

“AFTERLIFE”

AMBIENTAZIONE

Filmografia essenziale: “Cloud Atlas” - “Death Parade (serie Anime)” – “Amabili resti”

*Dopo la morte attendono gli uomini cose che non sperano
e neppure immaginano
(Eraclito)*

*Dopo la tua morte, sarai quello che eri prima della nascita
(Arthur Schopenhauer)*

*Quella che il bruco chiama fine del mondo
Il resto del mondo chiama farfalla
(Lao Tzu)*

SCOPO DELL’EVENTO E TEMATICHE DA AFFRONTARE

“AFTERLIFE” si prefigge di essere un gioco di ruolo dal vivo di ludica intelligenza i cui contenuti forti, drammatici, riflessivi e introspettivi siano in grado di indurre il giocatore partecipante ad interrogarsi su alcuni dubbi filosofici, etici, morali e personali, ovvero:

- La fuga dalla realtà, dai propri compiti, dai propri ruoli, dalle proprie sciagure o disgrazie;
- La impossibilità di tornare alla “normalità” quando si è persa una parte fondamentale di se stessi o di ciò che ci apparteneva in vita e sul concetto di perdita inteso come irreversibile (perdere una occasione di redenzione, di fare la scelta giusta o deludere una persona amata);
- Il valore della speranza (cosa si può arrivare a fare pur di riceverla? E’ possibile toglierla ad altri per il proprio interesse o a rinunciarvi per permettere ad altri di salvarsi?);
- L’etica della sopravvivenza ad ogni costo (è meglio lasciar perdere una vita ormai trascorsa o perseverare il più possibile per ottenere anche solo un’ora in più di vita da vivere?);
- Su come certe scelte non siano nettamente giuste o sbagliate (a seconda del periodo storico e dei suoi valori), e su come il destino di alcuni possa influenzare quello di altri, anche a distanza.

“AFTERLIFE” è un evento di gioco di ruolo dal vivo one shot che non si prefigge di essere “divertente” nè di avere sessioni di azione fisica intensa.

Se siete in cerca di “divertimento facile”, vi sconsigliamo di partecipare a questo evento.

IL LIMBO



Esiste un luogo al di fuori del tempo e dello spazio, al confine tra la vita e la morte, e quel luogo è il Limbo.

Tutti conoscono il significato religioso, scientifico, fisiologico o mentale di questo non-luogo, ed ogni persona gli dà una propria definizione in linea con ciò che ha appreso nella vita.

Per i credenti di talune fedi religiose lo si può associare al “purgatorio” cristiano, o al Devachan Buddista, un luogo di transizione per le anime appena trapassate. Ogni cultura ne ha dato una sua personale definizione filosofica, lo ha descritto con decine di aspetti differenti e lo ha citato nelle sue scritture. Per le persone più razionali, o semplicemente atee, il Limbo ha una spiegazione

scientifiche nelle esperienze di pre-morte (EPM) causate dal rilascio di endorfine nel cervello negli istanti immediatamente successivi ad un forte stress traumatico.

Spiritualmente parlando, molte forme di aldilà e diversi culti religiosi prevedono delle zone di transizione per le anime in procinto di trapassare, luoghi nei quali gli esseri umani devono confrontarsi tra di loro per dimostrare a loro stessi e agli dèi di guadagnarsi la vita eterna. Giova evidenziare che il Limbo non è popolato solo ed esclusivamente da anime e coscienze ben definite, ma anche dai "Custodi", esseri apparentemente servizievoli e bene educati, o talvolta silenziosi, terrificanti e imperativi, la cui funzione è quella di condurre le anime verso la presa di coscienza della loro ormai prossima morte, o forse, verso un percorso di riflessione e salvezza o addirittura al ritorno alla vita.

Il Limbo è una dimensione atemporale che pone diverse coscienze all'interno del medesimo spazio. Pertanto, è possibile vedere persone (coscienze) appartenenti a diverse epoche storiche e categorie sociali aggirarsi all'interno di una determinata porzione di Limbo. Ma per quale motivo le coscienze condividono il medesimo spaziotempo?

