

“AFTERLIFE”

REGOLAMENTO

LA LOCATION, IL RITROVO, ORA INIZIO, ORA FINE.

SABATO E DOMENICA

Ore 10.00 ritrovo dei partecipanti e degli organizzatori, consegna degli oggetti di gioco ed accoglienza nella zona letto personalizzata per ogni giocatore, presso la quale collocherà effetti personali e “maschera”:

Ore 12.00-13.00 workshop di conoscenza dei personaggi e loro collocazione nella location

Ore 14.00 IN GIOCO:

- Una volta iniziato, il gioco non si interrompe più fino al “fuori gioco”
- Solo dopo che sono trascorsi i primi 30 minuti di gioco i personaggi possono allontanarsi dalla ristretta area di location dalla quale sono partiti;
- Solo dopo 2 ore dall’inizio del gioco, è possibile ricevere, cedere o scambiare il proprio “fardello” (vedi più avanti)

NOTTE (orario variabile): In questo evento è previsto che per la nottata del Sabato vi addormentiate con indosso i vestiti coi quali avete iniziato a giocare.

RISVEGLIO (Orario variabile): al vostro risveglio, dovrete seguire le istruzioni contenute nella busta chiusa che vi è stata consegnata all’inizio dell’evento.

“FUORI GIOCO”: La **parola chiave** per la dichiarazione del “Fuori Gioco” pronunciata dagli organizzatori è **“Ora potete tornarvene a casa”**. Questa parola chiave sarà pronunciata nei tempi e nei modi previsti dall’evento.

Successivamente al “fuori gioco” ci sarà il debriefing dell’evento, con il relativo scambio di riflessioni e considerazioni per la necessaria distensione post evento.

Siete pregati di restituire il materiale associativo al termine dell’attività.

PRIMA REGOLA SULLA INTENSITA’ DI “AFTERLIFE”:

Questo vuole essere un Gioco di Ruolo dal Vivo one shot particolarmente introspettivo, riflessivo ed incentrato sui dubbi e sulle domande senza risposte che ogni giocatore partecipante vuole porre a se stesso o in raffronto con gli altri, per cui ricordatevi le seguenti cose:

- **VIETATO AI MINORI DI ANNI 18:** questo evento è vietato ai minori di anni 18, neppure se accompagnati dai loro genitori. Le tematiche affrontate sono pesanti, e non è nostra intenzione che vengano affrontate in modo burlesco, superficiale o senza la necessaria consapevolezza e responsabilità da parte di ogni partecipante.
- **VESTIARIO SACRIFICABILE:** le situazioni di gioco proposte prevederanno che il giocatore possa sporcarsi con sangue finto, terra, polvere o altre sostanze che potrebbero rovinarli irrimediabilmente, per cui tenetelo in considerazione.
- **FARDELLI:** ai giocatori verrà chiesto di portare un oggetto fisico chiamato “fardello” il cui colore deve essere ROSSO, o avere predominanza di detto colore in modo inequivocabile. Detto oggetto, a carico del partecipante, potrebbe essere un ostacolo “fisico” alla deambulazione o alla sensorialità (esempio: un peso legato alla gamba, una mano intrappolata in un sacchetto, un mestolo legato al polso, etc) come anche essere un oggetto la cui connotazione visiva ed emotiva sia fastidiosa, disturbante o intensa (una foto di famiglia con dei mostri al posto delle facce, un orsacchiotto bruciato, etc). Il

Fardello è liberamente inventabile dal giocatore, è contestualizzato al background del personaggio interpretato (ci saranno comunque degli “esempi” non obbligatori di fardello in fondo alla scheda) ed è un oggetto che potrà essere ceduto ad altri personaggi durante il gioco. Vi suggeriamo pertanto di non usare oggetti costosi poiché il Fardello, come oggetto di gioco e passando di mano in mano, potrebbe essere smarrito o rovinato.

