito di narrare l'epilogo per quel personaggio).

Spunti per le Situazioni iniziali

Per iniziare subito a giocare, si possono sfruttare le seguenti Situazioni iniziali, suddivise per genere cinematografico:

Thriller

Un detective indaga sugli omicidi di un efferato serial killer, che ha l'abitudine di annunciare in anticipo le sue vittime, e nonostante questo riesce sempre a farle fuori sotto gli occhi della polizia.

Potenziali Protagonisti = il detective, la prossima vittima, il serial killer.

Potenziali Domande della Stagione = Il detective riuscirà a fermare il serial killer? Il serial killer riuscirà ad uccidere la prossima vittima senza essere fermato? La prossima vittima sopravviverà?

Una piccola cittadina sperduta in mezzo al nulla viene utilizzata dal governo come esperimento sulla riabilitazione di criminali patologicamente violenti e pericolosi (assassini, stupratori, piromani). Tramite ipnosi e farmaci somministrati di nascosto, ai criminali viene rimossa la memoria, sostituendola con una nuova identità ed una vita "normale". In ogni casa della cittadina c'è un pericoloso criminale che non ricorda di esserlo, mentre tutti gli altri abitanti (coniugi, amici, vicini di casa, persino i figli di una certa età) sono in realtà agenti di polizia sotto copertura con il compito di monitorare i criminali stessi e, se necessario, agire per "contenerli". Ogni giorno si svolge uguale al precedente, con i criminali che salutano i loro cari, vanno al lavoro, mangiano insieme e trascorrono tempo in famiglia, senza rendersi conto che è tutta un'elaborata menzogna. Ma alcuni cominciano a soffrire di incubi ricorrenti. Nei loro sogni vedono se stessi compiere atti atroci e non capiscono perché. Sono sconvolti e non ricordano di averli commessi davvero. Il ferreo controllo che il governo ha mantenuto per cinque anni sulla psiche di questi criminali sta iniziando a sgretolarsi, con conseguenze potenzialmente devastanti...

Potenziali Protagonisti = uno dei criminali che soffrono di incubi, un agente sotto copertura che interpreta il coniuge di un criminale, il medico responsabile della terapia somministrata ai criminali, il funzionario governativo responsabile di tutto il progetto.

Potenziali Domande della Stagione = Il criminale che soffre di incubi -quando riacquisterà la memoria- riuscirà a rimanere una persona normale oppure tornerà alla sua vecchia vita? L'agente sotto copertura sopravviverà? Quando i criminali riacquisteranno la memoria il governo riuscirà a riconquistare il controllo della situazione?

Fantascienza

In un sistema solare governato con il pugno di ferro dal malvagio Direttorato, un piccolo manipolo di ribelli tenta di infiltrarsi nella nave spaziale-prigione in cui è rinchiuso il loro leader, per liberarlo. Ma uno di loro li ha traditi e i soldati del Direttorato li stanno aspettando.

Potenziali Protagonisti = un membro del commando ribelle, il traditore, un soldato del Direttorato, il leader ribelle imprigionato.

Potenziali Domande della Stagione = i ribelli riusciranno a liberare il loro leader? Il Direttorato riuscirà ad annientare la ribellione? I ribelli riusciranno a destituire il Direttorato?

Nella Terra del futuro, gli scienziati hanno trovato il modo di produrre energia pulita apparentemente gratis sfruttando un effetto quantistico che trasferisce istantaneamente l'energia da una stella lontana ad appositi generatori sul nostro pianeta. L'improvvisa disponibilità dell'energia a basso impatto ambientale sottratta alla stella ha causato una rivoluzione culturale e tecnologica di portata mondiale. Quarant'anni dopo una razza aliena attacca la Terra. Ciò che gli umani non sanno, o forse hanno tenuto nascosto, è che gli alieni abitano un pianeta riscaldato proprio dalla stella a cui da decenni i generatori stanno rubando energia. La stella, che perde calore ad un ritmo miliardi di volte superiore rispetto all'energia che arriva sulla Terra, si sta inesorabilmente raffreddando ed il pianeta alieno di conseguenza sta morendo, sconvolto da violente catastrofi climatiche. L'unica speranza di sopravvivenza degli alieni è conquistare la Terra e distruggere i generatori quantistici. Ma per l'umanità si tratta di un'aggressione senza motivo.