Ci sono solo ipotesi al riguardo, nessuna delle quali pone certezze assolute. Una di esse potrebbe essere che le anime, o le coscienze (o gli stati della mente) disgiunte dalle normali regole della fisica, entrino in una dimensione nella quale detti confini si assottigliano e dove le trame del destino comune di certe persone si fanno più forti, tornando a connetterle a vicenda. In questo spaziotempo slegato dalle regole della materia, il tempo cessa di esistere e non scorre avanti né indietro.

COSA VI E' SUCCESSO?



Non è facile comprendere come la prossimità alla morte possa, talvolta, generare uno stato mentale in grado di distaccarci dal mondo fisico per entrare in un mondo unicamente mentale, spirituale o neurologicamente indefinito (ovvero il Limbo), ma questo è ciò che vi è successo: siete ad un passo dalla morte, siete appena entrati nel Limbo e siete consapevoli di tutto questo.

Un incidente, un trauma, una malattia... ognuno di voi (a seconda del personaggio selezionato e di cosa gli è successo) ha preso coscienza di essere entrato in un mondo di confine (il Limbo) nel quale si ha come la sensazione che ogni gesto, pensiero, parola o azione potrebbe contribuire a farvi tornare alla vita, come anche condannarvi all'oblio perpetuo, al giudizio divino, all'inferno o al paradiso, alla reincarnazione o al ritorno in vita, oppure al semplice nulla.



Nel Limbo non siete soli. Ci sono altre persone legate a voi da un invisibile filo conduttore che travalica il tempo e lo spazio. Potrebbero essere coscienze diverse dalla vostra o semplici allucinazioni auto indotte, ciò non ha importanza; nel Limbo sono presenti altre coscienze nella vostra medesima condizione, e poiché il Limbo è atemporale, è quindi possibile incontrare esistenze provenienti ogni cetto sociale, epoca ed estrazione sociale.

TUTTO E' PERDUTO?

No. Potete ancora tornare in vita. Dovete tornare in vita perché non esistono alternative accettabili, non per voi, almeno. L'attaccamento alla vita è parte integrante di ogni persona, se vi foste arresi sin da subito di certo non sareste finiti nel Limbo. Vi restano ancora molte cose da fare, molte risposte da ottenere, persone da raggiungere, piaceri da assaporare, ed oltre la porta del Limbo non esistono alternative reali e certe perché nessuno è mai tornato dalla morte per poter raccontare ciò che ha visto dall'alta parte... *se mai esiste qualcosa*. Eppure, pur non avendo ancora concluso la vostra esistenza, c'è qualcosa che vi trattiene sul fondo e che necessita di essere risolta o approfondita per poter riemergere alla vita.

Anche le coscienze intorno a voi si trovano nelle vostre medesime condizioni e hanno bisogno del vostro aiuto... o forse siete voi stessi ad essere finiti nel Limbo perché siete voi ad avere bisogno di quell'aiuto decisivo che in vita non siete riusciti ad ottenere.

Analizzando voi stessi, la situazione che vi ha condotti allo stato di pre-morte, i vostri immediati conoscenti e le anime del Limbo a voi più distanti, forse comprenderete che per trovare la vostra salvezza, o la vostra condanna, tutto dipende da come vi confronterete con le altre anime.

QUESTIONI IRRISOLTE



Il vostro attuale stato di coscienza alterata ha trascinato nel Limbo aspetti della vostra esistenza che, con ogni probabilità, hanno contribuito a farvi precipitare nel Limbo. Difficile descrivere in poche righe cosa essi rappresentino, ma di sicuro essi hanno contribuito a modificare la vostra vita e il destino che il Limbo ha in serbo per voi dipende dalla risoluzione di queste questioni. Qualunque cosa abbiate fatto in vita, c'è stato un momento nel quale il vostro destino è cambiato per sempre e quel momento ve lo siete portato dietro. In qualche modo, il destino e le conseguenze di quel momento ha interlacciato la vostra coscienza con quella di altre persone ed ha avuto ripercussioni sulle vostre vite, e su quelle di altri: una missione da compiere, un lavoro da eseguire, una situazione da districare o una situazione nella quale erano coinvolte più persone... questi sono solo alcuni esempi.

