

00000000

NOV 10 2010



GUIDA EVENTO

AMBIENTAZIONE

Introduzione.....	pag. 4
Benvenuto.....	pag. 6
Cos'è la patologia mentale?.....	pag. 7
Analisi logica degli stati di alterazione mentale.....	pag. 7
Ipotesi.....	pag. 8
La tesi, ovvero il Progetto Innsmouth.....	pag. 10
Le patologie mentali.....	pag. 11
Le branche del progetto Innsmouth.....	pag. 14
Programma e relazione finale.....	pag. 16
Conclusioni.....	pag. 17

REGOLAMENTO

Location, ritrovo, ora inizio, ora fine.....	pag. 18
Elementi aggiuntivi.....	pag. 19
Regole sulla intensità.....	pag. 20
Stati di salute ed etica del danno.....	pag. 22
La Visione.....	pag. 24
L'Orrore.....	pag. 25
Accettare l'Orrore.....	pag. 27
Lucida Follia.....	pag. 28
Arrendersi all'Orrore.....	pag. 29
Esclamazioni di sicurezza.....	pag. 30
Derubare e perquisire.....	pag. 30
Legare bendare e trasportare.....	pag. 32
Servizio cibo e bevande.....	pag. 32
Cose da non fare.....	pag. 33
Credits.....	pag. 35



OCCHI NEL BUIO

Bibliografia essenziale: tutta la letteratura di H.P. Lovecraft, con particolare riferimento a "Dagon", "La Maschera di Innsmouth" e "L'orrore di Dunwich"

"Gli uomini di più ampio intelletto sanno che non c'è netta distinzione tra il reale e l'irreale, che le cose appaiono come sembrano solo in virtù dei delicati strumenti fisici e mentali attraverso cui le percepiamo."

(H.P. LOVECRAFT)

"Quelli che hanno osato provare a vedere oltre il Velo e ad accettare Lui come guida sarebbero stati più prudenti se avessero evitato di trattare con lui; perché è scritto nel libro di Thoth quanto sia orribile il prezzo da pagare per un solo sguardo."

(H.P. LOVECRAFT)



INTRODUZIONE



OCCHI NEL BUIO è un evento di Gioco di Ruolo dal Vivo horror psicologico che durerà due giorni e una notte, nel quale i partecipanti interpreteranno liberamente un personaggio di finzione immerso in una realtà odierna presso il manicomio di Arcami, una località immaginaria sull'appennino italiano che richiama quella di Arkham nella bibliografia di H.P. Lovecraft, situato (in gioco) presso il Convento di San Leonardo ad Arcami, sperduta cittadina dell'appennino tosco emiliano.

OCCHI NEL BUIO si prefigge di analizzare gli abissi della mente umana e le sue ossessioni, nonché le maestose, crudeli e inconcepibili forze dell'Universo e della follia in linea con il detto: "se guardi a lungo nell'abisso, l'abisso guarderà te".

Durante OCCHI NEL BUIO l'esperienza di ogni giocatore, a seconda del personaggio selezionato, potrà essere di tipo prevalentemente:

- **INVESTIGATIVO**, ove dovesse preferire i ruoli dei personaggi provenienti dall'esterno del manicomio, esterni all'orrore e progressivamente trascinati nel medesimo, perché "vogliono conoscere la verità";
- **INTERPRETATIVO**, ove dovesse preferire il ruolo del malato mentale e del confronto con gli altri pazienti dell'istituto, in qualità di soggetti che "conoscono una parte della verità, ma non sono riusciti ad esprimerla né a gestirne gli effetti";
- **ANALITICO-ESPOSITIVO**, ove dovesse preferire il ruolo dello scienziato, dell'occultista o del consulente spirituale che "hanno scoperto una verità, ma nessuno gli ha creduto", persone che hanno scrutato i misteri collegati alla società umana, alle sue origini e ai suoi culti ma che sono stati screditati dal sistema.

Tutti questi ruoli e le loro dinamiche non saranno comunque strettamente compartimentati, perchè prevederanno un diffuso, reciproco e continuativo scambio di informazioni tra i personaggi giocanti affinché l'evento possa funzionare correttamente, e queste informazioni saranno suddivise in tre branche fondamentali: scientifica, religiosa ed occultistica.

In OCCHI NEL BUIO il giocatore dovrà quindi esporre le proprie



teorie, scambiarsi informazioni, indizi, esperienze personali e di vita, nonché raccogliere informazioni, indizi e spunti sia presso la location di gioco che presso gli altri giocatori, e tanto maggiori saranno le informazioni raccolte, tanto più rapida sarà la discesa nella verità, o nella follia.

Negli intenti degli organizzatori, ogni giocatore nel ricomporre il "puzzle" della trama generale sarà sottoposto ad una progressiva e discendente spirale che lo porterà al disagio, alla paranoia e forse persino alla inevitabile follia, condizione tipicamente descritta nelle storie di Lovecraft e dalle quali questa one shot prende rispettosamente spunto.

Eventuali episodi di isteria, terrore ed autolesionismo saranno tutti simulati e mai reali, compreso l'utilizzo di adeguati props scenografici, lettori MP3, etc. per rappresentare determinate situazioni con opportuni effetti audiovisivi.

Giova evidenziare inoltre alcuni aspetti fondamentali di questa one shot e dei relativi contenuti:

- l'evento è profondamente sconsigliato alle persone impressionabili, suscettibili a fobie e paure di vario tipo (paura del buio, dei mostri, delle mutilazioni e degli spazi chiusi);
- l'evento è sconsigliato a tutti coloro che devono rapportarsi con individui che interpretano soggetti afflitti da malattie e patologie mentali realmente esistenti, che si tratti di coloro che interpreteranno i malati mentali o di coloro che li stanno curando;
- l'evento non deroga sui contenuti dell'autore di riferimento dai quali trae spunto, le cui opere erano comunque figlie dell'etica dei suoi tempi. Ai fini del gioco (e solo del gioco) saranno pertanto menzionate teorie legate all'occultismo, alle superiorità di determinate razze umane o pseudo umane rispetto ad altre, ipotesi scientifiche o pseudoscientifiche basate su canoni di frenologia, psichiatria, spiritualità, medicina e sociologia estremamente controverse, etc., e potranno esserci personaggi selezionabili la cui etica discutibile li ha condotti fino all'orlo dell'abisso.

Ognuno di questi aspetti di gioco è narrativo e del tutto **fittizio**, nonché funzionale al corretto svolgimento dell'evento.

L'Associazione non si riconosce in queste teorie e ideologie, ne fa utilizzo solo in ambito strettamente ludico e per la sola durata dell'evento di OCCHI NEL BUIO. Se la trattazione di questi argomenti dovesse procurarvi disagio o non foste in grado di separare nettamente ciò che viene proposto nella finzione narrativa da ciò che è la realtà, vi sconsigliamo di partecipare a questo evento.



BENVENUTI ALLA CASA DI CURA MENTALE PRIVATA "SAN LEONARDO" DI ARCAMI

Un cordiale saluto a tutti voi.

Sono il Dottor Coppelius, e sono il Direttore di questa struttura privata che risiede sugli appennini italiani presso Arcami, nella splendida cornice del Convento di San Leonardo. Se state leggendo questo documento, sappiate che siete stati convocati, finalmente, per condividere il risultato finale di cinque lunghi anni di ricerche e terapie sperimentali.

