

CHN13

D R A M M A

GIOCO DI RUOLO
NARRATIVO SPERIMENTALE



SCRITTO DA JIM PINTO



CHIMERAЕ HOBBY GROUP



Dramma

Dramma è un gioco di ruolo narrativo sperimentale per quattro o cinque giocatori, che permette ai partecipanti di assumere i ruoli di scrittori, registi e attori nella trama di una rappresentazione. Il sistema è progettato per emulare tutti i tipi di spettacoli, indipendentemente dal genere narrativo.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie uno dei quattro ruoli (Antagonista, Protagonista, Comparsa n.1 e Comparsa n.2). Se c'è un quinto giocatore, interpreta il Contesto Narrativo. Occorre dare un nome ai personaggi.

I giocatori devono accordarsi su alcuni elementi della storia, come l'epoca in cui è ambientata, il luogo in cui si svolge e così via. L'Antagonista e il Protagonista devono scegliere un obiettivo ciascuno, facendo del loro meglio per integrare nella propria storia gli elementi di quella dell'altro. Per esempio, se l'Antagonista vuole uccidere il poliziotto che lo ha mandato in galera, il Protagonista dovrebbe essere quel poliziotto, un suo collega o magari un suo amico.

Le Comparse non hanno bisogno di obiettivi immediati, perché il loro coinvolgimento si svilupperà ed evolverà durante il gioco.

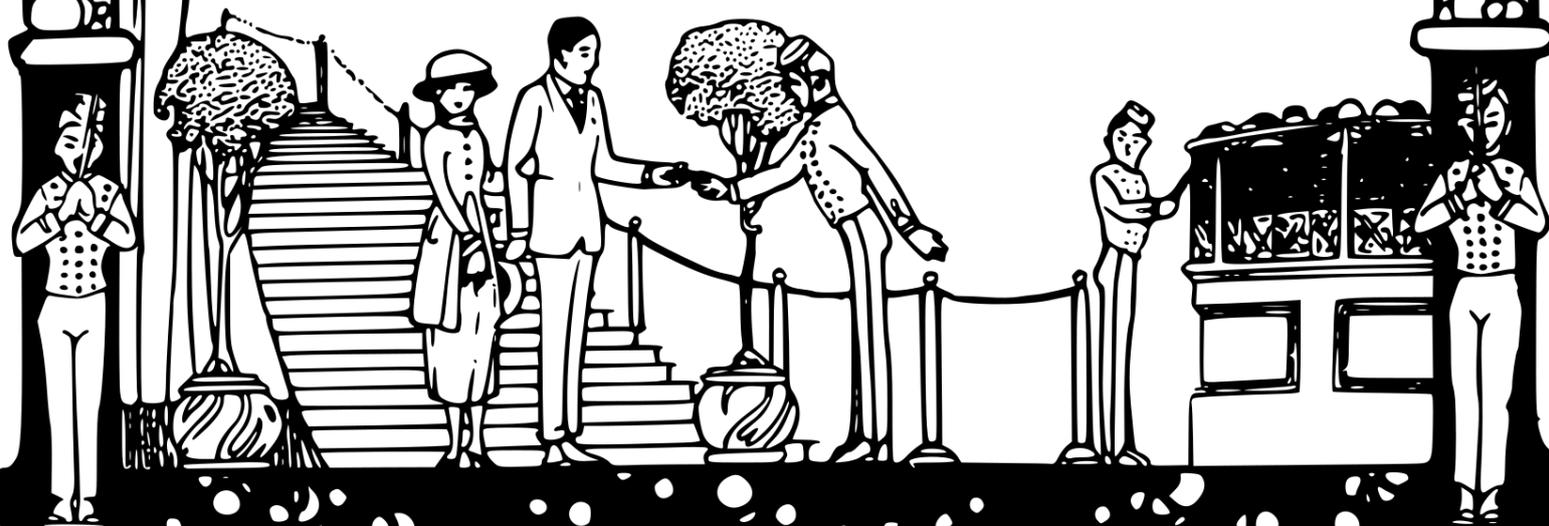
Infine, bisogna assicurarsi che il Protagonista e l'Antagonista non siano seduti l'uno accanto all'altro intorno al tavolo.