Il legame delle persone con quella questione irrisolta, nonché la risoluzione della medesima, non è limitato nel tempo e nello spazio, o a coloro che in prima persona erano in quel posto e in quell'epoca quando sono entrate nel Limbo, perché ciò che è successo nel passato può avere avuto ripercussioni imprevedibili nel futuro, e anche viceversa, perché nel Limbo il tempo non ha significato.

Le questioni irrisolte coinvolgono gruppi di anime immerse nel Limbo provenienti da diverse situazioni ed epoche storiche il cui numero di individui è compreso dai 2 a 5 elementi:

- **Plotone 24° Fucilieri, San Severo (1918)**: pochi giorni dopo l'armistizio dell'Austria, la San Severo si è trovata di fronte ad una scelta: incalzare una brigata nemica a San Pietro del Carso oppure retrocedere nel territorio italiano? Non avendo ricevuto ordini, tutta la decisione è ricaduta sugli ufficiali, gravati dai propri doveri istituzionali, straziati dal dolore delle perdite e bruciati dall'odio per il nemico. Esisteva una scelta giusta da compiere prima di quella loro ultima, fatale battaglia?
- **I Camerati di Merano (1933)**: Merano, anno XI dell'Era Fascista. Una cittadina collinare italiana quietamente governata dall'amministrazione locale da qualche tempo sta organizzando una grande festa estiva sulle colline della durata di un'intera settimana, durante il quale il paese si spopola, e l'Ostello dei Giovani Patrioti riceve visite misteriose e, forse, pericolose per l'ordine pubblico. Tre camicie nere e la proprietaria dell'Ostello sono rimasti coinvolti in una storia che li ha seguiti anche oltre la vita.
- **Brigata Partigiana Garibaldi (1944)**: fin dove poteva arrivare il desiderio di libertà di un gruppo di partigiani uniti da un destino comune? Ciò che è successo a Cervarolo è colpa di qualcuno di voi? Quello che è accaduto in seguito a Cernaïeto di Casina è ugualmente colpa vostra? Cosa avete sepolto assieme ai morti di quei due paesi?
- **Una cena tra famiglie (1955)**: due famiglie perfette, un equilibrio consolidato, un matrimonio prossimo ad avverarsi e molte opportunità da cogliere. Eppure, nel corso di una semplice cena, il destino dei Borghese e dei Malvezzi ha unito i loro destini per sempre in un litigio che ha rotto i loro equilibri. E' davvero possibile disporre del proprio destino o di quello dei propri figli? Ed era davvero giusto voler programmare quel matrimonio che alla fine non si è concretizzato?
- **La Compagnia di Massimo (1969)**: negli anni in cui tutto sembrava diventato possibile e la rivoluzione culturale era ormai ovunque, la Compagnia di Massimo è nata, ha vissuto e si è conclusa dopo avere bruciato molte opportunità pur di seguire la propria utopia: quella di potersi sentire uniti sotto il proprio piccolo, semplice e concreto "leader", un ragazzo come tanti altri e con un nome come tanti altri: Massimo.
- **Coniugi perfetti (1985)**: fin dove è possibile convivere amandosi e odiandosi nel medesimo momento? Si può essere egoisti a tal punto da perdere di vista tutto ciò che può sembrare fondamentale alla conduzione di una vita degna di essere vissuta? E questo legame di reciproco disprezzo può essere sciolto o rimane indissolubile per l'eternità? Era davvero possibile ricostruire tutto?
- **Gita in macchina (1995)**: una normale giornata fra amici viene spezzata da un inaspettato incidente d'auto. Eppure, ora che il destino ha giocato le sue carte, è proprio nel Limbo che emergono gli aspetti più decisivi di quella gita sciagurata. C'era chi non doveva neppure salirci su quell'automobile? Qualcuno ha commesso degli errori? Perché il gruppo è partito anche quella dannata sera?
- **Policlinico privato San Lazzaro (2005)**: il destino di un medico e di due suoi pazienti si è unito in una stanza poco frequentata del Policlinico privato di San Lazzaro, un ospedale nel quale non sempre l'etica era compatibile con la professionalità. Chi voleva morire è sopravvissuto suo malgrado, chi voleva sopravvivere è morto nonostante tutto... e in mezzo a questi drammi, qualcuno ha dovuto scegliere al posto di entrambi.
- **Tre persone come tante altre (2025)**: nel lungo viaggio che ha condotto questi tre individui alla spersonalizzazione si nascondono atti e azioni riprovevoli che alla fine sono confluite in un unico destino comune. Perdonare e dimenticare, oppure vendicarsi dei torti subiti? Spetta a loro deciderlo... ma in un sistema come questo, possono esserci soltanto vittime
- **Vite virtuali (2025)**: in un mondo dal benessere facile e poco costoso, tutto può essere fatto in rete, o da casa, o dall'interno della propria automobile a guida automatica. Le