Grazie alla vostra attiva collaborazione, la cura, il trattamento e la comprensione delle patologie mentali subirà una rivoluzione che la comunità internazionale riconoscerà pienamente.

Anche i pazienti ricoverati presso questa struttura riceveranno la presente missiva; ora che il traguardo è prossimo ad essere raggiunto, non ci devono essere segreti per nessuno. Anche questi malati, sia per il loro contributo volontario che per quello dei medici che li avevano in cura e per il tramite delle opere di carità che li sostenevano, hanno contribuito con la loro presenza e la loro collaborazione alla riuscita di tutto il progetto.

Durante questo simposio finale, riassumeremo per sommi capi il percorso che ci ha condotti fino a questo momento, le metodologie applicate e i dati raccolti, per poi celebrare collettivamente il nostro trionfo con la piena guarigione degli assistiti e la condivisione di un percorso che ci porterà ad un grande trionfo per ogni ambito di analisi che è stato coinvolto nel procedimento.

Grazie a voi tutti, una più ampia comprensione della mente umana è ormai prossima a palesarsi.

Continuando con la lettura di questa dispensa, auspico di suscitare in ognuno di voi quel bramoso interesse e quell'insaziabile desiderio di verità che hanno portato tutti noi fin qui, spingendoci alla scoperta di verità tanto grandiose quanto difficilmente percepibili se non con la giusta impostazione mentale. Poichè a questo mondo "non esiste peggior cieco di chi non vuole vedere".

*Benvenuti al manicomio di Arcami.
Benvenuti al PROGETTO INNSMOUTH*



COS'E' LA PATOLOGIA MENTALE?

Da millenni, la mente umana è sempre stata una scatola chiusa per il cerusico e per lo scienziato. Per tanto, troppo tempo ci si è affannati ad analizzare la chimica del cervello, le sue imperscrutabili onde elettroencefaliche e le emissioni di positroni entro specifiche zone dell'encefalo.

E cosa abbiamo visto se non ombre, in quelle scintille di pensiero racchiuse nella materia grigia? Fino ad ora, nessuno ha mai decifrato il linguaggio della mente tramite l'osservazione diretta delle onde cerebrali e degli impulsi elettrochimici dei neuroni. Da milioni di anni il cervello pensa, ma noi non possiamo leggere questo linguaggio dall'esterno; possiamo solo comprenderlo quando la mente parla a se stessa, racchiusa in un muro di incomunicabilità che solo la parola, la scrittura e la gestualità possono lievemente oltrepassare.

In questo territorio oscuro, la patologia della mente è senza dubbio ancor più sconosciuta e affascinante tra le comuni sofferenze umane. Una ferita aperta, uno storpio che zoppica o un arto spezzato sono mali visibili, concreti e passibili di intervento chiaro, esplicitamente in grado di suscitare empatia, allerta o solidarietà persino nelle creature animali più semplici... ma non la mente e le sue patologie, che da sempre hanno instillato dubbi, angosce, paure e diffidenze.

Da sempre, un dubbio mi affliggeva costantemente: perchè esiste la patologia mentale nell'essere umano?

ANALISI LOGICA DEGLI STATI DI ALTERAZIONE MENTALE

Semplifichiamo, con un esempio, ciò che è stato fatto al manicomio di Arcami, come abbiamo affrontato la malattia mentale e come abbiamo iniziato un nuovo modo di fare terapia.

Supponiamo che voi siate ciechi dalla nascita. Vivete in un mondo privo di colori e di dimensioni, e concepite forme e consistenze solo nell'ambito di ciò che le vostre mani possono manipolare e raggiungere. Non potete soffrire della vostra condizione in quanto non potete rimpiangere in alcun modo ciò che non avete mai avuto, e vivete una vita felice e normale in compagnia di altre persone che condividono la vostra medesima situazione di cecità.



Il fatto che esistano organismi ciechi (al pari dei pesci abissali) non implica che il sole, la luce, i colori e la percezione delle distanze non esistano <in assoluto>.

Essi esistono eccome, ma solo nel momento in cui queste qualità sensoriali entrano a far parte del modo in cui noi interpretiamo la realtà che ci circonda.

Immaginiamo, ora, di ridare la vista ad un cieco che per decenni ha vissuto senza poter vedere. Cosa gli succederebbe?

Esaltazione, disorientamento, meraviglia, isteria, commossa felicità... e in seguito, una più ampia e stupefacente comprensione delle dimensioni del suo Universo, sino a quel momento relegato e limitato ad una sola dimensione del monocromatico e tenebroso nulla.

Arrivati a quel punto, rinunciarebbe un cieco alla vista? Assolutamente no. Così come un sordo non rinunciarebbe a udire ogni melodia, o un anosmico non rinunciarebbe ad annusare fiori e gustare ogni tipo di prelibatezza.

Ora, immaginiamo che questa "restituzione sensoriale" sia limitata nel tempo e facciamo ripiombare il cieco nelle tenebre. Potrebbe egli ritenersi felice e renscribile nella sua precedente vita sociale in mezzo ai ciechi suoi pari? La risposta è certa: assolutamente no. Per il resto della sua vita bramerebbe di nuovo la luce, soffrendo e disperandosi per i sensi perduti, rimpiangendo ogni istante della sua nuova visione del mondo e bramando, ad ogni costo e con ogni mezzo, che gli venisse restituita questa nuova verità.

Ma soprattutto, e peggio ancora, collocare questo ex-cieco in una società di persone cieche le quali (al contrario di lui) non hanno vissuto questa esperienza, lo renderebbe incompreso, emarginato, ritenuto privo di sanità mentale... perché nella quotidiana esperienza dei ciechi, i colori sono pura, incomprensibile ed illogica follia.

Egli, nel descrivere ai suoi simili le meraviglie di ciò che la vista gli aveva donato e in seguito sottratto, sentendosi incompreso ed escluso in un mondo di suoi simili del tutto incapaci di comprenderlo, soffrirebbe di rabbia, depressione, nervosismo, diventerebbe un paria della società del tutto incapace di adattarsi alla comune vita sociale e con ogni probabilità finirebbe arrestato o internato per "colpa" della profetizzazione delle sue visioni.

La stessa cosa accadrebbe se togliessimo al cieco <quasi> tutto ciò che egli vedeva a eccezione del colore "rosso". Le suindicate sofferenze e rimpianti si manterrebbero inalterate, il cieco vorrebbe ancora tornare a vedere... ma, cosa assai più grave, egli vedrebbe cose che gli altri non vedono, **ma solo in parte...** e i suoi livelli di mancato adattamento alla



società diventerebbero persino più intollerabili.
Perché egli promuoverebbe (probabilmente senza successo) il suo modo di vedere le cose a tutte le persone intorno a lui, passando dunque per pazzo.



L'IPOTESI

La natura della patologia mentale e delle sofferenze che essa infligge al paziente è da ricondursi **solo ed esclusivamente** ad una patologia organica o ad un malfunzionamento degli enzimi del cervello?

E se invece fosse riconducibile ad una situazione di temporaneo o imperfetto raggiungimento di percezioni fino ad allora mai provate e mentalmente elaborate (visioni, sensazioni, suoni, odori) relative ad una realtà fenomenica già esistente in natura e che non possiamo percepire normalmente?

