

PROXYDALE

Variante non ufficiale di Blood on the Clocktower per 4, 5 o 6 giocatori + Storyteller

Proxydale è una variante pensata per permettere partite di *Blood on the Clocktower* con 4, 5 o 6 giocatori, mantenendo le regole e la struttura del gioco base (non *Teensyville*) attraverso l'uso di una o più **sedie vuote** che fungono da "proxy" per personaggi attivi.

Salvo diversa indicazione, **tutte le regole del gioco base si applicano normalmente.**

Preparazione

Il numero totale di sedie viene portato a **7, 8 o 9** a discrezione dello Storyteller, aggiungendo **sedie vuote** fino a raggiungere il numero desiderato. *Ad esempio, per una partita da 7 con 4 giocatori occorrerà aggiungere 3 sedie vuote.*

I personaggi vengono assegnati come in una partita standard, con l'unica accortezza di assicurarsi che sia presente **almeno un giocatore Good e uno Evil tra i player reali**. Se ciò non accade, la distribuzione viene rifatta.

Si consiglia inoltre di valutare l'introduzione dei seguenti **Fabled**, utili per bilanciare la partita e per favorire la corretta disposizione dei personaggi:

- **Sentinel:** *there might be 1 extra or 1 fewer Outsider in play.*
- **Fibbin:** *once per game, 1 good player might get incorrect information.*
- **Gardener:** *the Storyteller assigns 1 or more players' characters.*

Le Sedie Vuote

Le **sedie** rappresentano personaggi a tutti gli effetti, ma **non sono giocatori**. Hanno un personaggio, un allineamento e possono essere uccise, ma agiscono solo tramite un "proxy", ovvero un giocatore del loro stesso team (vivo o morto) che riceverà le informazioni e/o prenderà le decisioni del caso al posto loro secondo le modalità descritte nel paragrafo *Assegnazione dei Poteri*.

Durante la fase diurna, le sedie funzionano nel seguente modo:

- **Non parlano, non votano e non nominano direttamente.**
- Possono essere **nominate ed eseguite** come normali giocatori.
- Se una sedia muore, **il suo personaggio muore**, come previsto dalle regole standard.

Assegnazione dei Poteri

Il potere di ogni sedia viene assegnato a un giocatore (vivo o morto) appartenente al suo stesso team, scelto dallo Storyteller di volta in volta e comunicato nel seguente modo:

- **Poteri notturni:** vengono risolti normalmente durante il *night order*, comunicando al *proxy* le info/azioni.
- **Poteri diurni o misti:** vengono assegnati alla fine del *night order*, così che il *proxy* possa usarli durante il giorno successivo.

Lo Storyteller comunica al *proxy* le seguenti informazioni:

- **quale personaggio si è attivato**
- **le relative informazioni apprese e/o azioni da intraprendere**

Lo Storyteller non comunica mai su quale sedia si trovi il personaggio: il *proxy* appartenente al *team good* potrà quindi soltanto ipotizzare che si trovi su una delle sedie ancora vive. Ovviamente questo non vale per il *proxy* appartenente al *team evil*, che avendo avuto accesso alla fase di riconoscimento iniziale potrà conoscere o intuire la posizione del *minion* o *demone* con relativa facilità.

Voti e Maggioranza

Le sedie non possono nominare direttamente, non possono votare e non contano nel calcolo dei voti necessari per marciare il nominato, per ottenere il quale occorre considerare solo i giocatori vivi. *Esempio: con 4 giocatori vivi e 3 sedie vive, il numero di voti necessari è pari a $4 / 2 = 2$.*

Nomine tramite Sedie

Le sedie non possono nominare direttamente, ma **possono farlo su richiesta di un giocatore morto**, osservando le regole seguenti:

- Il giocatore non deve aver già nominato (o richiesto di nominare) in quello stesso giorno.
- La sedia a cui si richiede di nominare deve essere viva.
- La richiesta deve essere formulata chiaramente. *Esempio: "Chiedo a sedia X di nominare Y"*
- Non è possibile richiedere a una sedia di nominare sé stessa.
- Ciascuna sedia può nominare anche più volte nello stesso giorno (e non una sola), ma il nominato non deve essere già stato nominato in precedenza (come nelle regole standard).
- A richiesta avvenuta, e prima di dare il via al conteggio dei voti, qualsiasi giocatore del *team evil* (vivo o morto) può decidere di porre pubblicamente un **veto** per impedire alla nomina di avere luogo. Il veto avrà effetto, impedendo la nomina, solo se **sia la sedia a cui è stata fatta richiesta di nominare che il giocatore che ha posto il veto appartengono al *team evil***, altrimenti non accadrà nulla. Il giocatore che ha ricevuto il veto avrà comunque la possibilità di richiedere la medesima nomina a un'altra sedia viva (se disponibile).

