

INDIE MOVIE

UN GIOCO DI RUOLO SU CINEMA, GLORIA E DISASTRI

Massimo Spiga

Indie Movie

Un gioco di ruolo su cinema, gloria e disastri

CAOTICO NEUTRALE - VOLUME #1

Heisenb3rg Studio
www.massimospiga.it

Versione Alpha 1.1

LA SERIE

Caotico Neutrale è una collana di minigiochi, moduli, regole opzionali, approfondimenti e avventure per giochi di ruolo. Nasce per proporre nuovi sistemi o accessori universali per RPG in maniera sintetica ed efficiente; è pensata per i veterani del settore, come serbatoio di idee. Se il materiale in questo volume ti piace, testalo con i tuoi amici e contattami per comunicarmi il risultato del playtest.

Questo volumetto è distribuito sotto licenza Creative Commons (Attribuzione, Condividi allo stesso modo, 4.0, Internazionale): sei libero di personalizzarne i contenuti, aggiornarli, ampliarli.

Massimo Spiga, scrittore, fumettista, traduttore, è autore dei romanzi *Generazione Y* (2012) e *Domani - Cronaca del Contagio* (2013) e dei fumetti *Made in Italy - L'Infame* (2006), *Freak III* (2008), *Backstage* (2009), *Bubble Shock* (2011). Una sua novella è presente nell'antologia *Nyx - Racconti della notte* (2010). Tra le sue traduzioni principali, i testi *Codici Nomadi Vol.1* di Erik Davis e *Lovecraft Zero*. La sua astronave base è www.massimospiga.it.

INTRODUZIONE

Indie Movie è un gioco di ruolo in cui la tua squadra potrà indossare i panni di una scalcinata equipe cinematografica in cerca della gloria eterna nella Settima Arte.

Al posto di un GM, abbiamo un *Regista* e, sotto la sua visionaria leadership, gli *Attori*. Provenite tutti dall'underground: siete tutti degli esordienti, il cui mestiere è, al momento, quello di scaricare cassette al mercato cittadino. Dopo anni di

fatiche, avete trovato un produttore che possa finanziare il vostro capolavoro: si tratta di un ameno ciarlatano, il cui studio è situato in uno stanzino nel retro di un centro benessere vietnamita. Vi ha convinto a lavorare gratis, millantando un futuro di straordinarie fortune internazionali. Gli avete creduto. Ora, anche voi siete sulla gloriosa e ardua via che conduce dal marciapiede ai tappeti rossi di Cannes, Venezia e Hollywood.

Alpha!

Questo gioco è in fase alpha: si trova in uno stato puramente concettuale e non è stato ancora playtestato. Se ti interessa e vuoi contribuire al suo sviluppo, cerca su massimospiga.it la scheda del gioco e segui le indicazioni là presenti.

Per iniziare

Indie Movie, come detto, è un gioco per 3-6 giocatori. Avrai bisogno di una pila di post-it o fogli di carta bianchi, matite, gomme e uno o più dadi da sei (d'ora in poi, chiamati D6). Ancor prima di iniziare,

l'equipe **sceglierà un Regista**, a cui spetterà il compito di dirigere il gioco. La sua funzione è quella che di norma spetta al GM.

PRODUZIONE

Dopo aver designato un Regista tra i giocatori, il gioco può entrare nella sua fase di Sceneggiatura. È un segmento narrativista, in cui l'equipe potrà stabilire di cosa tratta il film e, sebbene in modo rapido, scriverlo.

Soggetto

Per prima cosa, il Regista chiede agli Attori quale sia il genere scelto per il film. Dopo aver raggiunto un consenso, l'equipe dovrà generare un *Soggetto*. In questa fase, tutti i giocatori reciteranno il ruolo dello Sceneggiatore, un mestiere che, notoriamente, porta a una straordinaria quantità e qualità di malattie

psichiche, compresa – in questo caso – la personalità multipla. Il Soggetto rappresenta una sintesi della storia del film, e seguirà questa formula:

Un/una (____)
è (____),
ma scopre che (____)
e quindi (____)

Ad esempio:

Uno (sbirro corrotto) è (incaricato di indagare sull'omicidio di una ragazza), ma scopre che (si tratta di un delitto a sfondo vampirico) e quindi (trionfa nella sua personale crociata contro i maledetti succhiasangue).

