

Il giorno del capybara

di Simone Bonetti

Larp ispirato a "Ricomincio da capo" di Harold Ramis e a "Scorrete lacrime, disse il poliziotto" di Philip Dick

Numero di giocatori: 4-8

Materiale di gioco: Un cronometro, un campanello.

OBIETTIVO

Il giorno del Capybara è un larp narrativo costruito per far vivere un'esperienza grottesca e claustrofobica ad uno dei partecipanti, ovvero il Protagonista.

Gli altri partecipanti costituiscono l'Ambiente, ovvero tutto ciò che ruota intorno ad un giorno nella vita del Protagonista.

Il Protagonista si troverà intrappolato nello stesso giorno che diventerà sempre più opprimente, fino ad una tragica conclusione o alla salvezza, ripristinando il flusso corretto del tempo.

SET UP DI GIOCO

In "Il giorno del capybara", il set up è la fase più importante del gioco.

Costruzione del protagonista

Il Protagonista è il personaggio più importante del gioco. Per costruirlo potete fare riferimento a questa scheda:

Chi è: Nome e cognome, cosa fa nella vita

Legami sentimentali: Famiglia, amici, colleghi

Obiettivi a breve termine: Finire un lavoro o uscire con la più bella della scuola, guadagnarsi la fiducia del sindaco...

Obiettivi a lungo termine: Sposarsi, fare carriera, diventare presidente...

Virtù: Un aspetto del carattere che il protagonista percepisce come positivo, per esempio generoso, carismatico, ha la faccia come il culo, fama di duro...

Vizio: Un aspetto del carattere che il protagonista percepisce come negativo, per esempio bugiardo, troppo onesto, cleptomane, impiccione...

Particolarità: C'è un aspetto del protagonista che lo identifica immediatamente? Potrebbe essere un pregio, un difetto, un aneddoto o una capacità unica (È un giocoliere? Ha salvato la vita a qualcuno? Era lo spacciatore del paese?).

Costruzione dell'Ambiente

Ogni eroe che si rispetta vive la sua storia in un mondo che cambia grazie alle sue gesta. L'Ambiente costituisce questo mondo, e viene costruito a partire dalle informazioni che costruiscono il Protagonista.

Dalla scheda del Protagonista, I giocatori che costituiscono l'Ambiente creano un cast di personaggi secondari, pensato per andare a stressare, mettere in discussione, giocare con le informazioni prima citate. Per esempio, se il protagonista è il direttore della banca del paese potrebbe incontrare una persona a cui ha negato un prestito o un suo cliente particolarmente affezionato, al punto da essere il suo amante.

Tutto ciò che viene creato per l'Ambiente deve essere pensato per avere un'influenza sul Protagonista.

Ogni scena sarà impostata da uno dei giocatori che si occupa dell'ambiente e servirà per far interagire il proprio personaggio col Protagonista. La scelta dell'ordine e del luogo in cui le scene si ambienteranno sarà concordata in fase di set up.

NOTA: Un buon personaggio deve fornire idee per la fase di set up, quindi non lesinate dettagli, anche la più insignificante: sapere che il protagonista beve caffè e sapere che il protagonista beve il caffè macchiato del bar in centro, dove c'è la barista appassionata di kayak crea un feeling totalmente differente. Allo stesso modo, ogni personaggio o elemento introdotto deve avere un tratto di unicità, a cominciare dal nome o da una caratteristica : Gianni, il postino appassionato di poesia o la quercia dove sotto la quale il Protagonista si dichiarò al primo amore della sua vita sono elementi che rimangono impressi.

In scena!

Ne "Il giorno del Capybara" il Protagonista sarà vittima di una maledizione, che lo porterà a rivivere costantemente lo stesso giorno.

La maledizione può essere di qualunque genere : magico, una droga sintetica, realtà virtual in tilt, scherzo tra amici, incubo ricorrente. Compito del Protagonista sarà spezzare la maledizione, e sarà possibile farlo cercando di cambiare la propria giornata.

Cosa succede nelle scene

Le scene devono trattare qualcosa di importante per il Protagonista : relazioni, obiettivi a breve o a lungo termine.

Il fattore tempo

Ogni giorno sarà diviso in 5 scene, corrispondenti a mattino, primo pomeriggio, tardo pomeriggio, sera, notte.

L'inizio e la fine di ogni scena saranno annunciati da un campanello.