Potenziali Protagonisti = un militare umano, un militare alieno, uno scienziato umano, un alieno che sul suo pianeta deve proteggere i propri cari dalle catastrofi naturali.

Potenziali Domande della Stagione = gli umani scopriranno cosa sta succedendo agli alieni per causa loro? Gli umani respingeranno l'invasione aliena? Il pianeta alieno si salverà? La civiltà aliena riuscirà a sopravvivere?

Cyberpunk

Due mercenari hanno ricevuto lo stesso incarico da due committenti diversi: assassinare il presidente di una mega-corporazione protetto da guardie del corpo e sistemi di sicurezza 24 ore al giorno. Chi fallirà non verrà pagato, e stiamo parlando di un sacco di crediti...

Potenziali Protagonisti = il primo mercenario, il secondo mercenario, la vittima designata, una guardia del corpo.

Potenziali Domande della Stagione = quale dei due mercenari porterà a termine l'incarico? La vittima si salverà? Il piano dei committenti si ritorcerà contro di loro?

Anno 2341. Al mondo sono rimasti solo tre macro-Stati, che occupano interi continenti: Eurasia, Oceamerica ed Africa. I tre macro-Stati vivono un periodo di rapporti tesissimi, persino peggio della guerra fredda tra USA e URSS nella seconda metà del XX secolo. Anche se nel mondo reale la situazione militare è in stallo, nell'onirica realtà virtuale del cyberspazio si combatte da anni una guerra senza quartiere. Nel caos imperante, una cellula di cyber-terroristi riesce ad iniettare un virus informatico in tutte e tre le intelligenze artificiali che gestiscono i sistemi di difesa dei macro-Stati, mandandole in stato di attacco totale. Il mondo è ad un passo dalla distruzione nucleare e biochimica, a meno che i

macro-Stati, fino a quel momento nemici, non mettano insieme una task-force di cybernauti in grado, nell'arco di 48 ore, di risalire alla cellula terrorista e recuperare i codici per disattivare il virus.

Potenziali Protagonisti = i cybernauti della task-force provenienti da Stati nemici, il capo dei cyber-terroristi.

Potenziali Domande della Stagione = i cybernauti riusciranno a disattivare il virus? I cybernauti passeranno dalla parte dei terroristi?

Super-eroi

Moonbeam è una super-eroina che combatte il crimine insieme alla sua giovane *sidekick* Starshine. Recentemente è scoppiata una guerra tra gang rivali che non si fanno scrupolo di mettere bombe o sparare in luoghi pubblici. Questa guerra va fermata al più presto. Starshine, come tutti gli adolescenti, vede il mondo in bianco e nero e pensa che i criminali dovrebbero essere uccisi; Moonbeam invece è inflessibile: niente omicidi, perchè è un gesto da cui non si può tornare indietro. Ne approfitta Obscurity, un brutale vigilante che combatte il crimine in modo efferato, che offre a Starshine di lasciare Moonbeam e unirsi a lui...

Potenziali Protagonisti = Moonbeam, Starshine, Obscurity.

Potenziali Domande della Stagione = Starshine accetterà l'offerta di Obscurity? Starshine starà con uno dei due mentori oppure li abbandonerà entrambi? Obscurity capirà che i suoi mezzi sono troppo violenti?

Il super-eroe più potente del mondo diventa improvvisamente malvagio e inizia a seminare morte e distruzione senza apparente motivo. Gli altri eroi devono unirsi contro di lui, ma la situazione è critica, perchè lui da solo è probabilmente più potente di tutti gli altri messi insieme. Perchè il super-eroe più potente del mondo è diventato malvagio? Riusciranno gli altri eroi a fermarlo?

Potenziali Protagonisti = il super-eroe più potente del mondo, uno o più degli altri super-eroi.

Potenziali Domande della Stagione = il super-eroe più potente del mondo verrà fermato? Chi o che cosa c'è dietro allo strano comportamento del super-eroe più potente del mondo?