Il Soggetto è composto di quattro elementi:

- un *protagonista*, definito con un nome e un aggettivo.
- un *evento scatenante*, che da origine all'avventura.

- un *twist*, in cui accade un colpo di scena che rivela nuove e stupefacenti informazioni.

- una *risoluzione*, ovvero la reazione del protagonista a queste informazioni. È il finale del film.

L'equipe può scrivere soggetti con più protagonisti, se lo ritiene opportuno; tuttavia, almeno un attore deve interpretare un ruolo da non protagonista (approfondiremo il concetto in seguito). Il soggetto può essere concordato democraticamente tra l'equipe. Se preferisci una via più catotica e surreale, ogni campo vuoto può essere colmato da un giocatore, in senso orario, a partire dal Regista. Dati i suoi privilegi regali, il Regista può colmare il campo che preferisce e, se non sceglie il protagonista, il giocatore successivo dovrà ripartire da lì. Se si gioca in cinque o sei, ai quattro campi saranno aggiunti an-

che la *location* e/o l'*epoca* del film.

Quando il Soggetto è pronto, il Regista lo scriverà su un foglio bianco, al centro della tavola. Chiameremo questo foglio *Diario di Produzione*.

Sceneggiatura

La seconda fase del gioco aggiunge elementi di micromanagement: dopo aver scritto il soggetto del vostro futuro capolavoro della cinematografia, lo presentate al produttore. Lui si arriccia il ciuffo umido, vi plaude come i futuri Orson Welles, e vi offre il *Budget* per filmare.

Il Budget consiste di un numero di euro pari al numero dei giocatori moltiplicato due, a cui si aggiunge 1D6. Per cui, un'equipe di 4 tirerà un dado (ipotizziamo il risultato di 3) e il suo budget ammonterà alla astronomica cifra di 11€. Scrivi il Budget sul Diario di Produzione.

Armata di queste ricchezze, l'equipe

dovrà scrivere la *Sceneggiatura* del film: consiste di un elenco di scene che spiegano la storia in maniera più completa. **Ogni scena costa 1€, ogni nuovo set** (ovvero un luogo in cui filmare) **costa 1€**. **Il numero di scene totali è sempre pari o un multiplo del numero degli attori.**

Ogni scena dovrà essere titolata con una sintetica frase che ne spiega il contenuto (vedi sotto).

Queste sono le scene consigliate.

1) *Introduzione* – Il film si apre con una scena che ci presenta il protagonista nella sua quotidianità.

2) *Ingresso nell'avventura* – Il protagonista entra in contatto con l'elemento della storia che lo introduce agli straordinari eventi che seguiranno e spezza la sua quotidianità (ad esempio: in un poliziesco, un omicidio; in una storia d'amore, una nuova conoscenza; in un film di fantascienza, una nuova tecnologia

o razza aliena o minaccia galattica).

3) *Conflitto* – Si svela l'antagonista (o i suoi seguaci/aiutanti), e il protagonista dovrà combattervi e *perdere*. Non è necessario che l'antagonista sia una persona o un'entità: potrebbe trattarsi di una catastrofe naturale, una malattia, un'organizzazione... qualsiasi cosa si possa opporre alla volontà o la sicurezza del protagonista e di chi intende proteggere.

4) *Sconfitta* – In questa scena, vediamo le conseguenze della sconfitta, e il modo nefasto su cui influisce sulla vita del protagonista.

5) *Sviluppo personale* – Il protagonista, nel modo preferito dall'equipe, supera la sua sconfitta e cresce come individuo. Questo può accadere a livello puramente letterale (immagina un montaggio di immagini d'addestramento ninja) o simbolico (un monologo interiore, una conversazione importante).

6) *Finale* – Il protagonista affronta l'antagonista. La storia si risolve, in modo positivo o negativo.

Queste sono le scene addizionali che possono essere inserite a caso, in mezzo a quelle consigliate: *Inseguimento / Combattimento / Dialogo o Monologo di esposizione / Intermezzo comico / Flashback*. Naturalmente, si tratta di consigli: una scena può contenere qualsiasi cosa.

Ecco un esempio di Sceneggiatura con otto scene:

- Lo sbirro corrotto è all'ultimo banco di una chiesa, depresso. (Costo: 2€ = Scena + Location)
- Il collega Malone lo chiama sulla scena di un omicidio. Lo introduce al caso. Lo sbirro nota elementi curiosi. (Costo 2€)
- Torna a casa. La notte è aggredito da un vampiro. (Costo 2€)
- Inseguimento per le strade. Malone lo raggiunge. (Costo 2€)

- Scontro e sconfitta con la nidiata, nelle fondamenta del palazzo dove è avvenuto l'omicidio. Malone crepa. (Costo 1€, perché il set è già stato usato.)