Chiarimenti ulteriori

- Tutti gli effetti che influenzano un personaggio (*drunkness, poison, madness, etc*) si applicano normalmente anche ai personaggi delle sedie, come previsto dalle regole standard. In altre parole, se il personaggio di una sedia è *drunk* o *poisoned*, le informazioni trasmesse al proxy saranno quindi presumibilmente errate, le abilità attivabili non saranno funzionanti, etc.
- Allo stesso modo, se il personaggio di una sedia è *healty*, il giocatore proxy riceverà dalla sedia informazioni presumibilmente corrette anche qualora il suo personaggio fosse *drunk* o *poisoned*, salvo presenza di ulteriori elementi di *misdirection/misinformation* (es. *Vortex*).
- Il **veto** è una mossa estremamente rischiosa per il *team evil*, in quanto determina la rivelazione pubblica della natura malvagia sia del giocatore che della sedia. Si tratta di uno strumento da impiegare solo in circostanze eccezionali, ad esempio per impedire che un giocatore *good* possa richiedere a una sedia *evil* di nominare il proprio demone nelle fasi finali della partita.

Personaggi Problematici o Sconsigliati

I seguenti personaggi richiedono attenzione o restrizioni nel caso in cui si voglia inserirli nello script:

- **Barber, Pit Hag** e altri personaggi che possono creare demoni “buoni” o altri personaggi problematici: creare un demone buono su una sedia significherebbe di fatto “nascondere”, visto che le sedie non possono parlare o fornire informazioni su cosa è successo.
- **Cerenovus, Harpy, Evil Twin, Mutant** e altri personaggi che richiedono una dimensione interpretativa forte: se posti sulle sedie non potrebbero entrare in gioco in modo efficace.
- **Wizard**: non dovrebbe poter esprimere desideri che puntino ad abusare delle meccaniche particolari introdotte con queste regole (vedi *Barber, Pit Hag, Cerenovus*, etc.).
- **Monk** e tutti i personaggi “*choose a player, not yourself*”: difficili da usare via proxy, visto che quest’ultimo non ha modo di sapere dove si trovi il personaggio.
- **Exorcist** e tutti i personaggi “*choose a different player than last night*”: difficili da usare via proxy per via della mancanza di tracciabilità.
- **Dreamer, Flowergirl, Fortune Teller, Town Crier, Savant** e altri personaggi “*each night, you learn..*”: richiedono enorme sforzo mnemonico e coordinazione interna da parte del *team good* per essere realmente efficaci, con il rischio di appesantire inutilmente la partita, a meno che lo Storyteller non decida di usare come proxy sempre lo stesso giocatore per tutta la partita (rischiando così di confermarlo, a tutto svantaggio dell’*evil team*).
- **Mayor, Saint, Klutz** e altri personaggi che aggiungono condizioni di vittoria o sconfitta: se finissero su una sedia, il *team good* non avrebbe modo di apprendere la presenza di quelle condizioni. Giocabili solo con *Gardener, Grandmother, Washerwoman, Librarian* o altro setup controllato che consenta di assegnare o rendere noti quei personaggi al *team good*.

In linea generale è bene escludere qualsiasi personaggio che necessiti di tenere traccia di un contesto o di comunicare con gli altri giocatori in modo “non proxabile” o non deterministico.

Considerazioni finali

Proxydale introduce una struttura di gioco più opaca e stratificata, nella quale le informazioni ricevute sono spesso affidabili ma non immediatamente attribuibili a una fonte precisa. Questa asimmetria produce vantaggi distinti per entrambi gli schieramenti, ridefinendo le priorità strategiche rispetto a una partita standard.

Per il *team good*, il principale beneficio risiede nella continuità informativa: anche con un numero ridotto di giocatori reali, il flusso di informazioni tipico di una partita completa viene in larga parte preservato grazie alle sedie. Questo consente deduzioni più profonde, incroci di dati e costruzione di narrative coerenti nel medio periodo, premiando il coordinamento, la memoria condivisa e la capacità di ragionare in termini probabilistici piuttosto che di certezze individuali.

Per il *team evil*, Proxydale offre invece nuove opportunità di occultamento e manipolazione. La possibilità di conoscere e coordinare l'azione con l'alleato consente di impostare strategie più sofisticate rispetto a una partita di *Teensyville*, mentre l'impossibilità per il *team good* di localizzare con certezza i personaggi apre spazi di ambiguità, bluff e depistaggio più ampi rispetto al gioco base.

Nel complesso, Proxydale è una variante pensata per gruppi esperti che possono apprezzare un gioco più cerebrale e meno dichiarativo, e che beneficia in modo decisivo di uno Storyteller attento, proattivo e disposto a intervenire con gli strumenti a sua disposizione (tra cui il *Fibbin*) per mantenere ritmo, chiarezza e bilanciamento. In questo contesto, le sedie non sono una semplice soluzione tecnica a un problema numerico, ma diventano un vero e proprio strumento di design, capace di trasformare la partita in un esercizio di deduzione pura e tensione strategica.

Script consigliati

I seguenti script sono stati progettati per valorizzare le meccaniche peculiari di Proxydale, offrendo esperienze di gioco differenti per complessità, carico cognitivo e profondità strategica.

- **Welcome to Proxydale.** Appositamente studiato per garantire un'esperienza di gioco simile a quella del gioco standard senza appesantire il lavoro dello Storyteller: tutti i personaggi possono essere gestiti tramite proxy in modo agevole.
- **Revenge of the Seat.** Pensato per introdurre strategie più complesse sfruttando le meccaniche specifiche di questa versione. Consigliato dopo aver giocato almeno 5-10 partite con lo script precedente.
- **Final Delegation.** Un autentico rompicapo costruito sfruttando le sinergie di alcuni personaggi sperimentali. Consigliato dopo aver giocato almeno 10-20 partite con gli script precedenti.