- **LIBERTA' DI VITA E DI MORTE** : nel mutuare pienamente uno stile di gioco già adottato con successo all'estero, riteniamo di dover conferire al partecipante la piena autonomia decisionale sul suo ruolo e sulla sua esperienza di gioco, anche in considerazione delle situazioni estreme che potrebbero venire a crearsi, come lo scarso riposo, l'eccesso di intensità o, semplicemente, il desiderio di godersi l'avventura nel modo più attinente ai propri desideri. Per questo motivo, ogni giocatore è libero di decidere come e quando morire, ovvero, uscire dal gioco.

Si potrà dunque simulare di essere feriti, malmenati, imprigionati, affamati o essere prossimi all'esaurimento, ma in ogni caso, la scelta di eliminare il proprio personaggio dal gioco spetta solo e unicamente al giocatore che lo interpreterà.

Ove questo accadesse, il giocatore potrà scegliere di “andare incontro al suo destino” rivolgendosi ad un Custode. Una volta raggiunta la zona in “fuori gioco” il giocatore potrà ristorarsi ove ha lasciato i suoi effetti personali in “fuori gioco” e potrà riposarsi, attendere la fine dell'evento o tornarsene a casa..

- **GRUPPI DI GIOCO:** ogni “questione irrisolta” (vedi ambientazione) corrisponde ad una data epoca storica che ha come protagonisti personaggi interlacciati tra di loro all'interno di un gruppo di gioco (come relazioni interpersonali e di background) che a loro volta potrebbero condurre alla risoluzione di un dramma che si sono trascinati dietro, Consigliamo ai partecipanti (finché possibile) di riempire ognuno di questi gruppi per fare in modo di completarli. I gruppi funzionano anche senza la presenza di uno o più personaggi ma di sicuro sono più interessanti da giocare se completi. PS: alcuni personaggi sono “gender free”, altri devono essere necessariamente interpretati da giocatori maschili o femminili.
- **MASCHERE:** ogni giocatore dovrà costruirsi una “maschera” seguendo le indicazioni fornite nella email di iscrizione e nei relativi file in PDF, e indossarla al momento opportuno. La maschera va tenuta nella zona letto personale del partecipante, possibilmente nascosta.

REGOLE SULLA SICUREZZA PERSONALE:

Se vuoi partecipare ad “AFTERLIFE”, ti impegni a evitare di compiere azioni pericolose, o eccessivamente fastidiose, per te stesso o per le altre partecipanti.

Analogamente, ti impegni ad accettare il normale contatto fisico e l'interazione verbale da parte degli altri partecipanti: durante il gioco ti capiterà di essere abbracciato, afferrato, insultato, trasportato a braccia, perquisito, minacciato, legato o presa di mira da persone armate con repliche non funzionanti di armi da tiro. Il tutto naturalmente con la dovuta cautela e rispetto dell'incolumità fisica e del comune senso del pudore.

La presenza di contatto fisico e la ricerca di un'immedesimazione intensa rendono necessario che ci sia un ambiente di fiducia e sicurezza e che ciascun partecipante abbia la possibilità di evitare situazioni che, per il suo personale metro di giudizio, risultano fastidiose o pericolose.

Modula ogni contatto fisico a seconda di chi hai davanti: quello che alcuni potrebbero trovare coinvolgente e realistico, altri potrebbero trovarlo fastidioso o sgradevole.

LA REGOLA DELLE TRE “I”

Interpretazione. Immedesimazione. Improvvisazione.

Come a teatro, un evento di gioco di ruolo dal vivo è incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione. Tutti i partecipanti interpretano i protagonisti di una storia corale che viene creata e si sviluppa durante il gioco. Pur non essendoci un copione prestabilito con battute a parte, questo evento è creato per accompagnare il giocatore affinché la sua interpretazione del personaggio sia preponderante.