Del resto, in linea di principio, affermare che gli infrarossi e gli ultrasuoni "non esistono" poiché al di là della mera percezione umana sarebbe estremamente riduttivo e scientificamente miope. Di base, l'animale vive esperienze mentali e sensoriali del tutto avulse dalla



normalità umana. Un cane odora 3000 sostanze, un uomo appena 300. In confronto al mammifero medio, olfattivamente parlando, l'uomo è un autentico storpio.

Buona parte degli animali ode infrasuoni ed ultrasuoni per noi impossibili da rilevare ma che sono fondamentali per la sopravvivenza e l'adattamento all'ambiente. In base all'osservazione dei dati sui comportamenti animali e all'analisi della loro anatomia, si è quindi compreso come gli animali vedono e sentono cose che gli umani non percepiscono. Non hanno un "sesto senso", ma hanno solo il corpo e la mente predisposti per interpretare segnali a noi invisibili.

LA TESI, OVVERO IL PROGETTO INNSMOUTH



Lo scrivente riconosce pienamente come sia valido il principio secondo il quale "affermazioni straordinarie richiedono prove straordinarie". Senza analisi chisare e studi scientifici a sostegno della **IPOTESI**, e in assenza di osservazioni dirette, staremmo parlando a vuoto.

E' quindi fiorito, nell'ambito della attuale gestione del Manicomio di Arcami, il **PROGETTO INNSMOUTH**: una raccolta di dati, analisi, ricerche e situazioni rivolte tanto ai "malati" quanto ai ricercatori di diverse branche di interesse, finalizzate alla comprensione della malattia mentale e alla sua positiva risoluzione.

Detti ambiti sono stati indirizzati in **tre** branche fondamentali: **scientifica, teologica e parapsicologica.**

Lo scopo del PROGETTO INNSMOUTH?

- 1) Dimostrare come l'approccio comune relativo alla malattia mentale sia stato completamente male impostato sin dai primordi della sua fondazione.
- 2) Dimostrare che la malattia mentale deve essere compresa e risolta sin dai primissimi germogli delle sue origini ecologiche, sociali e metafisiche, senza adottare terapie superficiali e falsamente risolutive basate sulla mera constatazione di sintomi e finalizzate all'attenuazione dei medesimi, o motivata dalla scusa di voler reinserire nella società



un afflitto.

3) dimostrare che esiste una realtà fenomenica effettivamente percepita dai malati mentali ma non efficientemente contestualizzata, e che detti malati, incapaci di razionalizzare queste esperienze perchè privi del supporto sociale, culturale ed esperienziale necessario, finiscono col ritenersi diversi, esclusi ed infine, menomati e dissociati.

4) Allineare lo stato "patologico" dei pazienti alla normale esigenza di ricondividere lo spazio sociale con le persone sane, senza snaturare l'origine delle loro "malattie mentali" né puntare ad una banale riduzione dei sintomi delle medesime a mezzo farmacologico.

Ovviamente, non potevamo permetterci un campionario numericamente elevato per quella che era una ricerca del tutto sperimentale. Non tutti i potenziali candidati avevano le condizioni minime necessarie per aderire all'iniziativa, e quelli che potevano averle sono stati ulteriormente sottoposti ad una accurata e più specifica selezione.

In particolare, i pazienti dovevano:

- avere patologie mentali le quali, pur eterogenee, dovevano essere riconducibili ad una linea originaria, logica e sintomatologica comune;
- essere gestiti dal personale tecnico di questo Istituto senza eccessive costrizioni di tipo fisico o farmaceutico, rendendo quindi possibile il confronto reciproco e la terapia di gruppo in modo puro e genuino;
- possedere una corretta e legittima controparte di carattere familiare, sociale o legale che tutelasse sia i pazienti che l'Istituto facendo da "garante esterno", in un regime di imparzialità, correttezza, trasparenza e reciproco consenso delle parti.

LE PATOLOGIE MENTALI IN ANALISI E IN CURA NELL'AMBITO DEL PROGETTO INNSMOUTH

Nulla è stato lasciato al caso. Sono stati selezionati i pazienti con le più alte possibilità di recupero della propria indipendenza, nonché le "patologie" mentali più affini al progetto. Dette patologie sono di seguito riassunte.

DELIRIO

Il delirio è un sintomo psicotico caratterizzato dalla presenza di convinzioni o idee errate, non corrispondenti alla realtà, non condivisibili e persistenti, nonostante le evidenze contrarie. Questo disturbo del pensiero è soggettivo ed esprime la modificazione dell'esperienza dell'individuo che ne soffre in relazione all'ambiente esterno. Le persone che sperimentano i deliri possono credere di essere seguiti, avvelenati, sfruttati, infettati, amati a distanza oppure



ingannati dal proprio coniuge. Inoltre, questi soggetti presentano preoccupazioni riguardo la lealtà o l'affidabilità degli amici, tendenza a leggere significati minacciosi in situazioni favorevoli, rancorosità costante ed eccessiva reattività rispetto a stimoli che vengono percepiti come affronti.

DISTURBO OSSESSIVO COMPULSIVO

Il disturbo ossessivo-compulsivo propriamente detto (il DOC) è caratterizzato sostanzialmente da due ordini di fenomeni: le **ossessioni** e le **compulsioni**.

Le **ossessioni** hanno la forma di pensieri, immagini o impulsi ripetitivi e persistenti vissuti dal soggetto come estranei al proprio mondo abituale di pensiero, con caratteristiche di intrusività e incoercibilità. Queste idee ossessive rappresentano una ricorrente fonte di preoccupazione, ansia e a volte angoscia. Il soggetto si ritrova di frequente impegnato in azioni mentali o comportamenti ritualizzati che rappresentano un tentativo (spesso inutile) per bloccarle o neutralizzarle. Le **compulsioni** invece sono caratterizzate da comportamenti ripetitivi e stereotipati (come lavarsi le mani, riordinare, controllare) o azioni mentali (come contare, pregare, ripetere mentalmente delle parole) che il paziente mette in atto con la finalità di ridurre o prevenire l'ansia e la sofferenza generalmente provocata dalle ossessioni.

SCHIZOFRENIA PARANOIDE

La schizofrenia paranoide è un disturbo mentale caratterizzato dalla manifestazione rilevante di deliri ed allucinazioni uditive. In pratica, la persona che ne è affetta perde il contatto con la realtà che la circonda (psicosi) e risulta irragionevolmente sospettosa o diffidente nei confronti degli altri, in un contesto di funzioni cognitive preservate o minimamente ridotte. Si manifesta anche con una persistente disfunzione del pensiero (deliri) e della percezione (allucinazioni) che comportano un forte disadattamento della persona limitandone le normali attività occupazionali e sociali.

SINDROME DI CAPGRAS \ PARAMNESIA REDUPLICATIVA

Chi è affetto dalla Sindrome di Capgras sa riconoscere perfettamente le fattezze e il volto dei propri conoscenti intimi (parenti, coniuge, amici) ma gli è venuto a mancare (causa trauma cerebrale o malattia) l'aspetto dell'attivazione affettiva ed emotiva nei loro confronti. Nel continuare a riconoscere correttamente il proprio amico o parente e, allo stesso tempo, non provando più alcuna familiarità o sentimento per il medesimo, il paziente risolve questa dissonanza cognitiva con un delirio, ossia con la ferma convinzione che il proprio caro sia stato sostituito da un impostore, un robot o un alieno che si limita ad assomigliare in tutto e



per tutto alla persona amata (aspetto e comportamento), ma senza esserlo veramente.

