

SCHEDA DI GIOCO

ELEMENTI

<input type="radio"/> ACD	<input type="radio"/> MSG
<input type="radio"/> BCC	<input type="radio"/> NDL
<input type="radio"/> BMB	<input type="radio"/> OPE
<input type="radio"/> CAT	<input type="radio"/> PIL
<input type="radio"/> CHV	<input type="radio"/> PUN
<input type="radio"/> CSI	<input type="radio"/> RMR
<input type="radio"/> DVN	<input type="radio"/> RTA
<input type="radio"/> ELN	<input type="radio"/> SET
<input type="radio"/> FIA	<input type="radio"/> SSE
<input type="radio"/> FRN	<input type="radio"/> TOS
<input type="radio"/> GLT	<input type="radio"/> TRC
<input type="radio"/> HVE	<input type="radio"/> UTO
<input type="radio"/> IAV	<input type="radio"/> VER
<input type="radio"/> IMP	<input type="radio"/> VID
<input type="radio"/> MCH	<input type="radio"/> WKM
<input type="radio"/> MLN	<input type="radio"/> ZEN

✠ FERITE ✠

[illegible]

REGOLE DI GIOCO

Leggendo un libro horror o un thriller, ti è mai capitato di voler urlare alla protagonista di fare o non fare una determinata cosa? Hai mai sentito il desiderio di poterla guidare verso la salvezza, influenzando con i tuoi consigli le sue azioni, come un vero angelo custode?

Con *Passione Nera* potrai farlo. Ciò che stai per leggere, infatti, è un “romanzo interattivo”. Rispetto ai librigioco tradizionali non vestirai i panni della protagonista, ma ne potrai influenzare i movimenti.

Partendo dal paragrafo **1** che troverai nelle prossime pagine, salterai di volta in volta a un numero differente, fino a raggiungere uno dei possibili epiloghi. Ogni tua scelta indirizzerà il racconto di Tiziana in un'avventura sempre diversa, come se fossi allo stesso tempo regista e spettatore, o spettatrice, di questa storia.

Per affrontare la sfida avrai bisogno di una matita e di una gomma, che userai per prendere appunti nella scheda di gioco, oppure su un foglio a parte. Su tale scheda dovrai segnare le ferite subite dalla protagonista e alcuni elementi speciali con cui Tiziana andrà a interagire, tenendo così anche traccia degli eventi che accadranno.

RIMANDI

Riconoscerai i rimandi tra un paragrafo e l'altro perché saranno scritti in questo modo:

“Ipotizzai di verificare subito [4], ma il telefono continuava a squillare [27]”.

Scegliere una delle opzioni nel testo sposterà il focus della scena su un diverso argomento. Per farlo, dovrai semplicemente recarti al paragrafo indicato tra le parentesi quadre e continuare la lettura da lì.

ELEMENTI

Durante la lettura ti verrà detto di annotare sulla scheda di gioco – o cancellare – vari elementi, che saranno fondamentali per superare determinate situazioni. Questi potranno essere oggetti che Tiziana ha con sé, oppure cose presenti nella stanza, o ancora informazioni, indizi o persone; tutti elementi su cui, in determinati momenti dell'avventura, potrebbe essere utile concentrarsi. Ogni elemento è caratterizzato da una sigla di tre lettere maiuscole (per fare un esempio inventato, ART, BIC, CAD o simili). Una volta rinvenuto nel testo, dovrà essere annotato nel relativo spazio della scheda di gioco.

Ciò avverrà attraverso questi comandi:

- “Mi venne un’**idea** {+IDA+}”: spunta il pallino dell’elemento “IDA” sulla scheda e prendi gli appunti che preferisci nell’apposito spazio, come il numero del paragrafo in cui l’hai trovato o cose del genere, per ricordarti le sue caratteristiche.
- “L’**idea** {-IDA-} che avevo avuto si rivelò pessima”: cancella l’elemento “IDA” dalla scheda, rimuovendo la spunta sul pallino e tutti i relativi appunti.