Qualunque azione si voglia compiere nel gioco, sarà necessario farla fisicamente, come a Teatro o sul set di un film. Gli unici limiti sono, ovviamente, il comune buon senso e la legge italiana.

In questo gioco non esistono vincitori, ma soltanto vinti, eppure, proprio dal punto più basso della scala sociale ogni personaggio sente di avere un suo scopo da raggiungere all'interno della storia. Una volta raggiunto quello scopo, non è scritto da nessuna parte che debba terminare di interagire con gli altri partecipanti dell'evento. Hai l'impressione di avere raggiunto il tuo scopo? Il personaggio è tuo, sei tu a dargli un'anima. Fallo continuare a vivere, ad interagire con gli altri ed incuriosirsi tramite nuovi obiettivi. Arricchirai il tuo gioco e quello degli altri giocatori.

GLI STATI DI SALUTE E L'ETICA DEL DANNO

A seconda delle vicissitudini di gioco, potrebbe capitarti di essere colpito, percosso, ferito o anche sottoposto ad un interrogatorio. Trattasi, ovviamente, di situazioni simulate e mai reali. Non sarai realmente ferito e percosso! In base a quello che ti capiterà, dovrai però comportarti (realisticamente) di conseguenza. Interpreta bene questi stati di salute e il gioco di tutti ne risentirà in positivo, ma soprattutto, sappi sempre che sei l'unico arbitro di te stesso.

Deroga sempre in peggio il tuo auto arbitraggio e tieni presente che essere sopraffatti è del tutto normale in una situazione di conflitto.

CONSIGLI DI INTERPRETAZIONE IN CASO DI COMBATTIMENTO

Pur essendo immersi in una dimensione puramente mentale, la percezione che avrete del vostro danno fisico sarà reale e convincente.

Il sistema di gioco non prevede “punti ferita” o particolari regole riferite alle singole parti del corpo colpite: se vieni colpito molte volte al braccio da forti pugni o bastonate potresti considerarti “contuso” per mezz'ora, come anche “ferito” al braccio e non essere in grado di muoverlo più, o anche “abbattuto” al suolo. Se sei una persona robusta, o vuoi interpretare il tuo stato di salute in modo diverso, potresti anche ritenerti “contuso” per pochi minuti o addirittura uscire quasi illeso dallo scontro.

In ogni caso, gli stati di salute sono liberamente interpretabili dai giocatori, sebbene sia raccomandabile, da parte dei giocatori, una interpretazione coerente con il tipo e la qualità del danno ricevuto.

Le regole d'oro da ricordare è che ogni scena di combattimento ed ogni interpretazione del danno ricevuto deve essere:

- 1) Divertente per chi interpreta il danno e lo subisce
- 2) Soddisfacente per la controparte della scena violenta

Di seguito, alcuni esempi di carattere meramente “indicativo” su una corretta e coerente interpretazione dei danni:

Dolorante\Contuso: in questo stato di salute (dovuto a percosse o risse nella maggior parte dei casi) il personaggio si lamenta, soffre e non è in grado di correre né di combattere, ma è ancora in grado di fare il suo lavoro e di muoversi senza troppa velocità. Un personaggio “contuso” rimane in quello stato a sua discrezione.

Ferito: il personaggio è stato “ferito” da una coltellata o un forte colpo alla gamba, a un braccio, un occhio, al torso o una parte del corpo non vitale. Il personaggio, pur simulando dolore o sofferenza per un tempo congruo, può comunque continuare a parlare e ad usare i cinque sensi, ma la sua locazione colpita non tornerà a funzionare e rimarrà quindi inerte, rotta o gravemente menomata. Operazioni chirurgiche semplici o un primo soccorso adeguatamente lungo potranno ripristinare la funzionalità dell’arto. Un ferito a una gamba deve zoppicare, a entrambe le gambe deve rimanere fermo o strisciare. Un ferito ad un braccio non può più usarlo per combattere né lavorare. Un personaggio “ferito” rimane in quello stato a sua discrezione.