La paramnesia reduplicativa invece non fa riferimento ad una persona, ma ad un luogo familiare, spesso la propria casa, e consiste nella convinzione delirante che un luogo od una posizione siano stati duplicati, in quanto ne esisterebbero due o più versioni contemporaneamente, oppure che un posto conosciuto dal paziente sia stato "trasferito" ad un altro sito.

SINDROME DI FREGOLI E DI INTERMETAMORFOSI

Nella Sindrome di Fregoli il paziente riconosce come conoscenti persone sconosciute, oppure sovviene all'idea che le persone da lui conosciute modifichino il loro aspetto per non farsi riconoscere. Quando questo accade, il soggetto conosciuto viene definito un autentico trasformista (da qui il nome della sindrome, derivante da quello del noto attore) in grado di modificare vestiti, comportamento e aspetto fisico per seguire costantemente il pedinato. Come si può immaginare, chi soffre di questa sindrome finisce col salutare e dare fiducia a perfetti estranei (se il trasformista viene identificato come persona amichevole) oppure, più spesso, a manifestare comportamenti aggressivi ed ostili se il trasformista viene identificato come un ignoto persecutore.

Le persone che soffrono di sindrome di Intermetamorfosi, condizione analoga alla precedente ma più mutevole, vivono una vita di paranoia, incapaci di comprendere e di razionalizzare la presenza delle persone intorno a loro. Familiari e amici potrebbero essere sconosciuti sotto mentite spoglie che intendono spiarli, salvo poi ritornare ad essere riconosciuti come persone della propria cerchia semplicemente spostandosi in un'altra stanza, o incontrandole il giorno dopo.

UDITORI DI VOCI

L'uditore di voci è qualcuno che sente delle voci quando non c'è nessuno nelle vicinanze. Possono essere voci di persone che conoscono o di sconosciuti, ne possono sentire molte, oppure solo una. Le voci possono urlare, sussurrare, possono essere chiare o indistinte. Possono formulare frasi oppure dire singole parole. Possono essere maschili, femminili, senza sesso, giovani o vecchie. A volte hanno dei nomi, ma non sempre. Possono parlare costantemente (24 ore al giorno), ma possono anche solo proferire qualche parola o frase occasionale. Le persone possono anche sentire altri tipi di suoni, tipo il bussare su una porta, o dei fruscii, pianti, urla, schiocchi o musica di sottofondo. Alcune voci possono essere positive - fornendo il supporto e l'incoraggiamento necessario per affrontare la giornata, ma più spesso possono recare



confusione, con pensieri eheggianti o ripetendo strane frasi. Altre ancora possono essere spaventose, critiche, minacciose o imperative, possono somministrare ordini perentori difficili da ignorare, o affermare di avere potere e conoscenza, il ché spesso fa sentire la persona impaurita, impotente e vulnerabile.

COSA E' STATO FATTO? LE BRANCHE DEL PROGETTO INNSMOUTH

BRANCA SCIENTIFICA

La branca scientifica si è concentrata principalmente sulla comprensione biologica della specie umana, del "come siamo fatti" e del "perchè siamo fatti" in un certo modo. Stiamo quindi parlando di argomenti riconducibili alla evoluzione della nostra specie in rapporto ai cambiamenti climatici, alle ere geologiche e ai territori presso i quali i nostri antenati hanno vissuto e si sono evoluti.

BRANCA TEOLOGICA

La branca teologica si è concentrata principalmente su come la società umana abbia fondato religioni pertinenti con le paure, i timori e le speranze correlati alla psiche umana, e come quest'ultime ne abbiano valorizzato taluni aspetti nel tempo, riconducendo fenomeni di chiara patologia mentale come visioni mistiche, messaggi divini e precisi indirizzi e istruzioni provenienti da "creature superiori".

BRANCA OCCULTISTA

La branca occultista si è concentrata sugli aspetti delle sette, associazioni più o meno clandestine di credenti, pseudoscienziati, scrittori e ritualisti che custodivano riflessioni preziosissime, in grado di completare il quadro esperito dalle branche scientifiche e teologiche sopra indicate e fornendo una visione della malattia mentale alternativa rispetto a quella teologica e scientifica.

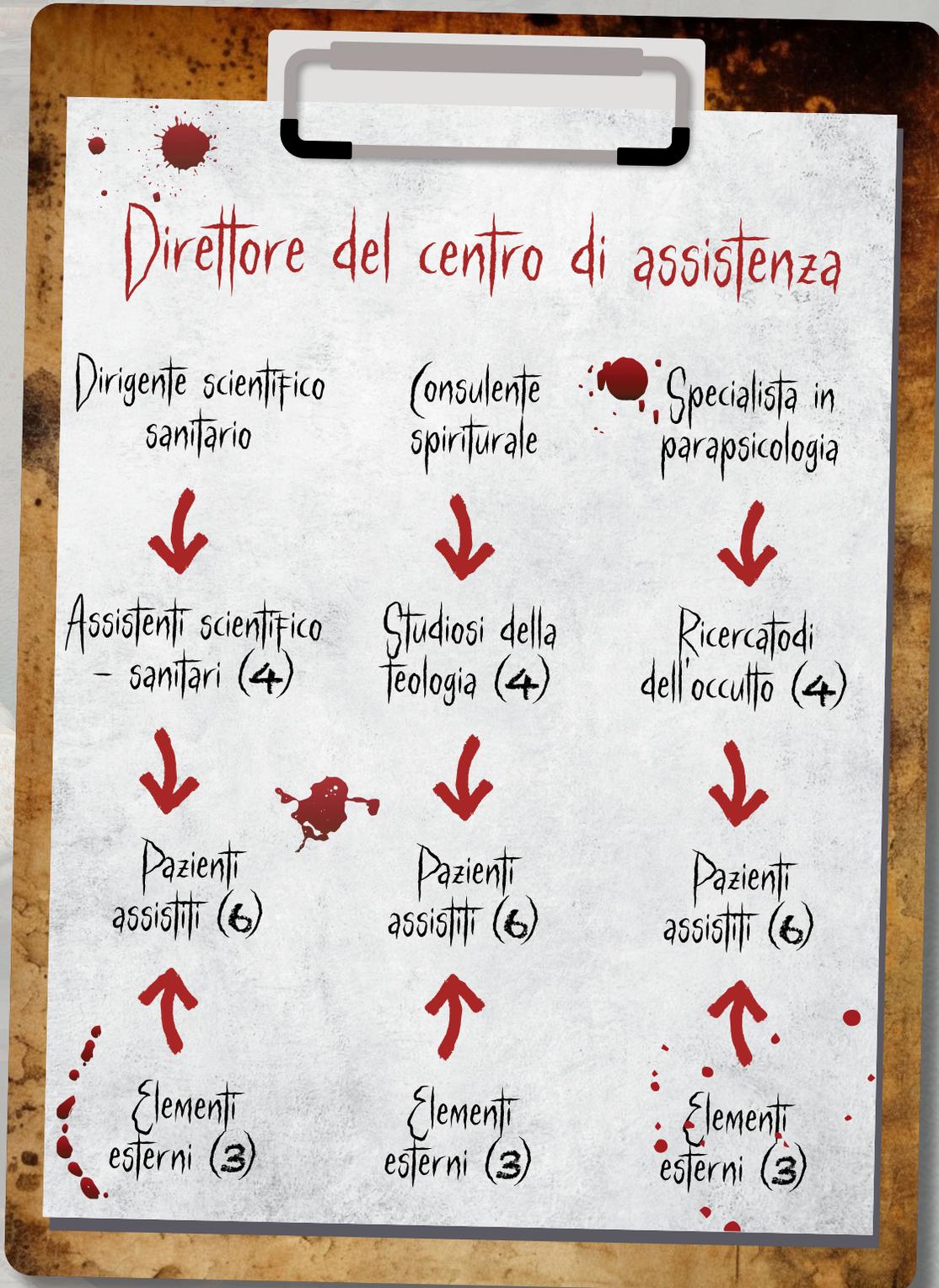
Ogni branca di interesse ha quindi interessato **ricercatori** di indiscussa competenza, persone che hanno dati e informazioni dalle loro ricerche personali e professionali, oppure ottenuti dai **pazienti** del manicomio a loro assegnati.