Attenzione: sarà sempre il testo a dirti quando annotare o cancellare gli elementi! Eliminare un elemento prima di ricevere la relativa istruzione potrebbe rendere impossibile raggiungere gli epiloghi, quindi presta molta attenzione ai comandi soprastanti.

USO DEGLI ELEMENTI

In alcuni paragrafi, oltre ai rimandi indicati dal testo, avrai la possibilità di incentrare l’azione su un elemento annotato in precedenza. Quando il testo ti darà questa opzione, troverai accanto al numero di paragrafo l’icona ✕, e in fondo al testo una tabella strutturata così, con un numero variabile di opzioni.

IDA → [5]	BFD → [29]
CRF → [30]	DVC → [314]

Se in quel frangente riterrai utile concentrarsi sull'elemento IDA, potrai andare al paragrafo 5. Se sceglierai invece l'elemento BFD, dovrai andare al 29 e così via. Ovviamente potrai farlo **solo con gli elementi spuntati nella scheda di gioco**, ossia annotati in precedenza.

Gli effetti dell'uso di un elemento saranno più difficili da prevedere rispetto a espliciti rimandi testuali, essendo legati a più variabili: se si tratta di un oggetto che Tiziana ha con sé, probabilmente lo userà o cercherà di usarlo, ma potrebbe anche trattarsi di un elemento presente nella stanza da esaminare, oppure un qualcosa di riscontrato in precedenza, o un concetto la cui utilità si rivela soltanto in quel momento.

Una buona dose di intuito e fantasia sarà dunque necessaria per riuscire a sfruttare al momento giusto il corretto elemento, così da permettere a Tiziana di raggiungere il finale che desideri.

RIMANDI SPECIALI

In rari casi ti potrai spostare da un paragrafo all'altro senza usare un rimando for-

nito dal testo, bensì tramite informazioni ottenute in precedenza durante quella stessa lettura. Ciò potrà accadere, ad esempio, se troverai rimandi incompleti e altrimenti inutilizzabili, come ad esempio [2_ _], oppure potendo sommare una determinata cifra all'unico rimando nel testo, o con altri stratagemmi simili. Quando ciò sarà possibile, il paragrafo di partenza e quello di destinazione presenteranno sempre l'icona ⓘ dopo il numero, ad esempio:

451 ⓘ

L'armadio era chiuso da un lucchetto [329].

In questo esempio, sarebbe possibile andare al 329 per esaminare il lucchetto, ma anche fare qualcos'altro – sempre e solo seguendo informazioni ottenute in precedenza durante quella lettura.

Se il paragrafo di destinazione ottenuto non presenta l'icona ⓘ dopo il numero, non leggerlo e torna da dove provenivi. Hai sbagliato qualcosa, e dovrai per forza proseguire con il rimando standard.

FERITE

Nel caso tu faccia commettere a Tiziana un'azione avventata o inutile, a volte

- il testo presenterà il comando {†}. In sua presenza, dovrai barrare una casella ancora disponibile sulla tabella delle ferite.

Questa tabella può essere sfruttata in tre modi diversi, a seconda dell'approccio con cui si vuole affrontare la lettura.

Nella modalità "vecchia scuola", barrare la decima ferita, indicata dal teschio, comporterà la sconfitta immediata e la necessità di ricominciare a leggere da capo.

Nella modalità "competitiva", il numero di ferite barrate influenzerà unicamente il punteggio finale al termine della lettura.

Nella modalità "tranquilla", infine, potrai ignorare del tutto le ferite e goderti solo la storia.

EPILOGHI

La prova che attende Tiziana non è facile e non è pensata per essere conclusa nel migliore dei modi al primo tentativo. Esistono vari finali possibili per questa storia, alcuni dei quali saranno davvero difficili da raggiungere.

Ogni volta che raggiungerai un epilogo, potrai spuntare il suo nome nella tabella di valutazione in fondo al libro, per tenerne traccia e provare a completarli tutti.

* * * * *

Quanto hai letto è tutto ciò che ti serve sapere per condurre Tiziana in quest'avventura. Ora è giunto il momento di voltare pagina e cominciare.