Abbattuto: il personaggio è stato “abbattuto” da uno o più colpi di arma da corpo a corpo o da tiro al torso ed è obbligato a non muoversi più, poiché si ritiene ferito in modo troppo grave per poter essere indipendente (allo stomaco, o alla testa, poco importa).

Non esistono punti ferita, quindi la vittima decide quando considerarsi abbattuta o meno. In stato di “abbattuto” il personaggio può comunque continuare a parlare e ad usare i cinque sensi, ma la sua locazione colpita non tornerà a funzionare e rimarrà quindi inerte, rotta o gravemente menomata. Un personaggio “Abbattuto” rimane in quello stato a sua discrezione.

“Incosciente”: Per portare alla incoscienza un personaggio, questi deve prima essere “abbattuto” e poi, simulando la scena e senza contatto fisico, è sufficiente dargli un ulteriore colpo stordente alla testa. Un personaggio “incosciente” rimane in quello stato a sua discrezione.

IL COMBATTIMENTO A MANI NUDE

Talvolta le parole non bastano... se il tuo personaggio vuole aggredirne un altro, mima la scena. Fronteggia il nemico e, con cautela e buon senso, afferralo o spintonalo o stratonalo. Il gioco può essere fisico ma non deve mai essere doloroso né tantomeno causare dei veri lividi o ferite: tira sempre i colpi con cautela, a vuoto ed evitando di mirare alla faccia o ad altre zone sensibili, e studia le reazioni del personaggio coinvolto, per capire se puoi aumentare o diminuire l’intensità.

Se la rissa è tra due personaggi o gruppi simili, l’esito dello scontro è lasciato all’interpretazione del momento. Se sei chiaramente più debole del tuo avversario, è il momento di farti pestare! Nessuno gioca per vincere a tutti i costi: seguendo i tempi giusti, la sconfitta aumenta l’impatto emotivo della scena ed è l’anticamera ideale per una successiva rivalsa o vendetta.

In gioco e nella location saranno presenti oggetti di ogni tipo (assi di legno, rottami, sassi) che non dovranno mai essere utilizzati per il confronto fisico reale. Potrebbero essere “branditi” per simulare una scena intensa, ma in ogni caso **è severamente vietato usare come arma da mischia ogni tipo di oggetto “reale” reperito in loco.**

ESCLAMAZIONE DI SICUREZZA

Quando l’intensità di una scena violenta, di un contatto fisico o di una interpretazione troppo intensa inizia a diventare intollerabile o eccessiva, il giocatore può esclamare a gran voce (contestualizzando l’esclamazione a ciò che sta accadendo) la frase **“Mi vuoi fare del male veramente?”**, ad esempio: *“Lasciami andare il braccio, mi vuoi fare del male veramente?”*

Nell’udire quella parola, il giocatore che sta attivamente infastidendo la controparte è quindi obbligato a ridurre l’intensità del ruolo o del contatto fisico che sta esprimendo.

RISPETTO DEL MATERIALE ASSOCIATIVO

Ricorda sempre di avere il massimo rispetto degli oggetti di scena (armi, fardelli, sollievi) e di utilizzarli solo con particolare attenzione. Il materiale di gioco conferito al giocatore deve essere restituito al termine dell'evento.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

Non ci sono regole simboliche per simulare queste dinamiche: se vuoi trasportare un ferito devi farlo fisicamente, quindi sarà meglio che ti faccia aiutare.

In ogni caso, per quanto sia masochista la vittima, **devi**:

- evitare di legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, legare qualcuno per il collo, legare o rinchiudere qualcuno in un luogo isolato e andartene lasciandolo solo;
- evitare di trasportare qualcuno a spalle per una rampa di scale o su un passaggio non sicuro;
- assicurarti che la persona che hai bendato non vada a sbattere, cada o sia lasciata in una condizione di potenziale pericolo.
- se interpreti una scena intima (abbracci, carezze, baci ecc.) evita accuratamente tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altra persona.