Al fine di garantire il corretto ed imparziale svolgimento delle analisi e per evitare una certa dose di "autoreferenzialità" nei propri ambiti, ho provveduto ad invitare, personalmente, anche diversi **individui esterni alla struttura**, affinché potessero constatare di persona e in modo imparziale i risultati conseguiti.



Di seguito, vi mostriamo l'organigramma organizzativo del PROGETTO INNSMOUTH, con annesso numero delle persone coinvolte nel progetto o invitate a recepire i risultati finali del medesimo:

ORGANIGRAMMA DEL PROGETTO INNSMOUTH



PROGRAMMA DEL "PROGETTO INNSMOUTH" E RELAZIONE FINALE

Di seguito, vi elenchiamo il programma che riassumerà in una sola giornata di lavoro, di incontri e di relazioni, tutto quello che è stato fatto relativamente al PROGETTO INNSMOUTH al fine di condividere i dati, le esperienze di lavoro e di ricerca di ogni settore e i punti salienti.

Mentre i relatori si confronteranno a vicenda per il corretto prosieguo del progetto ed esibiranno agli altri le loro risultanze, i pazienti del manicomio di Arkham potranno godere della propria libera e reciproca interazione, per la prima volta dopo tanto tempo. Questo fa parte del processo di guarigione e di ripristino delle loro piene funzionalità psicologiche e sociali.

Per eccesso di zelo e per mettere i partecipanti nelle condizioni di sicurezza più alte possibili (anche se ormai non sarebbe necessario), i pazienti saranno inizialmente dotati di dispositivi di contenimento adeguati a limitare le loro azioni fisiche e di dispositivi di riconoscimento visivo utili ad individuare il loro ambito di interesse.

Tutti questi dispositivi saranno loro rimossi prima della relazione finale, quando sarà sancita la guarigione.

ORE 14.00 - 15.00 : prima accoglienza e saluto da parte del Direttore, di assistenti, studiosi e ricercatori presso il manicomio, in concomitanza con parenti e affini .

I pazienti potranno essere liberamente visitati presso le loro camere, presso le quali saranno disposti.

ORE 15.00 - Ore 16.30: relazione scientifica a cura degli assistenti scientifico sanitari. E' attesa la partecipazione degli altri studiosi e ricercatori. Parenti e affini sono graditi ospiti, ma sono liberi di recarsi anche altrove nel sanatorio. Nel medesimo orario, sarà consentita l'interazione reciproca dei pazienti.

Ore 16.30 - 17.00: sobrio rinfresco per gli addetti, gli ospiti e gli assistiti.

ORE 17.00 - 18.30: relazione teologica a cura degli studiosi delle religioni di interesse. E' attesa la partecipazione degli altri studiosi e ricercatori. Parenti e affini sono graditi ospiti, ma sono liberi di recarsi anche altrove nel sanatorio. Nel medesimo orario, sarà consentita l'interazione



reciproca dei pazienti, che stavolta sarà libera e collettiva.

ORE 18.30 - 19.30: libera e serena condivisione degli spazi del manicomio.

Ore 19.30 - 21.00: relazione dei ricercatori dell'occulto. E' attesa la partecipazione degli altri studiosi e ricercatori. Parenti e affini sono graditi ospiti, ma sono liberi di recarsi anche altrove nel sanatorio.

Ore 00.00: Relazione finale, conclusione del progetto INNSMOUTH, guarigione dei pazienti e saluto di commiato.

I signori ospiti e i pazienti potranno trattenersi per la notte, in attesa del loro congedo mattutino.

CONCLUSIONI



Non rimangono molte altre cose da aggiungere. Peraltro, una eccessiva condivisione di informazioni rischierebbe di inficiare la concretizzazione materiale della guarigione dei pazienti, che si prevede sarà collettiva e simultanea.

Molto di quello che è stato scoperto in questi cinque lunghi anni di studi e di terapie è visibile solo parzialmente dai diretti interessati. Come i pezzi di un puzzle, gli individui coinvolti ne costituiscono un semplice tassello.

Eppure, vi garantisco che esiste una visione di insieme che unisce Innsmouth alla evoluzione umana, questo convento alle numerose evoluzioni dei culti umani, le patologie mentali delle quali erano afflitti i pazienti a realtà fenomeniche, incredibili e trascendenti che essi erano in grado di percepire e

che adesso potranno finalmente sostenere senza mai più soffrire.

Perchè solo coloro che possono finalmente vedere l'invisibile sono in grado di compiere opere impossibili.



"OCCHI NEL BUIO"

REGOLAMENTO

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

SABATO E DOMENICA

Ore 10.00 ritrovo dei partecipanti e degli organizzatori, prima accoglienza, sistemazione presso le camerate

Ore 11.00 - 12.00 breve accoglienza

Ore 12.00 - 13.00 workshop di sicurezza

ORE 14.00 CIRCA IN GIOCO

- La "scaletta" degli eventi e degli appuntamenti di gioco è descritta nell'ambientazione;
- Una volta iniziato, il gioco non si interrompe più fino al "fuori gioco", che avverrà intorno alle **16.00 di Domenica**.
- durante la notte, il riposo sarà comunque garantito per coloro che si ritireranno presso le loro zone dormitorio in linea con le modalità che saranno descritte più avanti

Ore 16.00 circa: **FUORI GIOCO**: il Fuori Gioco sarà narrato coerentemente con la trama dell'evento e i tipi di finali previsti. La condizione introduttiva al "fuori gioco" sarà, orientativamente, accompagnata da un file audio con relativa narrazione.

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

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

Sul sito internet dell'Associazione sono presenti i 3 principali gruppi di personaggi:

- **pazienti assistiti** (malati mentali) del manicomio di Arcami, ivi ricoverati da almeno 5 anni;
- **persone esterne al manicomio**, che conoscono i malati per motivi di varia natura o sono in quel luogo per indagare;
- **ricercatori scientifici, teologi od occultisti** (il personale del manicomio), impiegati in quel manicomio da circa un anno.

