



Cronaca della Luna sul Monte

-Un gioco di Ruolo, Arte e Poesia per due -

Questo gioco è basato sul racconto *Sangetsuki* di Atsushi Nakajima. Lo scopo è quello di vivere e mettere in scena una breve storia ambientata nella Cina del 7° secolo, creando alcune brevi poesie e composizioni visive.

Preparazione:

Per giocare sono necessarie due persone; un'ora di tempo; due dadi a sei facce di colore diverso; foglietti bianchi e penne; molte fotografie, illustrazioni o immagini evocative sparse sul tavolo (le carte del gioco da tavolo *Dixit* sono perfette per questo scopo); due pietre (delle dimensioni di un'albicocco) di forma differente; due piattini di plastica riempiti di colore a tempera/acrilico a scelta.

I Personaggi:

Un giocatore interpreta *Li Zheng*, il protagonista: un funzionario amministrativo dell'Imperatore che dopo avere tentato invano la carriera di poeta si tramuta in una bestia feroce e trascorre la sua vita nella giungla.

Li Zheng è definito da **due dadi** di colore diverso: **Poeta e Bestia**.

Il secondo giocatore interpreta i *Viaggiatori*. Questi sono le persone che si addentrano nella giungla e si imbattono in Li Zheng. I viaggiatori sono definiti dalle due **Pietre**.

Svolgimento:

Il gioco si svolge in 5 Scene. Prima di queste uno dei giocatori leggerà il **Prologo**.

Ogni scena è poi introdotta dal giocatore che interpreta i Viaggiatori. Egli inventa e narra il cammino di un Viaggiatore nella giungla. È

importante che la narrazione sia coinvolgente e ricca di dettagli descrittivi, ma non eccessivamente lunga.

Ogni scena si risolve nell'incontro tra il Viaggiatore e la voce di Li Zheng che proviene dalla giungla e dice: "*Ancora qualcuno sul sentiero?!*".

Dopo avere pronunciato queste parole il giocatore che interpreta Li Zheng lancia contemporaneamente i suoi due dadi.

Se il dado Bestia è quello con il valore più alto, il Viaggiatore rischia di essere ucciso, ma può evitare questa fine usando una delle sue Pietre.

Usare una Pietra significa riuscire a fuggire: Il viaggiatore racconterà di essere uscito vivo dal bosco, ma la bestia lo perseguiterà nei sogni.

Ciò che apparirà come incubo avrà il seguente aspetto: il giocatore intinge la pietra utilizzata per fuggire nel colore e, come un timbro, la stampa su uno dei fogli di carta. Alla macchia ottenuta aggiungerà alcuni dettagli con la penna: occhi, zanne, corna...

Se il Viaggiatore ha già usato entrambe le pietre, o non vuole usarne una nella scena corrente, sarà ucciso dalla bestia.

In entrambi i casi il Viaggiatore non vede mai il vero aspetto della bestia.

Se il dado Poeta è quello con il valore più alto, in Li Zheng prevale la parte umana. Egli chiederà al Viaggiatore di trascrivere una delle sue poesie, perché questa possa essere trasmessa ai posteri. Il giocatore Li Zheng inventerà una poesia utilizzando le fotografie/immagini sparse sul tavolo come spunto. Le uniche regole per la creazione delle poesie sono le seguenti: devono parlare del mondo interiore di Li Zheng e della sua condizione di uomo - bestia; devono essere composte da un numero di versi pari al risultato del dado Poeta.

Il Viaggiatore scriverà su dettatura la composizione poetica, la metterà da parte e passerà alla scena successiva. In caso di pari risultato sarà il dado

Poeta a vincere. Terminata la quinta scena il Viaggiatore leggerà l'**Epilogo**.

Prologo

Li Zheng era un giovane uomo erudito e di grandi capacità. Nonostante la giovane età divenne un funzionario pubblico stimato e lodato. Tuttavia egli non sopportava di doversi attenere alle indicazioni dei propri superiori e, tronfio di una sconfinata fiducia nelle proprie capacità, si licenziò per fare qualcosa di brillante della propria vita. Si dedicò a ciò che più lo motivava: la poesia. Lo fece con passione e costanza, ma non riuscì mai ad ottenere la fama e le lodi della critica in cui sperava. Così, dopo dieci anni di incerta carriera come poeta, dovette arrendersi e tornare all'impiego statale. Ritrovarsi alle dipendenze di quelli che dieci anni prima erano colleghi più mediocri e meno brillanti di lui lo fece sprofondare in un profondo stato di angoscia. Una notte, in preda all'insonnia, sentì una voce chiamarlo dalla foresta e la seguì. Corse per un tempo indefinito, come ipnotizzato, alla ricerca della fonte di questo richiamo. Quando si fermò si rese conto che aveva assunto le sembianze di una belva. Da allora vive nella foresta. La sua natura umana fa capolino di tanto in tanto ma, per la maggior parte del tempo, la bestia che è diventato uccide e terrorizza animali e persone.

Epilogo

Quando i Viaggiatori furono giunti in cima alla collina, tutti si voltarono in direzione del boschetto. All'improvviso una tigre emerse dalla macchia, e con un balzo fu sulla strada. Guardando verso la luna, la cui luce pallida stava per dissolversi, emise due, tre ruggiti profondi, poi spiccò un balzo verso il boschetto da cui era venuta, e la sua figura scomparve alla vista.





Cronaca della Luna sul Monte

Regole alternative

Se vi trovate in difficoltà all'idea di dover comporre poesie in maniera libera, guidati dalla sola presenza di immagini e fotografie; o se volete semplicemente variare l'esperienza di gioco, potete giocare il personaggio di *Li Zheng* attraverso la tecnica del *Caviardage*.

Il *Caviardage* è un metodo di scrittura creativa attraverso il quale la poesia "emerge" da qualcosa di già scritto.

Avrete bisogno di un pennarello indelebile nero e di un vecchio libro destinato al macero (preferibilmente un romanzo), dal quale possiate strappare alcune pagine.

Quando giunge il momento per *Li Zheng* di dettare uno dei suoi componimenti aprite il libro su una pagina a caso (se preferite usate i dadi Poeta e Bestia come decine e unità di un numero a due cifre, e recatevi alla pagina corrispondente).

Strappate la pagina e iniziate a leggerla in silenzio partendo dalla prima parola della prima riga. Mentre procedete con la lettura cominciate ad annerire il testo con l'indelebile, coprendo ogni parola in modo che diventi illeggibile, con lo stesso movimento che fareste se aveste in mano un evidenziatore. Ogni qualvolta una parola letta *risuona* in voi in modo particolare alzate il pennarello e semplicemente saltatela; non anneritela.

Lasciate leggibili un numero di parole pari alla somma del risultato dei dadi Bestia e Poeta.

Terminato il processo avrete in mano una pagina di righe nere nella quale rimangono una decina di parole a formare il componimento.

Ecco la poesia di *Li Zheng*.

vo lo
turbolento
solo
Ricordo
amore,
distante
umani
animali
restavamo
insieme,