interazioni sociali diventano sempre più veloci, effimere, sterili, tanto da far regredire l'umanità a chi l'aveva perduta da tempo. Ma arriva il momento in cui l'essere umano reclama con violenza il suo diritto a esistere come persona reale, e quando ciò accade, non sempre si è preparati a sostenere la realtà.

- **Nemico di me stesso (3250):** l'umanità attraversa una fase di stallo culturale e scientifico, la fusione nucleare è ancora una chimera, il sovraffollamento e i consumi hanno spinto lo sfruttamento della Terra fino al limite. Solo la guerra tra due comunità di altrettante colonie lunari porterà ad un punto di svolta. Ma cosa può succedere quando l'uomo, privato di ogni forma di umanità, si eleva a dio? Ogni efferatezza diventa legittima nel nome della sopravvivenza? E quale prezzo si dovrebbe essere disposti a pagare per far sopravvivere alcuni a discapito di altri? E cosa collega il destino dei due gestori di queste colonie a quello di tutte le persone di tutte le epoche storiche di questo Limbo?

Risolvere una "questione irrisolta" porta a conquistare un singolo "sollievo", il quale è rappresentato, nel Limbo, da un oggetto simbolico di colore **giallo** che non può mai essere nascosto alla vista delle persone, e che rappresenta una luce di speranza in quel mondo effimero e misterioso. Le anime del Limbo che riescono ad ottenere un "sollievo" hanno qualche speranza in più di emergere e tornare alla vita. I "Custodi" sono le uniche entità in grado di consegnare e rilasciare un "sollievo"

FARDELLO



Ogni persona impara a convivere con i suoi **fordelli**, che possono essere dubbi mai chiariti, traumi, scelte sbagliate, peccati inconfessabili o colpe innominabili.

Senza più il supporto dei nostri corpi fisici, delle persone o della società che ci aiuta ad autogiustificarci nel sostenerli, nel Limbo i **Fardelli** assumono una consistenza che può arrivare ad essere fisicamente fastidiosa o addirittura insopportabile, e sono proprio questi **Fardelli** a rendere difficile il ritorno alla vita di coloro che li portano.

Sbarazzarsene da soli è impossibile poiché sono parte di ciò che si è vissuto; per liberarsi di un Fardello è necessario che un'altra persona se ne faccia volontariamente carico, con tutto quello che ne consegue. Inoltre, poiché sono strettamente correlati ad una "questione irrisolta" avvenuta nel ristretto ambito di una cerchia di amici, familiari o conoscenti, solo le anime appartenenti ad una cerchia esterna alla propria possono farsi carico di questi fardelli.

I Fardelli possono essere di moltissimi tipi differenti, ma sono tutti caratterizzati dal colore **rosso**, o una parte di colore rosso (un nastro, una decorazione) e non possono mai essere nascosti alla vista delle persone. Le anime del Limbo che riescono a privarsi di un Fardello hanno qualche speranza in più di emergere e tornare alla vita.