- Lo sbirro striscia in una chiesa mezzo morto. (Costo 1€)

- Addestramento con un prete al ninjitsu vaticano. (Costo 1€)

- Ritorno alla nidiata e sterminio. (Costo 1€)

Naturalmente, le scene sono sviluppate dall'equipe, e quindi possono essere designate anche con descrizioni ancora più brevi ("Scontro"), perché i giocatori ne conoscono il contenuto. Una volta realizzata la lista delle scene, scrivile sul Diario di Produzione.

Fattore WOW!

Il *Fattore WOW!* (abbreviato in WOW) rappresenta simbolicamente quanto è incisiva una scena o un

attore. **Il film, in questa fase, ha un WOW pari a 1 per ogni scena.** Inoltre, se sono avanzati dei soldi dal budget, l'equipe può investire in *Effetti Speciali*, e **spendere 1€ per dare un +1 al WOW di quella scena**, fino all'esaurimento del budget. Gli effetti speciali sono realizzati con quello che si può trovare in un supermercato oppure con la copia pirata di Adobe AfterEffects del nipote del produttore. Scrivi il Fattore WOW totale del film sul Diario di Produzione.

Casting

In base alla Sceneggiatura, l'equipe stabilirà un cast (nell'esempio di sopra: Sbirro, Malone, Vampiro 1, Prete, Vampiro Supremo). Gli attori possono scegliere se interpretare *ruoli fissi* o essere *caratteristi*. I ruoli fissi sono quelli che, per un motivo o per l'altro, compaiono

in ogni scena. I caratteristi, invece, possono interpretare qualsiasi ruolo secondario, e cambiare personaggio di scena in scena. Il Regista distribuirà i personaggi come ritiene più opportuno, in modo tale che siano adatti (oppure terribilmente inadatti) al giocatore.

Regola Opzionale: Se l'equipe lo preferisce, può impiegare attori noti (che, ai fini del gioco, immaginiamo bolliti e ridotti alla fame) e farli scegliere ai giocatori: «Io sono Clint Eastwood!», e il regista risponde: «Ok, allora reciti il Prete».

Ogni attore sceglie una scena, che diviene sua. In quella scena, afferma preventivamente che avrà modo di brillare per le sue abilità artistiche. Ogni attore deve possedere lo stesso numero di scene. Scrivi queste informazioni sul Diario di Pro-

duzione. Una volta stabilito questo, si può cominciare.

REGIA

Ogni attore prende un pezzetto di carta o un post-it e lo piega in due. Questa è la sua *Scheda*. Sul lato esterno, scrive il nome del suo personaggio (e, se si usa la regola opzionale, anche quello dell'attore bollito). Al suo interno, in modo che sia celato agli altri attori, il suo Fattore WOW personale. All'inizio, tutti gli attori partono con un WOW pari alla metà di quello del film. Da lì, il gioco si divide in round, ognuno pari a una scena.

Scena

All'inizio del round, il Regista descrive il set e fornisce le *Motivazioni psicologiche* dei personaggi agli attori che vi recitano. Inoltre, gli attori

annunciano se intendono compiere *Nefandezze* (vedi sotto). Le Motivazioni offerte dal Regista non devono necessariamente essere sensate: anzi, più assurde e astratte e paradossali sono, più sarà divertente la scena. Dopo averlo fatto, dà l'«Azione!».

Descriverà quel che accade sul set e interpreterà tutti i personaggi che non sono già usati dagli attori. **Gli attori, improvvisando, dovranno fare il loro meglio per recitare in maniera epica e rispettare le indicazioni e le Motivazioni espresse dal regista.** Quando sente che la scena è conclusa, il Regista può annunciare: «Scena!» e concluderla in qualsiasi momento. Dopo averla chiusa, dovrà assegnare 2 WOW all'attore che ha recitato meglio nel rispetto delle motivazioni psicologiche indicate e 1 WOW a tutti gli altri.