PRIGIONIA E TORTURA

Si potrebbe discutere ore intere e compilare manuali su manuali per regolamentare questa cosa, per cui ci limiteremo a poche, essenziali indicazioni:

Una scena di tortura deve durare fino a quando il giocatore che interpreta prigioniero non si annoia, dopodiché è suo diritto (contestualmente alla situazione di gioco) chiedere di essere liberato. Non esistono prigionieri passivi, ma solo giocatori attivi da entrambe le parti. Chi viene torturato sta ancora giocando attivamente, come pure chi sta torturando. Se il torturato ritiene che sia divertente e intrigante spifferare tutto potrà farlo, come anche il contrario.

FARDELLI E SOLLIEVI (OGGETTI FISICI)

I Fardelli sono caratterizzati dal colore **ROSSO** o da decorazioni di quel colore, e la loro rappresentazione fisica è a carico del giocatore partecipante. Di conseguenza, tenete presente che devono essere oggetti "sacrificabili" in quanto, poiché ceduti e scambiati nel corso dell'evento, potrebbero anche essere smarriti.

Non ci sono limiti nel rappresentare il proprio Fardello, l'importante è che sia di colore rosso o abbia dettagli evidentemente rossi, e che possa rappresentare un "disagio" del personaggio.

Un Fardello potrebbe quindi essere, a titolo meramente esplicativo, un oggetto che:

- limita un movimento fisico o rende scomode determinate azioni (es. un laccio che lega due dita, o un mestolo legato al polso con una corda, o un elemento legato al piede)
- un oggetto visibilmente disturbante (un cartello da appendere al collo, una fascia da legare al braccio, un oggetto da tenere in mano dall'aspetto inquietante)
- altro a vostra discrezione, purchè l'oggetto non sia in grado di ferire fisicamente il giocatore (oggetto dotato di punte acuminate) o lo metta in condizioni di pericolo reale (es. un legaccio su entrambi i piedi).

I Fardelli si possono cedere a qualcuno solo se questi accetta volontariamente di farsene carico, e si possono cedere solo a persone \ anime appartenenti ad una linea temporale (gruppo) diversa da quello di appartenenza.

Indicativamente, pertanto:

- avere con se il proprio fardello riduce moltissimo le vostre possibilità di un ritorno alla vita;
- avere il fardello di qualcun altro riduce le vostre possibilità di tornare alla vita, ma in misura minore (a seconda dell'entità e del significato del Fardello che avete scelto di sostenere).

Un Sollievo è un oggetto di inequivocabile colore **GIALLO** e, a differenza dei Fardelli, può essere regalato o ceduto ad un altro giocatore in modo altruistico, ma non può mai essere rubato né nascosto agli occhi delle persone. Un Sollievo non può mai essere preso da un giocatore dal luogo nel quale esso è riposto, ma può essere asportato dalla location e consegnato a un giocatore solo da un “custode”, ovvero da un arbitro del gioco.

Avere con voi un Sollievo aumenta le vostre probabilità di uscire dal Limbo e tornare alla vita.

I Sollievi si possono anche consegnare nuovamente ai Custodi, per chi ritenesse opportuno farlo.

MASCHERA

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 perché obbligatoria (lo staff non ha a disposizione maschere da prestarvi).

Per creare una maschera dovete:

- Selezionare il vostro personaggio
- Confrontare il suo background con quello relativo al vostro carattere, personalità, psicologia
- Selezionare la maschera che presenta il maggior numero di affinità ed attinenze caratteriali tra voi e il vostro personaggio
- Costruirla seguendo le indicazioni fornite sul PDF e usando il materiale secondo voi più idoneo (cartoncino delle confezioni dei cereali, carta, etc)

La maschera va tenuta nascosta presso la zona notte (es. sopra il vostro letto) affinché sia facilmente reperibile all'occorrenza, a condizione che nessuno possa vederla né capire come è fatta.