MASCHERA



Tutti noi indossiamo una **Maschera** che nasconde agli occhi degli altri una parte di noi stessi che vogliamo tenere nascosta agli altri. Nel Limbo le **Maschere** possono assumere una consistenza reale e possono rivelare agli altri una parte della nostra vera natura.

Potrebbe arrivare il momento, nel corso della vostra permanenza nel Limbo (o al di fuori del Limbo, semmai doveste riuscire ad uscirne per un periodo temporaneo o permanente), di dover indossare una maschera in grado di coprirvi il volto. Questa maschera ha un aspetto e una funzione ben precisi, descritti nel file "AFTERLIFE – Istruzioni Maschera", che vi chiediamo di consultare e costruire da soli perché obbligatoria (lo staff non ha a disposizione maschere di questo tipo da prestarvi).

L'AGONIA

Si presume che la luce che le coscienze vedono nel Limbo sia quella del sole o del mondo reale che riesce a fluire attraverso le palpebre chiuse del morente, ma poiché il Limbo è atemporale, rimanervi per un giorno o mille anni non ha alcuna importanza: finché è destinata a restarci, l'anima dentro un Limbo lo vive come se fosse sempre giorno.

La notte invece ha un significato diverso nel Limbo. Quando essa arriva, le ipotesi sono due:

- La luce della vita sta sfumando da voi, quindi state progressivamente agonizzando e avvicinandovi alla morte
- Le angosce, i fardelli e le questioni irrisolte iniziano a gravare sempre di più sulla vostra anima e dovete cercare di arrivare ad una loro risoluzione.

Poiché molte anime di diverse epoche ed estrazioni sociali entrano e interagiscono tra di loro nel Limbo contemporaneamente (in quanto legate a vicende o destini tra loro intersecati) la Notte le coglie tutte assieme in modo sincronizzato.

La Notte ha anche un altro effetto inquietante: trasforma il comportamento dei Custodi (vedi più avanti) i quali si fanno più insistenti, subdoli ed accusatori.

IL SONNO

Qualunque anima prima o poi è destinata ad addormentarsi nel Limbo durante la Notte. Quando ciò avviene, essa "varca la soglia".

Di lì in poi, a seconda di come ha trascorso la sua permanenza nel Limbo, nessuno può sapere se essa si risveglierà nel mondo reale oppure se si troverà nell'aldilà, ammesso che esso esista, o in un altro luogo altrettanto misterioso e sconosciuto.

USCIRE DAL LIMBO



Se esiste una via di uscita dal Limbo nel quale siete finiti, il vostro compito è quello di trovare il modo di attraversarla per ottenere una nuova vita, o forse, di sacrificarvi per permettere ad altri di riuscire ad ottenerla. Di sicuro i **Fardelli** ridurranno la vostra probabilità di uscire dal Limbo, i **Sollievi** potrebbero aiutarvi e le **Maschere** potrebbero rivelarsi un vantaggio come anche un vincolo.

Non ci sono altre raccomandazioni che si possano fare.

Avete giocato la partita della vostra vita, ed ora il gioco sta per concludersi.

Che questo gioco inspiegabile possa continuare o meno, lo scoprirete quando vi troverete nel Limbo.

CONSIDERAZIONI FINALI

- "Afterlife" si prefigge di avvicinarvi al puro Gioco di Ruolo dal Vivo stimolandovi al confronto reciproco per ogni possibile riflessione comune su ciò che siamo e ciò che saremo.
- Potete liberamente documentarvi sul periodo storico di vostra appartenenza ed aggiungere storie, note di colore, riflessioni e sfumature di qualsiasi tipo al personaggio che sceglierete, nessuno ve lo impedirà
- Se credete di avere trovato il vostro scopo o di avere esaurito il ruolo e gli spunti di riflessione, concentratevi su qualcun altro, o qualcos'altro presente nel Limbo. Nessuna riflessione è scontata.
- Salvezza e dannazione, sopravvivenza o morte, sono concetti che dipendono sia da voi che dagli altri; i Custodi esistono solo per sovrintendere e controllare cosa fate e come lo fate
- "Afterlife" non si prefigge di essere "facile" né "divertente", ricordatevelo.