

TALES FROM THE LOOP

Tales From The Loop è un gioco di Fria Ligan, la casa editrice svedese che ha già pubblicato Coriolis - The Third Horizon, prossimo alla pubblicazione in Italia per Wyrđ Edizioni. Il sottotitolo del gioco, "roleplaying in the 80's that never was", è decisamente autoesplicativo: si gioca in una dimensione ucronica, in un periodo (anni 80) per molti versi identico a quelli della "tradizione" (stessi gruppi musicali, stessi programmi televisivi, etc.) ma con alcune specifiche particolarità.

In primo luogo il mondo di gioco ha una connotazione decisamente sci-fi oriented: i robot sono parte della vita quotidiana ed è piuttosto comune per i protagonisti vedere l'orizzonte solcato da grandi navi mosse da motori a repulsione come pure trasporti urbani dotati delle stesse caratteristiche. Il setting è dominato dal Loop, una gigantesca installazione scientifica al cui interno è ospitato un acceleratore di particelle. Del Loop esistono due versioni: una situata in Svezia (il Loop originario ed il più grande delle due installazioni) e l'altra negli Stati Uniti. Le comunità dei piccoli centri urbani situati nelle immediate vicinanze dipendono strettamente dal Loop e dal flusso di lavoratori e scienziati che quotidianamente frequentano la struttura.

Il setting prevede la possibilità di inserire elementi come dinosauri saltati fuori da un varco temporale erroneamente attivato, alieni provenienti da portali dimensionali aperti durante un esperimento scientifico, trame investigative connesse a robot di cui si è perso il controllo o che sono usciti dalla strada maestra delle leggi della robotica asimoviana per qualche "oscuro" motivo, orrori cosmici che sfruttano la potenza nucleare del Loop per accedere alla Terra e prenderne progressivamente possesso, mutazioni genetiche di vario ordine e grado etc.

La particolarità più eclatante è rappresentata dal fatto che i giocatori interpreteranno dei PG la cui età dovrà essere compresa tra i dieci ed i quindici anni. Il gioco è quindi particolarmente sfidante, perchè obbliga i players a calarsi in un'atmosfera che alcuni di loro potranno aver conosciuto direttamente o con la quale avranno avuto un contatto indiretto ma pagando lo scotto di dover "ragionare" ed agire come ragazzini poco meno che liceali, in una specie di mix che va da ET a I Goonies, da IT (prima parte) a Stranger Things. Il tutto condito da un regolamento snello e minimal che enfatizza l'interpretazione e riduce al minimo i tiri di dado.



Annientamento (*Annihilation*) è un romanzo fantascientifico del 2014 dello scrittore statunitense Jeff VanderMeer. Si tratta del primo capitolo della *Trilogia dell'Area X*, che comprende anche i romanzi intitolati *Autorità* e *Accettazione*.

Il romanzo ha vinto il Premio Nebula per il miglior romanzo 2014 ed è stato tradotto in italiano nel 2015 da Einaudi.

Quattro scienziate - un'antropologa, una topografa, una biologa e una psicologa - vengono inviate dall'agenzia governativa "Southern Reach" nella disabitata Area X. Sono la dodicesima spedizione in quel territorio: i componenti delle undici spedizioni precedenti o sono spariti durante la missione, o sono morti di cancro poco dopo essere tornati. Tra questi ultimi anche il marito della biologa, del tutto incapace - come gli altri compagni tornati a casa - di spiegare cosa si nasconda nell'Area X e come siano riusciti a far ritorno da essa. La nuova spedizione, dopo aver fissato un

campo base, trova una scalinata che sprofonda nel terreno. Le scienziate decidono di scendere e lungo le pareti della scalinata trovano delle frasi in corsivo composte da una sconosciuta specie vegetale. La biologa, mentre le analizza, inspira accidentalmente alcune spore prodotte dalle scritte, ma decide di non farne parola con le compagne. Dopo questa breve missione, le quattro donne fanno ritorno al campo base. La mattina seguente si scopre che l'antropologa è sparita poiché - stando al resoconto della psicologa - ha preferito abbandonare la missione durante la notte e far ritorno a casa. Le tre superstiti decidono quindi di tornare alla misteriosa scalinata. La biologa e la topografa scendono nuovamente sotto terra, mentre la psicologa fa la guardia all'ingresso della scalinata. Durante l'esplorazione la biologa e la topografa trovano il cadavere deturpato dell'antropologa, e quando fanno ritorno in superficie scoprono che anche la psicologa è sparita.

Le due scienziate tornano al campo base e, durante la notte, la biologa vede una luce provenire da un faro in lontananza. La mattina dopo si reca da sola al faro, al cui interno trova decine e decine di diari scritti dai componenti delle missioni precedenti. Tra questi c'è anche quello redatto dal marito. In una stanza del faro trova anche la psicologa, gravemente ferita. Prima di morire, la psicologa ammette che ad uccidere l'antropologa è stata la creatura che compone le scritte presso la scalinata, e avverte inoltre che il confine dell'Area X si sta espandendo verso nord. Intanto il corpo della biologa comincia a emettere una strana fluorescenza gialla.



Di ritorno dal faro, la biologa per poco non viene uccisa da una misteriosa creatura che si nasconde in un canneto, e una volta avvicinatasi al campo base viene colpita da una fucilata della topografa. La biologa riesce a uccidere in uno scontro a fuoco la compagna e scopre che in qualche modo la sua ferita si sta subito rimarginando. Ormai rimasta sola, decide di tornare alla scalinata. Una volta scesa, incontra il misterioso essere che scrive lungo le pareti, un corpo informe che ricorda quello di una lumaca. In qualche modo sopravvive all'incontro con la creatura e riemerge alla luce. La biologa decide di non provare a far ritorno a casa, e di continuare la sua spedizione nell'Area X, nella speranza di trovare qualche altro indizio del passaggio del marito. Di questo libro Netflix ha realizzato un adattamento con protagonista Natalie Portman, disponibile a partire dal 12 Marzo.

L'idea è quella di costruire una trama parallela che sfrutti il mood del libro/film, assolutamente perfetto per essere giocato con Tales From The Loop. I players si muoveranno contestualmente alle vicende del libro, esplorando un'altra zona dell'Area X (vale a dire del Loop) scoprendo segreti e situazioni alternative a quelle raccontate nella trama principale. I diversi "villain" e mostri presenti nella trama principale saranno accompagnati da versioni omologhe e da robot di sorveglianza che pattuglieranno gli accessi alla struttura.

La proposta parte da una sessione autoconclusiva che sarà utile per familiarizzare con il gioco e chiudere il cerchio dell'evento; la storyline, tuttavia, sarà volutamente lasciata aperta per il successivo sviluppo in una minicampagna che segua gli eventi della Trilogia (4 o 5 sessioni).