

SOLIPSIST

UN GIOCO DI DAVID DONACHIE

“Costoro sotto ogni altro rapporto non altro riterrebbero essere il vero, se non le ombre di quegli stessi oggetti.”

Platone, La Repubblica (Libro VII)

SOLIPSIST
—RPGs—



PUBBLICATO NEL 2010 DA COYOTE PRESS

CREDITI

Progettazione, Stesura e Grafica: David Donachie
Supervisione, Impaginazione e Grafica: Gregor Hutton
Grafica: Kurt Taylor (www.kurtataylor.com), Frieda Von Raevels
Correttore di Bozze: Roderick Easton

Dedicato a...

Gregor Hutton, per i suoi preziosi consigli;
Victoria, per avermi sopportato;
e a mio Padre, per avermi donato la fantasia.

Ringraziamenti, Feedback e Playtesting: Victoria Lawford, John Wilson, Per Fischer, Justin Matters, Ruth Durie, Mike Holmes, Alexander Cherry, Carl Congdon, Adrienne Congdon, David Chase, Sarah Martinez, I "No Guts, No Glory" (Sean Connor, Steve Pitson, Nick Hodges, Chris Pitson, Steven Cook), Matt Machell (realms.co.uk), Rich Stokes, Joe Murphy (joe.r.murphy@gmail.com), Ashok Desai, Bard Bloom (www.world-tree-rpg.com), Tim Boser, Graham Walmsley, Pooka, Damian Fraustro, Collective Endeavour, Story Games, The Forge e il nuovo sito internet di Iain McAllister per playtester: playtesting.co.uk

Sito Internet: <http://www.solipsist-rpg.com/>

E-mail: stranger@teuton.org

CREDITI DELLA VERSIONE ITALIANA

Direzione Editoriale: Michele Dubini, Iacopo Frigerio, Francesco Gerecitano, Davide Losito, Alessandro Temporiti

Traduzione: Michele Dubini

Revisione: Iacopo Frigerio, Davide Losito

Impaginazione: Fabrizio Tronci

Ringraziamenti: Matteo Cortini, Leonardo Moretti, Samuele Trizza, Raffaele Vota

Questo libro non può essere riprodotto, interamente o parzialmente, in qualsiasi forma (se non entro i limiti concessi dalla Legge sul Copyright e per scopo recensivo) senza un permesso scritto da parte dell'editore. E' possibile fotocopiare e riprodurre le Schede di Gioco unicamente per uso personale.

CONTENUTI

<i>Introduzione</i>	5-12
<i>Giocare</i>	13-16
<i>Glossario</i>	17-20
<i>Creazione del Personaggio</i>	21-27
<i>Scheda del Personaggio</i>	28
<i>Regole</i>	29-43
<i>Il Gioco</i>	44-56
<i>Riassunto della Creazione del Personaggio</i>	57-62
<i>Esempio di Gioco</i>	63-72
<i>Le Ombre</i>	73-98
<i>Appendici</i>	99
<i>Indice</i>	118-119
<i>Scheda del Personaggio</i>	120

Nel corso della lettura troverai qui a piè di pagina citazioni e commenti di ogni genere. Si spera che possano esserti utili e di tuo gradimento.

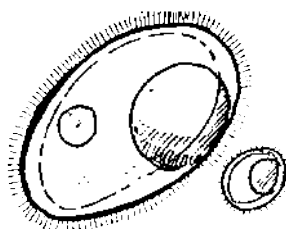


“Esistono, nel mondo, individui con una volontà così forte e soverchiante da riuscire a piegare ai propri desideri gli animalucoli che costituiscono il cosmo. Queste persone possono, letteralmente, cambiare la realtà...”

INTRODUZIONE

Il grande filosofo greco Platone si chiese se l'intero cosmo - tutto ciò che vediamo e tocchiamo - non fosse altro che una semplice ombra sulla parete di una caverna, un mero riflesso di un qualcosa a noi irraggiungibile con i sensi. Si chiese anche se non esistesse qualcos'altro, reale quanto la realtà stessa. I filosofi che lo seguirono ebbero maggior fede nella realtà solida e ipotizzarono che ogni cosa fosse formata da piccolissime particelle: gli atomi. Quando il primo microbiologo della storia - Van Leeuwenhoek - guardò per primo attraverso un microscopio e vide chiaramente quelle particelle sguazzare e duplicarsi in una semplice goccia d'acqua, non poteva sapere che quelle piccole creature, quegli animalucoli, erano gli atomi dei filosofi, i mattoni su cui era costruito l'intero universo. Gli scienziati che lo seguirono classificarono invece questi animalucoli come animali e si inoltrarono in profondità fino alle dimensioni più piccole per trovare i loro atomi, fino a che, alla fine, grazie ai quark e le stringhe della fisica moderna, concepirono l'idea di particelle così piccole che anche un pensiero poteva disturbarle e cambiarle.