Fantasy

Un possente barbaro sta salendo le pendici di un'impervia montagna per trovare e uccidere il drago che ha sterminato la sua famiglia. Ma sarà più difficile di quanto si aspetti, perchè una sacerdotessa amazzone ha giurato di proteggere la creatura affinché si compia un'antica profezia...

Potenziali Protagonisti = il barbaro, l'amazzone.

Potenziali Domande della Stagione = Chi prevarrà tra il barbaro e l'amazzone? Il barbaro cambierà idea? Il drago si salverà? La profezia si avvererà?

In un remoto passato, al culmine di una lunga e sanguinosa guerra contro gli Spiriti Elementali, gli Umani scoprirono il modo per imprigionare gli Elementali stessi in cristalli detti Ricettacoli, che potevano essere utilizzati come fonte di energia e sorgente magica, trasformando quindi i nemici catturati in strumenti ed armi. Da quel momento, sebbene la guerra non sia mai davvero finita, la civiltà

degli Umani fiori e l'utilizzo dei Ricettacoli si diffuse su larga scala, permettendo lo sviluppo di grandi città. Ai confini dei territori civilizzati, tuttavia, gli Elementali regnano ancora indisturbati, attaccando con spietata ferocia tutti gli Umani che incontrano. Un Accademico di ritorno da una misteriosa spedizione ingaggia due guardie del corpo, affinché lo scortino in un lungo viaggio nei territori selvaggi fino alla Capitale dell'Impero. La prima guardia è un avido mercenario, che imprigiona gli Elementali solo per vendere i Ricettacoli al migliore offerente. La seconda è una Cacciatrice di Spiriti spinta dalla vendetta, dopo che un Elementale del Fuoco ha distrutto il suo villaggio natale. Chiude il gruppo l'Accademico, un idealista che ha da poco fatto una scoperta rivoluzionaria ed inquietante: gli Spiriti Elementali non sono forze della natura ciecameente distruttrici, ma esseri senzienti e intelligenti come gli Umani! E per di più non sono stati loro ad iniziare la guerra secoli prima! Al contrario, gli Umani per primi hanno creato i Ricettacoli e imprigionato gli Elementali, costringendoli a difendersi violentemente! L'Accademico vuole portare la notizia all'Imperatore perchè metta fine ad una guerra che dura da secoli, ma evidentemente qualcuno ha interesse che le cose non cambino, quindi manda un assassino sulle tracce dell'Accademico...

Potenziali Protagonisti = il mercenario, la cacciatrice, l'accademico, l'assassino, uno o più Spiriti Elementali.

Potenziali Domande della Stagione = l'Accademico riuscirà ad arrivare alla Capitale e svelare il suo segreto all'Imperatore? L'Accademico verrà ucciso? Chi vuole mantenere segreta la scoperta?

Occultismo

Un uomo ha venduto la propria anima alle forze dell'oscurità per avere fascino, ricchezza e potere. In cambio ogni mese deve uccidere un innocente per conto del suo oscuro signore. Questo mese gli è stata indicata Molly, una ragazzina adolescente... che però incontra un ragazzo misterioso e con capacità straordinarie pronto ad aiutarla.

Potenziali Protagonisti = l'uomo che ha venduto l'anima, Molly, il ragazzo misterioso.

Potenziali Domande della Stagione = Molly si salverà? L'uomo che ha venduto l'anima cercherà di redimersi? L'uomo che ha venduto l'anima morirà? Chi è veramente il ragazzo misterioso?

Due misteriosi omicidi rituali vengono perpetrati nei boschi del parmense. Un investigatore del RIS di Parma indaga sui delitti, e ovunque lo porti la sua indagine si imbatte in un'affascinante Wicca. Pur sospettando di lei, il detective prova una forte attrazione per quella donna misteriosa. Lei offre il suo aiuto interpretando gli eventi in chiave esoterica, mentre lui rimane rigidamente ancorato a razionali spiegazioni scientifiche. Qual è il ruolo della donna? Riusciranno i due a catturare l'assassino? La spiegazione del mistero sarà razionale o esoterica?

Potenziali Protagonisti = l'investigatore, la Wicca.

Potenziali Domande della Stagione = l'assassino sarà catturato? Qual è il vero ruolo della donna? Perchè l'assassino compie gli omicidi rituali?