Selezionato il tuo personaggio, ti verranno spedite:

- la scheda del suo background;



- le informazioni correlate alla sua situazione di lavoro, alle sue scoperte o alla sua malattia mentale.

ELEMENTI ADDIZIONALI:



L'evento prevede, da parte del giocatore, l'inclusione di "elementi addizionali" a sostegno del suo ruolo e delle sue mansioni. Questi elementi non sono economicamente troppo onerosi da creare e servono per caratterizzare e completare meglio l'esperienza di gioco, sia personale che reciproca.

In particolare:

- **per i pazienti assistiti (malati mentali)** del manicomio, è necessario addobbare la zona adiacente alla propria camerata (fuori dalla stanza da letto, ad esempio nel corridoio o in una hall), con minimo n.10 fogli A4 raffiguranti disegni, schizzi, scarabocchi, frasi, relazioni scritte etc che siano compatibili e riconducibili alla propria malattia mentale o a elementi del proprio background che si vuole rendere pubblici, più o meno misteriosamente.
- **per i ricercatori assistenti scientifici, religiosi o esperti di occulto** (il personale del manicomio), sarà necessario che durante il corso dell'evento sia esposta una parte delle proprie conoscenze agli altri personaggi, indeterminati momenti del gioco opportunamente programmati. L'esposizione sarà di modesta durata temporale e consisterà (a scelta del ricercatore) in una breve relazione tecnica in forma verbale, in una serie di "slides" proiettate con un proiettore ed un PC messi a disposizione dall'Associazione, oppure tramite fogli\appunti stampati e distribuiti agli interessati.
- **per i sostenitori, parenti, affini e tutori legali**, sarà necessario, da parte loro, creare da 2 a 5 documenti, oggetti, documenti segreti, foto, files, fogli, immagini etc. coerenti con le peculiari informazioni conferite assieme alla scheda e pronti per essere mostrati, scambiati o condivisi con altre persone. Questi documenti potranno essere utilizzati senza problemi purché coerenti con le informazioni e il background posseduti, e potranno essere liberamente ceduti, prestati o regalati ad altri personaggi (purché di modesto valore economico, poiché potrebbero essere smarriti durante le vicissitudini di gioco).



REGOLE SULLA INTENSITA' DI "OCCHI NEL BUIO"

Questo vuole essere un Gioco di Ruolo dal Vivo che simula il progressivo avvicinamento all'orrore e alla follia dei partecipanti, per cui ricordatevi le seguenti cose:

- **TEMATICHE MATURE:** Le tematiche affrontate sono profonde, non è nostra intenzione che vengano affrontate in modo burlesco, superficiale o senza la necessaria consapevolezza e responsabilità da parte di ogni partecipante. "OCCHI NEL BUIO" non è necessariamente divertente e giocoso, poiché potrebbero verificarsi le seguenti condizioni di gioco, sempre sotto la attenta supervisione degli organizzatori:

- o Angoscia, smarrimento, sensazione di impotenza generalizzata;
 - o Deprivazione sensoriale (scarsa illuminazione)
- o Simulazione di stati di alterazione psicologica, psicosi, shock, allucinazioni visive e uditive;
 - o mutilazioni auto inflitte (simulate e mai reali);
 - o spersonalizzazione
 - o moderate attività fisiche

- **PROIBITO CORRERE AL BUIO:** Durante determinati momenti di gioco, caratterizzati da situazioni di visibilità parziale o assente, in nessun caso e in nessun momento ai giocatori è permesso correre, neppure per sfuggire ad un inseguimento. Potete avanzare con passo svelto, ma correre non vi servirà a nulla (l'Orrore dal quale sfuggirete non correrà per cercare di raggiungervi), inoltre vogliamo evitare lividi e caviglie slogate a seguito di fughe rocambolesche.

- **NON CONCEPIRE L'ORRORE:** l'orrore è una cosa seria e inconcepibile, e neppure razionalizzabile. Leggete più avanti il capitolo sull'Orrore.

- **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 essere feriti, malmenati, imprigionati, affamati o essere prossimi alla follia più totale, ma in ogni caso, in caso di conflitto tra diversi personaggi giocanti, 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" indirizzandosi verso la zona di comfort opportunamente predisposta, ovvero la propria camerata.

Una volta raggiunta la zona di comfort, 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.

REGOLE SULLA INTENSITA' E SICUREZZA PERSONALE

Se vuoi partecipare a OCCHI NEL BUIO, 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, 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 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

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 "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.



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.

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 risulta 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. Operazioni chirurgiche complesse potranno ripristinare lo stato di salute.

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

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.**

IL COMBATTIMENTO CON ARMI DA MISCHIA O DA TIRO

Non esistono armi da mischia e/o da tiro nella location, e la cosa dovrebbe confortarvi non poco. Questo è un evento prettamente narrativo\investigativo, il combattimento non è il "focus" dell'evento, per cui la rappresentazione del confronto fisico può quindi limitarsi al confronto verbale o al combattimento a mani nude.

LA VISIONE

La "Visione" è un momento di gioco che sarà contestualizzato dai narratori dell'evento, tramite i loro personaggi o altri indizi, in modo che sia incontrovertibilmente comprensibile quando e come essa avverrà.

La "Visione" è un accadimento sensorialmente uditivo, olfattivo e visivo tangibile e apprezzabile dal giocatore, sebbene sia di breve durata, ed è caratterizzato (solitamente) dallo spegnimento delle luci naturali e dall'accensione di fari UV, o dall'utilizzo di fumogeni di ridotta intensità.

Il fenomeno della Visione:

- è sempre DIURNO;



- è sempre di breve durata;
- avviene sempre in uno spazio circoscritto e isolato.

Durante la "Visione" i giocatori devono rimanere immobili e in silenzio. Possono girarsi intorno per vedere e sentire meglio cosa sta accadendo, ma non possono e non devono in alcuno modo interagire con la scena in corso, né parlare ad alta voce o scambiarsi oggetti o compiere azioni fisiche.

Al termine della scena della "Visione", i giocatori potranno tornare a muoversi e a parlare, ma dovranno "mantenere la discrezione" su quanto hanno visto e sentito.

Il motivo? A nessuno piace essere preso per pazzo, o affermare apertamente e in modo conclamato di avere visto e sentito cose del tutto ingiustificabili ed irrazionali.

I personaggi saranno quindi consapevoli di essere stati coinvolti in una sorta di "visione" ma non dovranno immediatamente andare nel panico, discutere apertamente dell'accaduto o interrogarsi esplicitamente sull'avvenimento.

Solo in un secondo momento, "con discrezione, in disparte e senza clamore", essi potranno (se lo vorranno) ruotare e parlare dell'esperienza vissuta con qualcuno di fiducia, oppure tenere l'esperienza per se stessi.

L'ORRORE

L'Orrore è una condizione di gioco complessa, caratterizzata da una serie di accadimenti precedenti al medesimo e finalizzati affinché esso si scateni in modo conclamato, incontrovertibile e continuativo, per una durata di tempo di una o due ore.

Anche in questo caso potrebbero manifestarsi cambi di illuminazione, zone immerse nel fumo, allucinazioni visive, musica di sottofondo ed altri orpelli scenografici utili a rappresentare il cambio di narrazione, ma in questo caso detti cambi saranno duraturi nel tempo.