Quello che però nessuna di quelle grandi menti sospettò fu il fatto che Platone avesse avuto più ragione di quanto egli stesso immaginasse; tutto ciò che ci circonda, il sole, le stelle, ogni luogo e ogni individuo, gli stessi atomi dei fisici, non sono altro che illusioni prodotte dalle componenti più piccole del creato: gli animalucoli.



"La Percezione è la Realtà."

Immanuel Kant



Anche se non possiamo vedere tutti questi animalucoli muoversi e gravitare attorno a noi, essi sono ovunque. La realtà stessa non è che un'immensa nebulosa di animalucoli, mai in requie, sensibile agli impulsi dei nostri pensieri. E' proprio in virtù di questi pensieri che gli animalucoli strutturano oggetti solidi, persone, luoghi e persino le leggi della natura, oltre che i nostri stessi corpi. Non esiste niente che qualcuno non abbia ardentemente desiderato.

E comunque, alla stragrande maggioranza di noi, il mondo sembra solido, razionale, fermo. Perché? Perché siamo ciechi, gettati nel fango, ingabbiati nella realtà che gli animalucoli hanno creato per noi. Per molte persone, non sono i loro pensieri individuali a dare forma al mondo, bensì l'assenso a una qualche visione che centinaia e migliaia di persone condividono tra loro e che li porta a dire, indefessamente: "E' così che deve andare". Gli animalucoli obbediscono a un pensiero solo quando questi è condiviso da un elevatissimo numero di individui. E così, cambiano la realtà. Non riusciamo però a scindere il momento in cui le convinzioni diventano dei veri e propri fatti. Un bel giorno, incominciamo a credere che i terroristi siano ovunque e il giorno dopo i terroristi sono *davvero* ovunque, creati nelle quinte del palcoscenico della nostra realtà. La nostra convinzione ha mosso gli animalucoli all'azione, generando increspature che si sono diffuse lungo il sentiero della realtà e che sono svanite solo quando si sono allontanate a sufficienza dalle menti progenitrici di questo turbamento. Nel loro cammino hanno costruito una nuova realtà, una realtà in cui i terroristi ci sono sempre stati. Nuove memorie e nuove conoscenze vengono create dal nulla, i fatti realmente accaduti cambiano...e nessuno se ne accorge.

Beh, *quasi* nessuno.

I SOLIPSISTI

Esistono, nel mondo, individui con una volontà così forte e soverchiante che gli animalucoli sciamano intorno ad essi e rispondono ai loro desideri. Queste persone possono letteralmente Cambiare la Realtà, lacerando e modificando la Realtà del Consenso sin dalle sue fondamenta. Di rado, questi individui collaborano alla creazione di un nuovo mondo, ma, assai più spesso, sono completamente soli. E' per questo motivo che vengono chiamati "Solipsisti", poiché pensano unicamente in relazione al proprio essere. Un Solipsista è l'elemento più importante del proprio mondo. Tutti i suoi pensieri sono diretti a ciò che il mondo deve tributargli, a cosa egli dovrebbero essere. Come il *Re Rosso* del racconto di Lewis Carroll "*Attraverso lo Specchio*", credono più o meno consapevolmente, di essere l'unica cosa concreta ed importante dell'intero universo. Sono l'espressione più elevata dell'egocentrismo.

Alcuni Solipsisti sono grandi e dispotici leader. Molto più spesso veniamo a conoscenza di loro come spiacevoli casi rinchiusi in manicomi o nosocomi, impegnati a mormorare la loro divinità davanti a muri spogli, o in pieno stato catatonico, persi fra l'immaginario e il reale. Infatti questi Solipsisti sono immersi in un mondo tutto loro, in una realtà totalmente differente dalla nostra, in cui le loro Ossessioni e la loro Visione sono elementi dominanti. Stuzzicati e mossi dai brucianti desideri dei Solipsisti, gli animalucoli creano una nuova realtà, un mondo in grado di coesistere con la nostra realtà già in essere. Questa palese contraddizione provoca degli "Strappi", sino a che la nuova realtà si scinde definitivamente da quella preesistente, diventa indipendente ed acquisisce la propria nebulosa di animalucoli. Quello che rimane del Solipsista, nei nostri istituti mentali, è banalmente un guscio vuoto, qualcosa che esiste perché la nostra "credenza" non può accettare che una persona, semplicemente, svanisca nel nulla. Ma la mente originale del sognatore è lontana dal corpo, immersa nel suo reame personale.