Soprannaturale

Una meteora brucia nel cielo notturno esplodendo vicinissima alla Terra. La zona dell'esplosione è praticamente deserta, e le uniche persone investite dalle radiazioni sono un criminale in fuga ed una coppia di fidanzati, lui avvocato e lei poliziotta, in vacanza da soli in tenda. Il criminale è braccato per

aver ucciso il boss di un'organizzazione criminale avversaria; l'avvocato viene da una dinastia di principi del foro ed è estremamente ambizioso; la poliziotta ha messo la divisa seguendo le orme del padre, ucciso in un attentato prima che testimoniassero contro un gruppo di colleghi corrotti. Ora tutti e tre hanno sviluppato poteri psichici (telepatia, telecinesi, controllo mentale...) e possono influire sulle vite altrui rimanendo praticamente anonimi. Come sceglieranno di usare i doni che hanno ricevuto?

Potenziali Protagonisti = il criminale, l'avvocato, la poliziotta.

Potenziali Domande della Stagione = il criminale riuscirà a sfuggire alla morte? Quando sarà il momento di scegliere, l'avvocato seguirà la propria coscienza o la propria ambizione? La poliziotta, per la morte del padre, otterrà giustizia o vendetta?

Nelle montagne scozzesi all'inizio dell'700, perso in mezzo alla nebbia, giaceva un piccolo villaggio di contadini funestato da un'orribile creatura soprannaturale che sventrava le vittime e ne divorava il cuore. Nello stesso luogo, trecento anni dopo, il villaggio è diventato una piccola cittadina senza attrattive e quella del Mangiacuori si è trasformata in una semplice leggenda folkloristica locale. Quando una ragazza si trasferisce nella cittadina per nascondersi dal suo passato, trova in soffitta il diario del capo-villaggio all'epoca del Mangiacuori. Con un tempismo sospetto gli omicidi ricominciano: il Mangiacuori sembra tornato. Cos'è in realtà il Mangiacuori? Chi è quella ragazza? Da cosa sta scappando? E' davvero colpa sua, come dicono tutti, se il Mangiacuori è tornato?

Potenziali Protagonisti = La ragazza, qualcuno da cui lei vuole nascondersi, il protagonista del diario, l'ispettore di polizia che indaga sugli omicidi.

Potenziali Domande della Stagione = Il Mangiacuori verrà fermato? Qual è la relazione tra la ragazza e il Mangiacuori? Riuscirà la ragazza a fuggire dal suo passato?

Adolescenziiale

Una sedicenne ha avviato una relazione segreta con un compagno di classe, che è anche il ragazzo della sua migliore amica. La cosa è sempre stata tenuta nascosta, ma l'amica comincia ad avere dei sospetti...

Potenziali Protagonisti = la sedicenne, il ragazzo, l'amica.

Potenziali Domande della Stagione = Le due amiche faranno pace? Quale delle due sceglierà il ragazzo? Alla fine si formerà una coppia stabile?

Un ragazzo quindicenne si trasferisce in una nuova città insieme alla famiglia e cerca di inserirsi nella nuova scuola. Presto viene notato da una compagna di scuola dell'ultimo anno, figlia di un famoso e influente notaio. Lei è ricca, bellissima e trasgressiva; lui è cotto di lei e perde completamente la testa. Inizia quindi a seguirla tra feste da sballo e stupide ragazzate con gli amici, tutti molto più grandi di lui. In breve la situazione comincia a sfuggire di mano e le scorribande diventano sempre più illegali o pericolose, costringendo il ragazzo a nascondere la verità alla famiglia. Ma le bugie hanno le gambe corte...

Potenziali Protagonisti: il ragazzo, la ragazza, la sorella del ragazzo, i genitori del ragazzo

Potenziali Domande della Stagione = il ragazzo sceglierà la vita trasgressiva o quella normale? che fine faranno il ragazzo e la ragazza?

Drammatico

Un'ambiziosa quarantenne in carriera ha sempre dato il 120% sul lavoro, ed i suoi sforzi stanno per ripagarla. Ora è in lizza per un posto da dirigente nella multinazionale in cui lavora, ma l'uomo che attualmente occupa il posto non si farà sostituire facilmente. Perché essere licenziato significherebbe non poter ripagare i debiti di gioco a persone pericolose, proprio adesso che stava riuscendo a perdere il vizio e uscirne...