Di seguito, elenchiamo le regole sull'**Orrore** che i giocatori dovranno apprendere al meglio affinché l'esperienza possa essere pienamente coerente con l'ambientazione proposta, coinvolgente, immersiva ed autoregolamentata dai giocatori, senza il bisogno di un diretto intervento da parte degli organizzatori.

1. **L'Orrore è una consapevolezza lenta e progressiva:** sin dal primo momento del gioco, si ha la malcelata impressione che qualcosa di clamorosamente tremendo accadrà. Ci si può girare intorno quanto si



vuole, lo si può ignorare o sussurrare a bassa voce, ma è qualcosa che è destinato ad accadere. E' come "sapere" di essere colpevoli di avere lasciato una candela accesa in un pagliaio e di essersi allontanati ; magari è un segreto che conoscete solo voi, ma <sapete> cosa accadrà, <sapete> di essere responsabili e <sapete> che prima o poi qualcuno verrà a trovarvi e vi farà pagare il prezzo di ciò che avete fatto.

2. L'Orrore si manifesta sempre di notte o al buio: questa non è una prova certa, bensì una certezza matematica simile ad una paranoia, una convinzione o un fatto scientifico incontrovertibile. Non siamo animali notturni, i nostri occhi non vedono bene al buio, quindi nell'oscurità i sensi umani si alterano e si affievoliscono, mostrando il fianco a ciò che le tenebre nascondono e andando ad acuire la propria sensazione di vulnerabilità.

3. L'Orrore non può essere combattuto, né affrontato direttamente, né anche solo sfiorato con un dito o anche solo avvicinato a meno di un metro: questo è troppo per i comuni mortali. Qualsiasi orribile entità semovente capace di emergere dal nulla non può essere avvicinata o combattuta in alcun modo. Non esistono coltelli, pistole o arti marziali, e neppure eserciti o armate in grado di affrontare una cosa come questa. Nessuna resistenza è possibile, nessun approccio è concepibile, nessuna razionalizzazione immaginabile.

4. L'orrore non può essere osservato pienamente: di fronte a fenomeni palesemente e totalmente inspiegabili dalla scienza, dalla fede o da una mente atea e razionale, ogni convinzione crolla e l'essere umano precipita nel più primitivo degli schemi mentali esistenti: isolamento, fuga, repulsione, negazione. Non è possibile fissare l'Orrore, né osservarlo direttamente. Questo cosa significa? Che qualsiasi "Orrore" vi si pari davanti, da vicino o da lontano, non potete fissarlo né guardarlo. Più lo fissate, più la vostra sanità mentale crollerà come un castello di carte. Ovviamente, potrete cedere alla tentazione di scrutare l'Orrore con la coda dell'occhio (questo potete farlo) anche solo osservarlo molto brevemente per cercare di capire dove si trova, cosa sta facendo o che cosa esso sia. In questo caso, sarà come fissare la luce del sole direttamente, o come tenere la mano sulle braci ardenti: potete farlo solo per pochi, angosciosi istanti prima di ritrarre il vostro sguardo, e con esso la vostra mente, al sicuro... e anche in quel caso, potete stare certi che una parte della vostra sanità mentale sarà comunque andata perduta.

DIFENDERSI DALL'ORRORE

Se non lo si può combattere, né evitare, né vedere chiaramente per troppo tempo o avvicinarlo, come è possibile difendersi dall'Orrore? La risposta è semplice e complessa al tempo stesso: non è possibile.



O meglio, non è possibile farlo in modo razionale, scientifico o religioso. Gli unici metodi possibili per difendersi attivamente dall'Orrore sono:

1. Rannicchiarsi ad uovo, chiudere gli occhi e tapparsi con le mani. Se non vedete l'Orrore, l'Orrore cesserà di esistere. "Se chiudo gli occhi, forse andrà via" è una certezza tanto infantile quanto inossidabile. Che sia vero o meno, l'importante è che sia vero per voi. Se e quando l'Orrore si sarà allontanato, forse, potrete provare nuovamente ad aprire gli occhi.

2. Celarsi alla vista, nascondersi: sotto a un tavolo, dietro una porta o un cespuglio, esattamente in linea col principio di cui sopra, se non potete più vedere l'Orrore potrete raggiungere l'illusoria convinzione di non essere visti a vostra volta.

ACCETTARE L'ORRORE

Si può cedere all'Orrore come anche attendere che esso ci raggiunga e ci sfiori con una mano, o la sua ineluttabile e solida realtà; basta anche solo con un dito, o un sussurro troppo vicino alle nostre orecchie.

A sua discrezione, chiunque venga sfiorato o raggiunto dall'Orrore, oppure decida di avere semplicemente visto troppo, abbia infine ceduto alla propria follia o abbia compreso (volontariamente, dunque) l'ineluttabilità di una verità troppo grande per poter essere vista coi normali occhi umani e limitati, potrà "cedere" all'Orrore e strapparsi un occhio.

Esatto.

Per accettare l'orrore dovrete strapparvi un occhio da soli, a mani nude.

Questa sanguinaria e grottesca azione è la conseguenza di avere concretizzato alcune verità tanto disarmanti quanto semplici, nella loro inoppugnabilità:

- gli occhi non servono più a nulla se quello che hanno sempre visto non era corrispondente alla realtà di questo mondo;
- gli occhi hanno visto troppo, non devono più vedere altri orrori;
- bisogna rinunciare a "vedere" per poter vedere davvero;
- altre giustificazioni più o meno coerenti o aberranti, ma sempre correlate agli occhi e alla vista.

Per simulare questa cosa, il giocatore dovrà:

- simulare la propria auto mutilazione con un gesto idoneo;



- pescare dal **SACCHETTO** i **due** oggetti ivi contenuti, usandoli coerentemente con la loro natura e il loro aspetto. In merito, uno di questi oggetti è da considerarsi "in gioco", ed un secondo oggetto è da considerarsi in "fuori gioco" ed è funzionale all'acquisizione di nuovi poteri legati alla narrazione. Detti poteri saranno liberati, semplicemente, premendo il tasto sull'oggetto "non in gioco" (vedi più avanti: "Lucida follia"). Riconoscerete istantaneamente e immediatamente entrambi gli oggetti e la loro relativa funzione.

Ma c'è di più. Se cederete all'Orrore, oltre a perdere sanità mentale, comprenderete di avere accettato l'inaccettabile: esistono orrori e misteri al di là della vostra comprensione mortale e che solo rinunciando alla ragione potrete finalmente afferrarli in parte.

Solo chi cede all'Orrore è pronto a comprenderlo.

LUCIDA FOLLIA

Solo chi sta affogando comprende quanto profonde e gelide possono essere le acque che stanno per trascinarci a fondo.

Solo chi è pervaso dall'Orrore può comprenderne appieno la sua gelida e insondabile inevitabilità, aprendo la propria mente a canali sensoriali che fino a quel momento erano rimasti chiusi dalla scienza, dalla razionalità o dalla sanità mentale dal senso di autoconservazione. Solo chi scruta l'abisso e viene a sua volta scrutato, e può distinguerne i contorni in modo più dettagliato.



Per simulare questa cosa, il giocatore dovrà usare lo strumento contenuto nel **SACCHETTO** lo strumento in dotazione del giocatore, il quale è rigorosamente "in fuori gioco" e pertanto non esiste, non può essere sottratto, rubato o che altro, e può essere riposto nelle tasche se non utilizzato.