Regola opzionale: il Regista e gli attori, se vogliono, possono interpretare e giocare anche il tempo che trascorre tra una ripresa e l'altra. Sebbene non abbia una funzione meccanica (ovvero riguardante regole e tiri di dado), questo periodo può essere utile per formare alleanze e strategie di lotta nel PVP (Player VS Player) che contraddistinguono la vita attoriale.

Nefandezze

Tutti gli altri attori sono assolutamente convinti che i loro colleghi siano dei maledetti cani il cui compito è rubar loro la scena. Il loro spirito competitivo gli dona dei Poteri Speciali.

Sabotaggio - All'inizio del round, un attore dichiara di sabotarne un altro. Scrive nella sua scheda, in segreto, il numero di WOW che intende sacrificare per quell'attacco. Il

bersaglio segna, sempre in segreto, quanti punti WOW intende sacrificare per la difesa. Il Regista osserva i punteggi e li rivela. Ognuno dei due attori tira un numero di D6 pari al WOW sacrificato. Se l'attaccante tira un numero inferiore al bersaglio, perde un WOW. Se il bersaglio perde, riceve un *Ostacolo* da parte di altro attore: ciò significa che, mentre la vittima recita la scena, l'attaccante avrà il diritto di fare un'affermazione e vederla avverata. Ad esempio, nel mezzo di un monologo pregnante e drammatico: «Hai i pantaloni in fiamme». Gli Ostacoli devono, naturalmente, essere non letali e plausibili: si tratta di un sabotaggio fatto di persona dall'attore, prima che iniziassero le riprese. Il loro obiettivo è mettere in difficoltà il bersaglio. Tuttavia, se la vittima riesce a far entrare in ruolo l'Ostacolo, integrandolo al

volò nella recitazione in maniera convincente, il Regista può scegliere di regalargli 1 WOW. Anche il film guadagna 1 WOW. Se il giocatore non riesce a superare l'Ostacolo, il film perde tutti gli WOW di quella scena e l'attore bersaglio non può guadagnare alcun WOW in questa scena.

Primadonna - All'inizio della sua scena (ovvero quella da lui scelta in fase di Sceneggiatura per risplendere nelle sue capacità artistiche), un attore può spendere 1 WOW e fare da Regista. Ciò vuol dire che avrà il potere di descrivere ambienti e personaggi non interpretati da altri. Questo gli darà di certo una probabilità maggiore di fare una buona interpretazione. Alla fine della scena, l'effetto di Primadonna svanisce. Il vero Regista dovrà distribuire i premi, come sempre. Però, se l'attore Primadonna riesce a svolgere la mi-

gliore interpretazione, il film guadagnerà WOW +1.

Se un attore arriva a zero WOW, il Regista sarà costretto a introdurre una scena addizionale al round successivo (ovvero un' inseguimento, scazzottata, dialogo o monologo di esposizione del plot, intermezzo comico demente, un flashback o una qualsiasi scena appiccicaticcia e non particolarmente sensata ai fini della trama), per tentare di elevare il tono generale del film. La scena apparterrà all'attore con zero WOW. A prescindere dal risultato della scena, il film perderà un punto WOW.

Titolo

Dopo aver filmato tutte le scene, l'equipe sceglierà un titolo per il film, basandosi sulla battuta più divertente pronunciata da un attore durante la sua improvvisazione.

LE LUCI DELLA RIBALTA

Dopo essere stato montato, il film verrà spedito al Festival Internazionale del Cinema di Roccapennuzza (puoi scegliere la cittadina che preferisci). **Se il Fattore WOW del film è superiore al Budget iniziale, sarà un trionfo** della critica e del botteghino. Il produttore, ben pagato di euro, darà all'equipe l'incarico di realizzare un sequel o un diverso progetto con un Budget iniziale incrementato della differenza tra il Fattore WOW e il Budget del primo film. **Tutti gli attori partiranno con 1 WOW addizionale.** Al contrario, se il Budget superiore al Fattore WOW, il film sarà un triste flop, attori tornano a scaricare cassette al mercato e, cinquant'anni dopo, qualche critico tenterà di riscoprirlo tra le gemme trash del passato. Fallirà anche lui.

Il Festival di Roccapennuzza ha anche un premio al miglior attore. **Colui che conclude il film con il Fattore WOW personale più alto diverrà una star:** se il film ha avuto successo, potrà iniziare la partita successiva con +3 al WOW.

BIBLIOGRAFIA

Indie Movie è basato su *Uwe Boll's Xmas Special* di Evan Torner e Kat Jones, un LARP freeform.