Potenziali Protagonisti = la quarantenne in carriera, il dirigente che sta perdendo il vizio del gioco.

Potenziali Domande della Stagione = la donna otterrà il posto a cui ambisce? Il dirigente riuscirà a pagare i debiti di gioco? Come evolverà il rapporto tra il dirigente e la donna?

Due agenti speciali, due killer per una spietata organizzazione, hanno commesso un peccato mortale: si sono innamorati. "Nessun legame", questo è il motto dell'Agenzia. Nascondono a lungo i loro sentimenti, ma qualcosa trapela e vengono messi sotto sorveglianza. In una missione al ballo di gala dell'ambasciatore del Karvekistan, lei si trova nei guai. Lui potrebbe completare la missione sacrificandola. Dovrebbe farlo. Invece manda tutto all'aria e la salva. Entrambi sanno che non possono più nascondersi: sono diventati bersagli mobili e l'Agenzia non si fermerà prima di averli uccisi entrambi. [Spunto narrativo di Ezio Melega]

Potenziali Protagonisti = lui, lei, il killer incaricato dall'agenzia per farli fuori

Potenziali Domande della Stagione = gli agenti in fuga sopravviveranno? Gli agenti in fuga riusciranno a rimanere insieme? Gli agenti in fuga riusciranno a fermare l'Organizzazione?

Sentimentale

Una coppia di diciassetenni innamorati, coinvolti in una relazione breve ma travolgente, viene separata quando la famiglia di lui si trasferisce in un'altra città. 25 anni dopo si incontrano nuovamente e, sebbene i sentimenti tra loro siano ancora fortissimi, si trovano su fronti opposti: lui dirige uno stabilimento chimico inquinante; lei è attivista in un movimento ambientalista un po' estremo, che si sta lasciando coinvolgere in un atto di eco-terrorismo contro lo stesso stabilimento.

Potenziali Protagonisti = lui, lei.

Potenziali Domande della Stagione = lui e lei avranno una relazione dopo tanto tempo? Lui e lei rimarranno sulle loro posizioni estreme oppure troveranno il modo di venirsi incontro? Quale sarà la sorte dello stabilimento? L'estremismo di lei le rovinerà la vita?

Lui è un ex-broker finanziario uscito in modo disastroso da un divorzio dopo aver perso tutto a causa di un'operazione rischiosa in borsa finita male. Lei è una spogliarellista in un sordido locale di strip-tease che anni fa sognava di fare la ballerina, ma si è fermata molto più in basso. L'altro è un transessuale che si esibisce nello stesso locale, costretto a rompere con la famiglia che non lo ha mai accettato. L'ex-broker per sbarcare il lunario si trasferisce in un piccolo appartamento fatiscente e trova lavoro come barista nel locale di strip-tease, odiando se stesso per essere caduto così in basso. L'uomo si ritrova circondato da persone povere e piene di guai, ma generose e sincere, che potrebbero aiutarlo a risollevarsi se solo riuscisse a superare i propri pregiudizi...

Potenziali protagonisti = lui, lei, l'altro.

Potenziali Domande della Stagione = lui riuscirà ad accettare la sua nuova vita? Lui riallacererà i rapporti con la ex-moglie? Lei riuscirà a trovare un lavoro più consono alle proprie aspirazioni? L'altro riuscirà a sistemare i rapporti con la famiglia? Lui, lei e l'altro riusciranno a portare il locale al successo?

Brillante

Tre artisti della truffa (l'attore, la seduttrice e il tecnico) mettono in atto con sangue freddo e ironia un piano ingegnoso per svuotare il conto in banca di un famigerato narcotrafficante e levarselo di torno consegnandolo alla polizia (in particolare al detective che indaga sul trio da anni, senza essere mai riuscito a incastrarli).

Potenziali Protagonisti = l'attore, la seduttrice, il tecnico, il detective

Potenziali Domande della Stagione = gli artisti della truffa riusciranno a portare a termine il loro piano? Il detective riuscirà a catturare gli artisti della truffa?