Potrete quindi, grazie alla vostra azione folle e insensata, vedere cose che prima non potevano essere scrutate.

Inoltre, chi è pervaso dalla "lucida follia" può provare a rivolgersi per brevissimo tempo alle orribili entità che prima di quel momento gli instillavano solo terrore cieco e ingiustificato.

Questo non significa che dette entità debbano in qualche modo essere fissate negli occhi o approcciate con la stessa confidenza che si avrebbe con un normale interlocutore umano.

Occhi abbassati, atteggiamento mai aggressivo e massima cautela sono fattori fondamentali da seguire quando si riesce a rivolgere la parola a qualcosa di non-umano.

Inoltre, non è detto che le entità rispondano alle vostre richieste.

ARRENDERSI ALL'ORRORE

Dopo un determinato quantitativo di tempo, trascorso il quale ogni azione è stata svolta, la tensione è calata, la stanchezza si fa sentire e le attività di narrazione dal vivo hanno trovato la loro naturale conclusione, infine, il personaggio può arrendersi all'orrore.

Andare a letto e nascondersi sotto le coperte è quindi l'unica cosa che resta da fare quando ogni speranza è persa, quando di voi è rimasto solo un bambino tremante e impaurito, quando ogni segreto è stato svelato, quando è necessario dormire per riordinarsi le idee, quando "non ne potete più" oppure, più semplicemente, avete visto tutto quello che potevate (o volevate) vedere.

Per arrendervi all'orrore, quindi mettetevi a letto, nella vostra camerata, chiudete gli occhi e lasciate che l'abbraccio del sonno vi catturi e vi porti al sicuro, lontano, nel mondo onirico, dove nessun Orrore potrà mai raggiungervi e lasciando ad altri il compito di proseguire l'impresa di comprendere l'incomprensibile.

Il mattino successivo, al vostro risveglio, aprite la busta arancione e seguite le istruzioni in essa contenute se vi ritenete parzialmente, o completamente impazziti.



Se invece vi ritenete ancora sani di mente, aprite la busta bianca e seguite le istruzioni in essa contenute.
Ove le istruzioni sulla busta bianca dovessero essere incomprensibili, aprite quella arancione.

ESCLAMAZIONE DI SICUREZZA

Quando l'intensità di una scena violenta, di un contatto fisico o di una rissa inizia a diventare intollerabile o eccessiva, il giocatore può esclamare a gran voce (contestualizzando l'esclamazione a ciò che sta accadendo) la parola "**vacci piano**" (esclamazione di tipo dispregiativo), ad esempio: "Mi stai facendo male, **vacci piano!**"

Nell'udire quella parola, il giocatore che sta attivamente infastidendo la controparte non deve ritenersi insultato, ma è quindi obbligato a ridurre l'intensità del ruolo o del contatto fisico che sta esprimendo. Se l'esclamazione di sicurezza è uno "**STOP!**", le azioni di gioco (fisiche o verbali) sono arrivate ad un livello di intensità ritenuto inaccettabile da una delle parti (come un contatto fisico, affermazione o frase in gioco inavvertitamente così sgradevole da rompere la finzione in corso). Questo non implica che l'azione nefasta che ha prodotto il disagio si sia svolta in malafede, ma in ogni caso, ogni azione svolta in quel momento deve istantaneamente interrompersi, e all'occorrenza, occorrerà sincerarsi attivamente che ogni parte coinvolta stia bene dal punto di vista psicofisico, anche (se necessario) convocando un master per verificare lo stato di salute e sicurezza dei partecipanti e promuovere un reciproco chiarimento.

DERUBARE E PERQUISIRE

Potrebbe capitarti di dover derubare un personaggio a seguito di una perquisizione o attraverso il "furto con destrezza". Ricordati sempre che gli unici oggetti derubabili in gioco sono:

- i soldi o i documenti di gioco
- fogli e\o biglietti di carta sui quali possono essere scritte note o appunti

Se vuoi derubare o frugare qualcuno puoi farlo in due modi:

- **In maniera consensuale:** rubare un foglio o un documento abbandonato su un tavolo si può fare, perché il giocatore proprietario di quel particolare oggetto di gioco ha voluto deliberatamente mettere il ladro nelle condizioni di rubarli (perché gli interessa giocare quell'aspetto della narrazione).



- **Perquisizione di un personaggio è "abbattuto", oppure consenziente:** ove il personaggio ritenga divertente e interessante permettere una sua perquisizione (alla quale corrisponderebbero nuovi spunti di gioco) o nei casi in cui (sempre consensualmente) sia incapace di impedirlo perché "incosciente", puoi mimare l'azione di frugarlo ovunque per un tempo non inferiore ad 1 minuto. Alla fine di quel minuto, il proprietario degli oggetti di gioco deve consegnare i suoi oggetti di gioco a chi lo ha perquisito.

E' proibito frugare nelle tasche, sotto i vestiti e simili, e "scippare" un giocatore dagli oggetti di gioco, ovvero, sottrarre oggetti di gioco senza il consenso del loro proprietario.

Tutti gli oggetti palesemente fuori gioco, come le chiavi della macchina, il cellulare o il portafoglio, vanno invece tenuti dentro le tasche, sotto il costume o in altri luoghi 'sicuri', che non dovranno essere perquisiti da nessuno durante il gioco, neanche per errore.

RISPETTO DEL MATERIALE ASSOCIATIVO

Ricorda sempre di avere il massimo rispetto degli oggetti di scena 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.

Le regole d'oro da ricordare è che ogni scena di tortura, analogamente a quella del combattimento, deve essere:

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

IL SERVIZIO CIBO E LE BEVANDE

Ci saranno momenti di gioco durante i quali i giocatori potranno liberamente ristorarsi presso una zona allestita a buffet.



EFFETTI PERSONALI

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 Addetto (vedi più indietro) individuato fra i membri 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 il personaggio interpretato da un master senza spezzare la finzione collettiva.





OCCHI NEL BUIO

CREDITI

CONVENTO DELL'INCONTRO

Bagno a Ripoli (FI), 2024

CYBERMASTERS LARP

CAPO PROGETTO

Alberto Truppini

- STAFF -

HEAD WRITER

Alberto Truppini

PRODUCTION MANAGER

Marco Della Corte

STAFF WRITERS

Alberto Truppini
Marco Della Corte

ADDS

Sonia Martello, Alberto Truppini,
Ciro Tonetto, Francesca Santi,
Marco Della Corte, Laura Locatelli,
Marco Parente

GAME RULES

Cybermasters LARP

LOCATION SUPERVISOR

Marco Della Corte

DIRECTOR

Alberto Truppini

STILL PHOTOGRAPHER

Enrico Bertelli, Laura Locatelli

INTERPRETI PERSONAGGI NON GIOCANTI

Ciro Tonetto, Sonia Martello,
Alberto Truppini, Francesca
Santi, Marco Della Corte, Laura
Locatelli, Marco Parente

RINGRAZIAMENTI

Tobias Erbici per la impaginazione
del manuale

CONTATTI

Associazione: www.cybermasters.it

Info per OCCHI NEL BUIO:
occhinelbuio@gmail.com



SCUM

NOVA