Tenete a portata di mano alcuni fogli di carta per le trame. Scrivete l'obiettivo del Protagonista su un foglio e quello dell'Antagonista su un altro.

Personaggi

Le definizioni di Protagonista e Antagonista dovrebbero essere abbastanza ovvie per i giocatori. Tuttavia, il ruolo delle Comparse ha bisogno di essere ulteriormente delineato. Una volta che i giocatori hanno concordato una ambientazione e che il Protagonista e l'Antagonista sono entrati nella storia, le Comparse devono spiegare le loro relazioni con i due interpreti principali.

Nota: solo perché un giocatore sta interpretando una Comparsa, non significa che non avrà lo stesso spazio riservato agli altri. Anche le



comparse hanno le proprie trame da portare avanti.

Giocare

La partita si divide in atti. I giocatori devono decidere in anticipo per quanti atti si protrarrà la partita, ma cinque atti è la durata normale.

Ogni giocatore lancia cinque dadi a sei facce, tenendo i risultati separati.

Il Protagonista sceglie il suo dado più basso e lo assegna alla scena, fissandone il fotogramma (vedi sotto). Se non ha un dado con un risultato inferiore a 4, deve usare la sua abilità speciale o passare la mano al giocatore successivo.

Si continua in questo modo girando intorno al tavolo fino a che un giocatore può fissare il fotogramma della scena per iniziare il gioco.

In sostanza, il Primo Atto non può aprirsi con un risultato di 4, 5 o 6. Nel raro caso in cui nessuno possa fissare il fotogramma di una scena nel Primo Atto, tutti tirano nuovamente i dadi.

Fissare il fotogramma di una scena

In Drama, ogni dado rappresenta un diverso livello di sviluppo della trama. Un "1" delinea l'introduzione di una storia, mentre un "6" nel illustra la risoluzione. Nel mezzo, le varie fasi dell'evoluzione della trama sono rappresentati dagli altri risultati del dado.

Di seguito è riportato un breve elenco dello sviluppo della scena. Un'altra copia di questa lista è ripetuta sulla scheda di ogni personaggio.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione

Trama: una nuova trama viene scritta su un foglio, per esempio "un bambino scompare" o "voglio il divorzio".

Sviluppo del personaggio: una trama può progredire attraverso lo sviluppo del personaggio, rappresentando i pensieri intimi del per-



sonaggio stesso.

Aumento della tensione: si tratta di un espediente narrativo utilizzato per far credere al pubblico che la trama si sta evolvendo in una direzione completamente differente da quella reale...

Complicazioni: un contrattempo che rende il problema ancora peggiore. Se la trama è quella di disinnescare una bomba, ora i personaggi devono prima trovare l'ordigno nascosto all'interno di un magazzino pieno di quelle scimmie giocattolo che suonano i piatti.

Colpo di scena: un imprevisto che cambia la trama in qualche modo. Se i personaggi dovevano disinnescare una bomba, scoprono che in realtà l'ordigno non esiste. Si tratta di un inganno, una falsa pista, e la vera trama verte attorno al salvataggio di un bambino.

Conclusione: la trama viene svelata. Il giocatore può terminare la trama come preferisce, a patto che nessun personaggio muoia. Comunque, questa regola non va tenuta in considerazione se si sta giocando la conclusione della scena finale.

Il giocatore attivo al momento fissa il fotogramma di una scena a seconda del dado che decide di assegnarle. Per esempio, se il dado è un "1" può creare una nuova trama, mentre se è un "3" può solo far aumentare la tensione di una trama già esistente. Con l'eccezione delle due trame principali dell'Antagonista e del Protagonista, non è necessario giocare ogni singolo punto (1, 2, 3, 4, 5, 6) per arrivare alla conclusione. Le trame minori possono saltare dal punto 1 al 3 e poi al 5 e al 6, oppure dal punto 1 al 4 al 6, o in qualsiasi altro modo si desideri.

Scartare i dadi usati: i dadi utilizzati vengono tolti e non possono più essere utilizzati nella scena, anche se un giocatore potrebbe ottenere dadi aggiuntivi grazie a una delle sue abilità.

