

Fino alla Fine del Mondo

di Gabriele Pellegrini

Presentazione

*<<All the towers of ivory are crumbling
And the swallows have sharpened their beaks
This is the time of our great undoing
This is the time that I'll come running
Straight to you
For I am captured>>
NICK CAVE, Straight to you*

Fino Alla Fine del Mondo è un gioco di ruolo che narra storie di conflitto e di unione, in cui i giocatori devono interpretare personaggi che stanno vivendo la fine di qualcosa. Questo qualcosa può essere sia un evento esterno (la fine della pace e l'inizio della guerra, la distruzione della Terra ecc.) oppure qualcosa di personale e interiore (un amore, l'infanzia, gli esami di maturità). Le storie di questo gioco si incentrano quindi sull'esplorazione dei risvolti emotivi e relazionali dei personaggi.

In questo gdr lo sviluppo della storia non è delegato soltanto al Master, ma gode anche del contributo dei giocatori, i quali possono, in determinate situazioni, aggiungere informazioni alla trama e introdurre nuove scene.

Come già accennato le dinamiche del gioco si fondano sul conflitto tra i personaggi e infatti il sistema di gioco veicola verso tale confronto che lentamente fa scivolare i personaggi verso la sfiducia e l'apatia. In astratto si può dire che sono proprio questi due i nemici dei giocatori: Sfiducia e Apatia. Essi si possono manifestare nei modi più disparati: la sfiducia porta il personaggio a non credere più in se stesso, a sentirsi inutile e debole, l'apatia invece porta il personaggio a non interessarsi più ai suoi amici e al suo mondo. L'unico modo per sfuggire a questo destino è il conforto di un amico. Quindi se da un lato i personaggi sono spinti al conflitto, dall'altro essi necessitano dell'unione.

Per quanto riguarda il materiale di gioco, questo gioco di ruolo è stato studiato per utilizzare la carte da Ramino, anziché i dadi tradizionali. Questa scelta è stata dettata da due fattori: la maggior suspense prodotta dalle carte e la possibilità di sfruttarne contemporaneamente il valore e il seme.

Durante un conflitto, infatti, i giocatori scelgono una carta e la posano coperta sul tavolo. Quando le carte vengono mostrate, sarà vincitore il proprietario della carta col valore più alto, ma sarà il seme della carta (cuori, quadri, fiori, picche) a determinare chi dovrà narrare la scena.