Crederci debolmente condanna il Solipsista al tedioso mondo comune, dove tutto è piegato alla visione di chi ci circonda e alle volontà imposte dai nostri leader; crederci eccessivamente trascina il Solipsista in un suo personalissimo mondo, dove tutto è secondo i suoi desideri, ma dove egli si ritrova completamente solo. Alcuni, però, riescono a percorrere una terza via.



EQUILIBRIO ED ESITAZIONE

Un pugno di Solipsisti è riuscito a trovare un certo equilibrio tra la propria Visione e il Mondo del Consenso. Questo equilibrio può essere ottenuto tramite un rigoroso autocontrollo o abbracciando una qualche filosofia esoterica, ma molto più spesso, è causato dal fatto che il Solipsista non riesce a prevalere sui propri difetti interiori e Limiti per raggiungere la trascendenza.

In questi Solipsisti qualcosa dentro di loro si frappone alla realizzazione dei propri sogni. Forse è il senso di colpa per un peccato commesso in passato, la mancanza di autostima o ancora l'attaccamento ad una persona amata nel mondo esteriore che li Ancora alla realtà; rappresenta un qualcosa che non possono, o che non vogliono, semplicemente ricreare per sé stessi nel loro mondo.

Come può essere?

Immagina che qualcuno ti mostri una porta in grado di condurti in un mondo immaginario, dove tutto ciò che hai sognato è reale. Immagina che tutto quello che tu debba fare è compiere un passo oltre quella soglia. Ma immagina anche che la persona che ami di più, tua moglie, tua madre o tua figlia, non possa assolutamente seguirti. Potrebbe esserci qualcuno simile a loro, uguale a loro...ma *non saranno mai* loro. Non saranno nulla in pratica, solo una sterile finzione. Sei ancora sicuro di voler oltrepassare quella porta?

Se sì, sei come la maggior parte dei Solipsisti che si gettano, esultanti, attraverso gli Strappi, giù nella loro realtà personale; se invece esiti, allora puoi comprendere quali siamo quei lacci emotivi che trattengono qualche Solipsista nel nostro mondo.

Immagina di nuovo che ciò che ti ha sempre impedito di raggiungere le tue più grandi ambizioni sia stata la tua mancanza di autostima, quel nodo nelle viscere che ti ha sempre strozzato le parole in gola prima di chiedere un aumento al lavoro, o di parlare con un estraneo, o di dire la tua in una discussione. Puoi ancora immaginare, nel tuo mondo ideale, te stesso dopo aver sconfitto tale paura? E se ancora dubiti che le cose possano andare meglio se fatte alla tua maniera puoi ancora convincere te stesso ad assumerti il rischio e tentare?

Se rispondi di sì, sei come tutti quei Solipsisti che annichiscono le loro paure e diventano il *Re Rosso* dei loro Imperi Onirici; se invece esiti, allora puoi comprendere le debolezze che trattengono alcuni Solipsisti.

Gli amori e le paure più profonde di tutti i Solipsisti che ancora vivono nel nostro mondo si trovano costantemente in guerra con i loro sogni ed ossessioni. Talvolta quei Solipsisti si "Ancorano", decidendo di uniformarsi alla Realtà del Consenso. Talvolta essi sono costretti ad avanzare a fatica attraverso folli cavalcate nel loro onanistico universo prima di riguadagnare un qualche equilibrio. Talvolta non saranno più in grado di riguadagnare affatto il loro equilibrio.

Tra questa minoranza di Solipsisti equilibrati ve ne sono alcuni che ricercano la compagnia di individui a loro simili. E' possibile che piccoli gruppi di Solipsisti lavorino insieme per riuscire a mantenere un certo equilibrio, limitando gli eccessi dei propri compagni e aiutandosi a vicenda nel mantenere i piedi ben saldi al suolo della realtà.

Il gioco si concentrerà proprio su questo tipo di Solipsisti equilibrati.

