

my other life

Diario del tempo

Cronista:

Linea Parallela di:

1 PRESENTAZIONE: IN PUNTO DI MORTE

Nome e età Protagonista: _____



2 PRESENTAZIONE: L'IMPRINTING

Età e Tratto Protagonista: _____

Età e Tratto Persona Importante: _____



Linea della vita

Imprinting



3 ATTO I: IL PRIMO ANELLO

Età e Tratti Protagonista: _____

Età e Tratti Persona Importante: _____



4 ATTO II: LA VITA INSIEME

Scena 1: _____

Età e Tratti Protagonista: _____

Età e Tratti Persona Importante: _____

Scena 2: _____

Età e Tratti Protagonista: _____

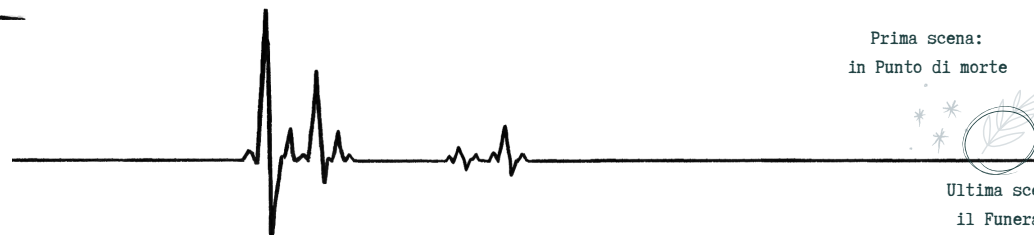
Età e Tratti Persona Importante: _____

Scena 3: _____

Età e Tratti Protagonista: _____

Età e Tratti Persona Importante: _____

Prima scena:
in Punto di morte



Ultima scena:
il Funerale

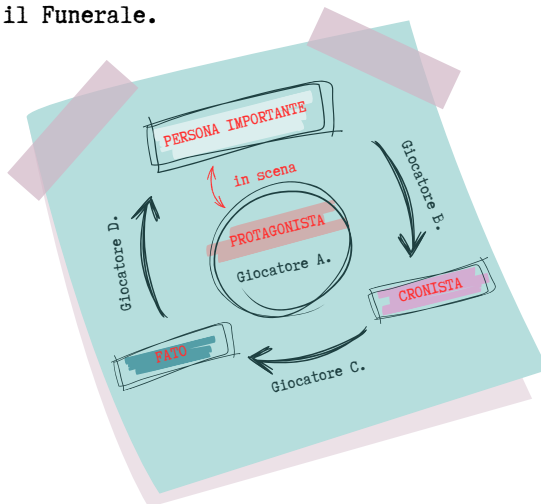
5 ATTO III: IL FUNERALE

Età e Tratti Persona Importante: _____

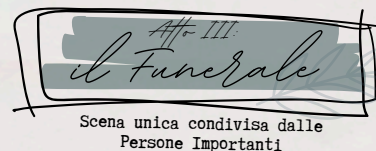
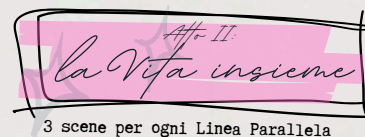
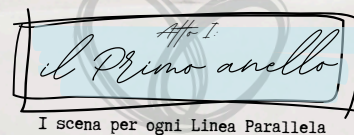
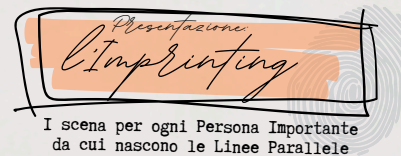
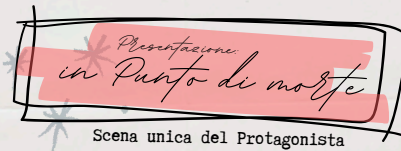


Usare il Diario del tempo

1. A inizio sessione assegna un Diario del tempo a ciascun giocatore, escluso il Protagonista.
2. Ogni giocatore delle Persone Importanti assume il ruolo di Cronista per la Linea Parallela della Persona Importante alla sua sinistra.
3. Come Cronista usa la linea della vita per collocare tutte le Scene di vita e averne una traccia visiva, utile quando le scene non si svolgono in ordine cronologico.
4. Il Primo anello può avvenire in qualunque momento tra l'Imprinting e il Punto di morte.
5. Le scene della Vita insieme possono essere collocate in qualsiasi punto della linea della vita e non essere narrate necessariamente in ordine lineare. Nessuna scena avviene prima dell'Imprinting o dopo il Funerale.



Sequenza delle scene



Impostare una scena

1. Una scena mostra un frammento della vita dei personaggi. Ogni fase del gioco specifica quali personaggi sono presenti, le modalità di svolgimento e gli obiettivi. Segui le istruzioni per impostare e interpretare le scene in corso.
2. Pensa a ogni scena come spezzoni di un film. Puoi giocare una scena recitando in prima persona, descrivere una situazione o un'immagine, raccontare l'accaduto come fosse un romanzo o attraverso un sapiente uso della telecamera.
3. Nelle descrizioni usa tutti i sensi, non limitarti alla vista: suoni, odori e sensazioni aiutano a rendere vivido il racconto.
4. Fai emergere il carattere, le emozioni, i pensieri e ciò che il tuo personaggio prova nella scena.
5. **Chiedi suggerimenti** ai giocatori fuori scena per avere spunti inaspettati.
6. Le scene si sviluppano come in una conversazione. Non stai giocando una storia già scritta:
 - a. non perseguire a tutti i costi l'idea di scena che avevi già in mente;
 - b. lasciati influenzare dalle proposte altrui e collabora per fornire nuove idee;
 - c. sii pronto ad accettare un cambio di direzione;
 - d. costruisci sulle idee degli altri giocatori.
7. Una scena termina quando è stata sufficientemente esplorata e ha soddisfatto la risposta alle domande, dove presenti. Una scena dura in genere alcuni minuti, fino a un massimo di 15 minuti per le scene più elaborate.