Un giovane giardiniere viene assunto per lavorare presso una ricca famiglia e subito si innamora di una bella cameriera che lavora nella stessa villa. Sfortunatamente la figlia del padrone di casa si invaghisce di lui e lo corteggia in modo piuttosto spregiudicato, facendogli "perdere punti" nei confronti della sua amata. Lui vorrebbe sottrarsi alle attenzioni indesiderate, ma viene a sapere dal maggiordomo che il padrone di casa è un famigerato boss criminale senza molti scrupoli, e che l'ultimo giardiniere che si è comportato male con la figlia... beh, diciamo che è stato messo *permanentemente* fuori servizio! Tra situazioni imbarazzanti ed equivoci, riuscirà il giovane giardiniere a conquistare l'amata cameriera senza incorrere nelle ire del padrone di casa?

Potenziali Protagonisti = il giardiniere, la cameriera, la figlia del boss, il boss.

Potenziali Domande della Stagione = il giardiniere riuscirà a conquistare la cameriera? La figlia del boss riuscirà a conquistare il giardiniere?

Arti marziali

Un poliziotto esperto di arti marziali viene incaricato di infiltrarsi sotto copertura in una gang che gestisce un racket di estorsioni ed un giro di combattimenti clandestini. La missione dell'infiltrato è quella di entrare nella gang e conquistare la fiducia del capo per smantellarla dall'interno, ma risalire la gerarchia non sarà facile, perchè il boss e la sua donna rispettano solo i combattenti migliori, e nessuno è mai riuscito a batterli...

Potenziali Protagonisti = il poliziotto infiltrato, il boss, la sua donna

Potenziali Domande della Stagione = il poliziotto sgominerà la gang? Il poliziotto passerà dalla parte dei gangster? Il boss scoprirà il poliziotto? La donna del boss rimarrà fedele a lui, oppure lo tradirà? Il poliziotto sopravviverà?

Il Gran Maestro del clan ninja della Tigre Bianca viene assassinato, e le prove puntano al clan rivale della Serpe Nera. Tra le due fazioni si accende quindi una guerra serrata a colpi di shuriken e katane. Ma in realtà la Serpe Nera è innocente, perchè il delitto è stato perpetrato da un terzo clan: quello della Volpe

d'Oro. Il piano è semplice: lasciare che i due rivali si distruggano a vicenda, poi finirli e dominare senza avversari. Una giovane ninja della Tigre Bianca viene a conoscenza del piano e s'imbarca in una missione apparentemente impossibile: fermare il conflitto ed unire i clan nemici contro la Volpe d'Oro... senza rimanere uccisa dai sicari che vogliono impedirle di parlare!

Potenziali Protagonisti = la giovane ninja della Tigre Bianca, il capo dei ninja della Serpe Nera, il capo dei ninja della Volpe d'Oro

Potenziali Domande della Stagione = la giovane ninja riuscirà ad evitare l'annientamento reciproco dei clan? La giovane ninja sopravviverà? Il clan della Volpe d'Oro riuscirà a portare a termine il proprio piano?

Schede

Volendo tenere traccia delle informazioni importanti, è possibile utilizzare le seguenti schede:

Scheda della stagione

Serie:)	(stagione n°
Situazione iniziale del primo episodio della stagione:	
Domanda della stagione:	

Scheda dell'episodio

Serie:)	(stagione n°
Episodio n°	<input type="checkbox"/> Breve (6d6) - <input type="checkbox"/> Lungo (12d6)
Dadi a disposizione del Mondo:	
Protagonista:	
Protagonista interpretato da:	
Mondo interpretato da:	

Situazione iniziale:

Domanda dell'episodio:

Spettatori:

Scheda del Protagonista

Quali sono nome, etnia, genere ed età del Protagonista?

Karma:

Se dovessi descrivere il Protagonista in una frase, come lo definiresti?

Quali sono le risorse del Protagonista? Su cosa sente di poter contare?

Qualcosa complica ulteriormente il quadro per il Protagonista, rendendo il conflitto più personale di quanto emerge dalla Situazione. Cosa?

Perchè il Protagonista è arrivato a trovarsi in questa situazione?

(domanda a piacere e relativa risposta)

(domanda a piacere e relativa risposta)

(domanda a piacere e relativa risposta)