Ogni giorno comincia dal mattino, quando il Protagonista esce dalla porta di casa.

La durata delle scene è variabile, e va a scalare in base al giorno di gioco seguendo la tabella sottostante :

Giorno	Mattino	Primo pomeriggio	Tardo pomeriggio	Sera	Notte
1	3:00	5:00	4:00	5:00	3:00
2	2:30	4:00	3:30	4:00	2:30
3	2:00	3:30	3:00	3:30	2:00
4	1:00	2:00	2:00	2:00	1:00
5	0:30	1:00	1:00	1:00	0:30

Dopo il primo giorno, l'Ambiente deve scegliere il dettaglio grazie a cui la maledizione verrà spezzata. La scelta dovrebbe essere istintiva ed andare a toccare uno degli aspetti che definiscono il protagonista, ma non scontata. Potrebbe trattarsi di dare una risposta diversa a una domanda, raccogliere un oggetto e portarlo con sé per tutto il giorno, o agire in modo differente di fronte ad un problema.

Tabella scene

Per aiutarvi nella gestione delle scene, potete usare una tabella come la seguente :

Quando	Chi	Dove
Mattino		
Primo pomeriggio		
Tardo pomeriggio		
Sera		
Notte		
Giorno : (1) (2) (3) (4) (5)		

VITTORIA O SCONFITTA?

Il Protagonista ha a disposizione 5 giorni per spezzare la maledizione. Scoprirà se ha vinto quando vedrà che la giornata comincerà in modo diverso dalle altre.

Ma, se la sesta giornata sarà identica alle altre, il Protagonista rimarrà intrappolato in loop senza fine!

Esempio di gioco

Il Protagonista

Chi è: Marco Guadagni, consulente immobiliare Tecnocasa, 45 anni

Legami sentimentali: Vive con l'anziana madre di 77 anni. Gioca a calcio nella squadra degli Amatori di Vignola, paese in cui vive. È celibe, ma sta uscendo con una collega, Laura.

Obiettivi a breve termine: Diventare presidente dell'Amatori Vignola, uscire a cena con Laura.

Obiettivi a lungo termine: Sposare Laura, avere una casa tutta sua.

Virtù: Sa come far ridere la gente.

Vizio: È un impiccione.

Particolarità: Tutti sanno del suo tumultuoso divorzio. Era sposato con la figlia del notaio Sandroni, Erika, e hanno avuto due figli. La moglie paga gli alimenti al marito, e questo lo fa sentire meno uomo.

L'Ambiente

Laura, esce con Marco. È divorziata ma senza figli. È appassionata di montagna, ed è una maniaca del fitness. Non è così interessata a Marco, ma con lui sta bene.

Ermenegilda Zenchi, la madre di Marco. Ha 77 anni ed è vedova da 10. È una donna arzilla e fa la volontaria all'AUSER. Vorrebbe che il figlio si svegliasse un pò.

Bruno Bagni, attuale presidente della Amatori Vignola. Adora Marco e non sa che vuole fargli le scarpe. Bruno è un sempliciotto, e l'unica cosa che vuole è che la sua squadra di calcio continui ad esistere, anche se ogni anno è sempre più dura trovare giocatori.

Erika, ex moglie di Marco. Lavora nello studio del padre, è in gamba ed ambiziosa. Guarda Marco con profonda pena, ma vorrebbe aiutarlo a risollevarsi un pò.

Il notaio Sandroni. Uomo dagli elevati standard, non ha mai apprezzato davvero il genero, ma per amore della figlia ha fatto buon viso a cattivo gioco. Ora vorrebbe tanto che Marco fosse meno presente nella vita della figlia, qualcuno gli ha ditto che esce con una collega e pensa che, se comincia a frequentare un'altra donna, se lo troverà meno per casa...

Quando	Chi	Dove
Mattino	Ermenegilda	Casa
Primo pomeriggio	Laura	Bar
Tardo pomeriggio	Bruno Bagni, il notaio Sandroni	Campo da calcio di Vignola
Sera	Laura	Ristorante
Notte	Erika	Fuori dal ristorante
Giorno : (1) (2) (3) (4) (5)		

Causa dell'incantesimo: Non riuscire a chiudere i conti col proprio passato.

Rottura dell'incantesimo: Far incontrare Laura ed Erika, per chiudere i conti col passato e provare ad entrare nel futuro.