RIUNIONE TRA GLI SCRITTORI

Potrebbe accadere che non ci siano trame rimanenti a cui assegnare i dadi. In questo caso, il giocatore scarta uno dei suoi dadi e tira nuovamente tutti quelli che gli restano (se ce ne sono). Se un giocatore dovesse rimanere senza dadi durante la scena, il gioco continua facendo ancora una volta il giro del tavolo e, quando tocca nuovamente a lui, la



scena termina.

Secondo Atto e successivi

Ogni atto successivo al Primo dovrebbe cominciare con il giocatore alla sinistra di quello che ha aperto l'atto precedente. A questo punto, sul tavolo dovrebbero esserci un certo numero di fogli con alcune trame, che il giocatore può utilizzare per sviluppare la sua storia. In caso contrario, si seguono le regole per la "riunione tra gli scrittori" viste sopra.

Concludere una trama

Il giocatore che conclude una trama rimuove il foglio corrispondente dal gioco e guadagna 1 Punto Drama. Questi punti possono essere spesi per effettuare una delle seguenti azioni :

- Attivare un'abilità.
- Cambiare il risultato di uno dei tuoi dadi in "1".
- Cambiare il di uno dei dadi di un altro giocatore in "6".
- Tirare nuovamente un dado.
- Rimuovere dal gioco un dado.

Atto finale

Durante l'atto finale, l'Antagonista e il Protagonista ottengono ciascuno un dado addizionale, mentre il Contesto Narrativo e le Comparsa possono utilizzare le proprie abilità per due volte invece di una sola.

Indipendentemente dal risultato dei dadi, l'Antagonista e il Protagonista dovrebbero avere a disposizione una scena finale a testa per concludere le loro trame, se queste sono ancora in sospeso.

Se la partita è inclusa in una campagna di gioco più ampia, si consiglia di ignorare quest'ultima regola e di consentire che le trame restino irrisolte.

Suggerimenti

Suggerimento n.1: prendere appunti chiari.

Suggerimento n. 2: cercare di mantenere il numero di fogli con trame irrisolte al minimo. Non ci dovrebbero essere più fogli con trame più rispetto ai giocatori.

Suggerimento n. 3: dopo il tiro iniziale, permettere ai giocatori di ritirare le coppie di dadi con lo



stesso risultato.

Suggerimento n. 4: le trame che procedono direttamente dal punto 1 al 6, senza passaggi intermedi, non dovrebbero fruttare Punti Dramma.

Suggerimento n. 5: le Comparse devono sentirsi libere di inventare nuovi personaggi ogni volta che lo desiderano. In una partita a cinque giocatori, questo ruolo è lasciato al Contesto Narrativo.

Concludere la partita

Dramma è stato progettato per avere la durata desiderata dai giocatori. Per rappresentare un singolo film, devono essere giocati solo dai tre ai cinque atti. Tuttavia, non è impossibile giocare una campagna, a patto che l'Antagonista cambi ogni tanto.



*Drama © 2011 Jim Pinto
and Post World Games*

<http://postworldgames.com/>
<http://knightimestudios.blogspot.com/>

*Edizione italiana realizzata dal
Chimerae Hobby Group dietro
permesso scritto dell'Autore.*

*Traduzione, impaginazione e
realizzazione file PDF a cura del
Chimerae Hobby Group.*

www.chimerae.it
chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN13 – 1ª Edizione – Maggio 2020



SCHEDE DEI PERSONAGGI

Antagonista

Una volta per atto, l'Antagonista può cambiare il risultato di un qualsiasi dado in un 4 o un 5.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione

Protagonista

Una volta per atto, il Protagonista può cambiare il risultato di un qualsiasi dado in un 2 o un 3.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione

Comparsa n. 1

Una volta per atto, la Comparsa n. 1 può cambiare un qualsiasi risultato di 6 in due 3.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione

Comparsa n. 2

Una volta per atto, la Comparsa n. 2 può cambiare un qualsiasi risultato di 6 in un 2 e un 4.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione

Contesto Narrativo

Una volta per atto, il Contesto Narrativo può cambiare un qualsiasi risultato di 6 in tre 2.

- 1 Trama
- 2 Sviluppo del personaggio
- 3 Aumento della tensione
- 4 Complicazioni
- 5 Colpo di scena
- 6 Conclusione



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