CUSTODI

I Custodi sono entità gentili, disponibili, cortesi ed educate proprio come dei camerieri o dei servitori ossequiosi ed attenti e non è possibile stabilire se queste manifestazioni antropomorfe sono spiriti, demoni, angeli, sensi di colpa solidificati, fobie nascoste o processi mentali inconsci.

I Custodi non hanno un potere “imperativo” sui personaggi interpretati dai giocatori, ma a volte potrebbero scatenare in essi un irrazionale sentimento di sicurezza, paura, senso di appartenenza, autorità o persino affetto. Di conseguenza, ogniqualvolta un Custode inizierà a ordinarvi di dirigervi in un dato posto, dovete seguire le sue indicazioni in modo coerente con il ruolo da voi ricoperto poiché le esigenze narrative lo impongono. Non saranno emessi comandi imperativi, forzature nel gioco o nelle scelte che dovete fare, ma ogni indicazione imperativa che un Custode vi chiederà di fare, voi dovrete fare in modo di eseguirla in sintonia con quello che state facendo in quel momento.

Tra i Custodi potrebbero anche esserci persone dello staff con il ruolo di fotografi.

IL SERVIZIO CIBO E LE BEVANDE

In “AFTERLIFE” il cibo e l’acqua sono compresi nel costo di partecipazione all’evento sotto forma di una “Zona buffet”, adeguatamente rappresentata e di libero accesso a chiunque.

OGGETTI DI USO PERSONALE CONSENTITI:

Sebbene l’Associazione fornisca oggetti, ed armi ai partecipanti, certi partecipanti potrebbero voler arricchire il personaggio con un costume più ricercato o aggiungendo effetti personali.

Siete liberi di abbellire il costume del vostro ruolo come meglio credete, ma ricordatevi che siete la feccia della città.

Se avete la necessità di tenere con voi le chiavi della macchina, i soldi o un cellulare per essere reperibili durante l’evento, portateli con voi all’interno di un portafogli, tasca o contenitore ben sigillato. Detti oggetti non potranno esservi sottratti in nessun modo, perché sono concretamente in “fuori gioco”.

L’Associazione non è responsabile dello smarrimento di detti oggetti, la cui custodia è a carico del partecipante.

COSE DA NON FARE

Uscire dal personaggio e “parlare fuori gioco”: Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che “non parlare fuori gioco” significhi “parla fuori gioco solo ogni tanto”. Nulla di più sbagliato: non si parla mai fuori gioco.

Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco.

Contestare una scorrettezza, accusare un altro partecipante di aver barato: Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che un partecipante sia davvero problematico vai a lamentarti con un Custode (membro dello staff).

Battute e umorismo fuori gioco: Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l’immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.

Trascurare la sicurezza: Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza. In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

Fare domande agli organizzatori mentre stanno interpretando un personaggio. Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, confidati con un “Custode”. Essendo un organizzatore a disposizione dei partecipanti per risolvere dubbi o problemi, vedendoti parlare con un Custode gli altri giocatori non percepiranno interruzioni o stacchi nella narrazione in corso e ti ignoreranno.

I PERSONAGGI DI AFTERLIFE

I personaggi interpretabili dai giocatori possono essere sia esclusivamente maschili o femminili, sia liberamente interpretati da giocatori di entrambi i sessi (in questo caso, avranno nomi come Giovanni\, Mario\). Consultate il sito www.cybermasters.it alla sezione dedicata ad Afterlife per visionarli e selezionarli.

