Soldati, in riga! Ognuno di voi legga la propria scheda del personaggio. Non troverete *Nomi*, solo un *Codice* che vi distingue. Siete militi ignoti, ma non ancora in congedo. Ora ritti, silenti e pronti agli ordini!

◤ Sdraiatevi proni e chiudete gli occhi. Non appena darò l'Avanti march, aprite gli occhi e strisciate a carponi. D'ora in avanti silenzio radio e passo del giaguaro!

◤ Quando indico uno di voi, quello deve accasciarsi e interpretare il momento della propria morte. Sempre in silenzio. Gli altri sono liberi di soccorrerlo, ma invano.

◤ Continuerò a indicarvi finché non rimarrà più nessuno di vivo.

Benvenuti nell'Aldilà, dove l'esperienza fisica sarà la chiave della vostra interpretazione come Caduti. Ora ritti, silenti e pronti agli ordini! È il momento dello Schiaffo del soldato.

◤ Tu! Sì, tu. Sarai il primo a stare sotto. Piega il braccio dietro alla schiena e mostra il palmo, in modo che uno degli altri possa colpirlo. Con l'altra mano, invece, copriti gli occhi per non vedere il responsabile.

◤ Dopo che uno di loro ti avrà colpito sulla mano, senza violenza, tutti solleveranno l'indice destro e lo faranno girare in cerchio. In attesa che tu provi a indovinare chi ti ha colpito, indicandolo.

◤ Se chi sta sotto indovina, tocca a chi l'aveva colpito stare sotto. Se sbaglia, tocca di nuovo a lui.

Benvenuti nell'Aldilà, dove il nonnismo militare è vivo e vegeto. In vita eravate ottimi soldati e amici, ve lo posso assicurare, ma qui siete solo l'ombra di voi stessi. Stereotipi di soldati senza più una guerra, in attesa di una pace che non arriva mai. Ora ritti, silenti e pronti agli ordini! È il momento di marciare.

◤ Soldati, in fila indiana! Tu! Sì, tu. Ti nomino Sergente, a te la scelta della direzione e della rapidità del passo. Gli altri lo seguano.

◤ Ogni volta che io dico: «Passo!» l'ultimo della fila passa in testa e assume i gradi di Sergente.

◤ Solo quando mi sarò stancato di vedervi marciare dirò: «Chiudo!» e potrete fermarvi.

Benvenuti nell'Aldilà. D'ora in avanti non sarete più tenuti a rispettare i miei ordini. Tornerò a essere solo il vostro marconista, l'intermediario per contattare i vostri Familiari. Ma questa è una compagnia di soli defunti e io sono sopravvissuto. So che riuscire a farmi ascoltare non sarà sempre facile.

Siamo pronti a cominciare. Ecco cosa dovrete tenere a mente durante il gioco:

◤ Il vostro scopo è quello di accaparrarsi il maggior numero possibile di *Oggetti* e quindi di *Segnali*.

◤ I *Codici* sulle schede dei personaggi sono distribuiti anche tra i *Segnali*: i *Segnali* che riportano lo stesso *Codice* che vi identifica come Caduti sono definiti *Segnali Sintonizzati*.

◤ Accumulare *Segnali* serve a imporsi nella gerarchia tra Caduti, ma la cosa fondamentale è che siano *Sintonizzati*, in modo da poterli leggere. Solo il primo a ottenere quattro *Segnali Sintonizzati* (o i primi due, nel caso arrivino entrambi al risultato attraverso uno scambio) riconquisterà la propria identità.

◤ Ciascun *Segnale* è di fatto un ricordo, rappresentato da un *Oggetto*, scritto dal punto di vista di un Familiare e riferito al Caduto corrispondente. Per esempio "Ricordo che questo giocattolo ti faceva sorridere" significa che il Familiare ricorda il sorriso del Caduto.

◤ Durante la prima *Ricezione* sarete solo ombre nell'Aldilà in attesa che io mi metta in contatto. Vi limiterete a sussurrare tra voi, come se temeste di essere sentiti dal nemico.

◤ Ogni *Trasmissione* si apre con un mio aneddoto di guerra che vede come protagonista un soldato della mia compagnia. La nostra compagnia. Ascoltatemi senza interrompere.

◤ Al termine della storia è possibile rivolgermi qualche domanda, ma non appena vi mostro l'*Oggetto* l'incantesimo si rompe. Frustrazione e bramosia sono troppo forti.

◤ Ognuno di voi è pronto a tutto pur di avere l'*Oggetto* per sé. Non potete strapparmelo di mano, né combattere tra voi, solo convincermi con una storia a darlo proprio a voi. Ispiratevi all'*Oggetto* in palio, agli aneddoti di guerra e ai *Segnali* che già possedete. Io non posso vedervi e voi non sapete più chi siete, quindi non esistono verità o menzogna, solo la vostra capacità di dimostrarvi umani e la mia di cercare un filo logico tra le storie.

◤ Quando uno di voi ottiene un *Oggetto*, deve controllare il *Codice* sul *Segnale*: se è *Sintonizzato*, lo legge in silenzio e mi sussurra all'orecchio un *Messaggio* che espanda la storia nel *Segnale*; altrimenti tiene il *Segnale* senza leggerlo e mi restituisce l'*Oggetto*.

◤ Nelle *Ricezioni* successive alla prima, potrete scambiarvi i *Segnali Non sintonizzati*. Sollevate sopra la testa i *Segnali* in vostro possesso, per controllare chi ne possiede di più: il vincitore è il Sergente (in caso di parità, conta chi è stato l'ultimo a ricevere un *Segnale*).

◤ È il Sergente a proporre lo scambio, sollevando sopra la testa un singolo *Segnale Non sintonizzato*: chiunque altro abbia un *Segnale Non sintonizzato* può sollevarlo di rimando.

◤ Se qualcuno solleva un *Segnale Sintonizzato* per il Sergente, quest'ultimo può effettuare lo scambio (nel caso abbia più opzioni, a lui la scelta) e leggere in silenzio il ricordo, riconquistando un pezzo della propria umanità. Per dimostrarlo, dà inizio a un momento di armonia: indica chi secondo lui è il protagonista dell'ultimo aneddoto di guerra (può scegliere anche se stesso) e la compagnia si diverte a metterlo in scena. Fino al mio ritorno.

◤ Se il Sergente non può effettuare lo scambio, si sfoga indicando un capro espiatorio: starà sotto nello Schiaffo del soldato. Se la vittima indovina chi l'ha colpito, l'umiliazione s'interrompe e dovete attendere il mio ritorno immersi in un cupo silenzio; se la vittima sbaglia, deve consegnare uno dei propri *Segnali Sintonizzati* al Sergente, in modo che possa deriderlo leggendolo a tutti gli altri, per poi restituirglielo. Se la vittima non indovina e non ha un *Segnale Sintonizzato*, viene sottoposta ancora e ancora allo Schiaffo del soldato.

◤ Solo quando uno di voi avrà ottenuto quattro *Segnali Sintonizzati*, verrà il momento dell'*Epilogo*: il suo Nome risuonerà per un'ultima volta e tutti voi potrete riposare in pace.