Ogni personaggio è collegato agli altri tramite una serie di relazioni interpersonali che ne hanno in qualche modo influenzato il destino. Dette relazioni costituiscono un primo “motore di gioco”, ma in ogni caso buona parte delle interazioni saranno promosse dai giocatori

partecipanti. Le relazioni interpersonali non sono limitate al periodo temporale al quale appartiene il personaggio, ma possono anche essersi sviluppate, anche sua insaputa, avanti o indietro nel tempo.

I personaggi, pur avendo una loro impronta caratteriale e comportamentale, lasciano margine al giocatore per inserire i suoi tratti comportamentali e le proprie valutazioni etiche per dargli modo di includere una parte di se stesso nel ruolo da interpretare. In ogni caso, sentitevi liberi di aggiungere nuovi spunti di ruolo e di interpretazione se lo ritenete opportuno.

Di seguito, in breve, come è strutturata la scheda di ogni personaggio di “Afterlife”

CHI SEI: indica il nome del tuo personaggio

CITAZIONE: una frase o un detto che ne caratterizzano il modo di pensare e di agire.

LUOGO E CONTESTO STORICO: indica il periodo storico ed il contesto nel quale il personaggio ha vissuto. Questa sezione non si disperde troppo nel descrivere dette indicazioni storiche, di conseguenza consigliamo ad ogni giocatore di documentarsi al meglio delle proprie possibilità sul periodo storico nel quale egli ha vissuto, sugli usi e costumi di detto periodo, nonché di vestirsi in modo attinente al ruolo e alla situazione che ha vissuto.

QUESTIONE IRRISOLTA: I destini di alcuni gruppi di personaggi sono interlacciati, e anche se alcuni di essi sono entrati nel Limbo prima o dopo degli altri, in quella dimensione il tempo non esiste, pertanto essi si trovano di fronte alla situazione che, in qualche modo, ha avuto un ruolo chiave nella loro vita, e che andrebbe pertanto risolta. Una volta raggiunta una eventuale risoluzione il gioco dei personaggi non finisce; starà a voi cercare un ulteriore scopo da conseguire.

CARATTERE: indica tre tratti della personalità del personaggio, utili per conoscerlo meglio e capire come interpretarlo.

CAUSA DEL PASSAGGIO: indica il trauma fisico che ha portato il personaggio a diventare moribondo e a farlo entrare nel Limbo. La “causa del passaggio” può essere rappresentata, ove possibile, con un adeguato trucco scenico a seconda di quale essa sia stata (ferite, bende, pallore, etc). Non è comunque obbligatorio rappresentare il proprio trauma fisico se il risultato finale è esteticamente poco apprezzabile.

IN CHE RAPPORTI SEI CON: Indica i rapporti interpersonali con gli altri personaggi del tuo medesimo periodo storico, o situazione iniziale. E’ consigliabile un breve “workshop” di conoscenza reciproca tra giocatori in modo da memorizzare i volti ed associare ad ognuno di essi un personaggio.

INFORMAZIONI SUL TUO PERSONAGGIO: è il background del tuo personaggio, nonché la storia della tua vita fino al momento del passaggio.

IL TUO SCOPO? Sebbene lo scopo di ogni personaggio sia quello di cercare di emergere dal Limbo e tornare al mondo dei vivi, ogni personaggio ha anche uno scopo personale da raggiungere, generalmente di tipo etico o personale. **NOTA BENE:** ove dovessi raggiungere il tuo scopo, puoi benissimo porti ulteriori domande e fornirti ulteriori risposte tramite il ruolo con gli altri personaggi.

FARDELLO: E’ un oggetto fisico, generalmente ROSSO o dai dettagli di quel colore, che rappresenta sensi di colpa, disagio, dubbi, angosce o peccati che affliggono la coscienza del personaggio all’interno del Limbo e che può essere ceduto ad un altro giocatore solo se questi lo accetta volontariamente. Il Fardello, inteso come oggetto fisico di gioco, è a carico del giocatore partecipante, ed è a suo giudizio scegliere come rappresentarlo, coerentemente col personaggio selezionato.