

D. VINCENT BAKER

FANTASMI ASSASSINI

LIBRETTO DEL GIOCATTORE



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com

NARRATIVA

FANTASMI ASSASSINI

LIBRO DEL GIOCATORE

Per giocare avrai bisogno di:

- Un altro giocatore, chiamato “l’MC” (per “maestro di cerimonie”).
- Questo libretto per te, e l’altro libretto per l’MC.
- 30–60 minuti di tempo ininterrotto.
- Un mazzo di carte da ramino, tolti i joker, mescolato.

Fantasma assassini è la storia di un esploratore urbano che cerca di fuggire dai sotterranei infestati di una fabbrica abbandonata. Tu assumi il ruolo dell’esploratore. L’MC assume il ruolo dei fantasmi e del loro ambiente.

Tu giochi con il tuo libretto e la tua astuzia contro il libretto e l’immaginazione dell’MC. Entrambi pescate delle carte nel corso del gioco, per determinare qual’è la prossima cosa che succede.

Come si vince:

Tu vinci se sopravvivi ai fantasmi assassini e fuggi, o se li aiuti a risolvere ciò che hanno di incompiuto e a proseguire verso il loro eterno riposo.

L’MC e le regole sono i tuoi avversari. Ti do forse una possibilità su tre, ma se giochi con intelligenza puoi migliorarle. Buona fortuna!

Le basi:

Fai a turno con l'MC. Nel tuo turno, leggi una voce dal tuo libretto e fai quello che ti dice di fare. Potrebbe farti descrivere qualcosa creato dalla tua immaginazione, dare un giudizio su ciò che l'altro giocatore sta descrivendo, prendere una decisione circa qualcosa che tu hai descritto o a volte qualcosa che non hai descritto. Potrebbe farti porre delle domande all'MC o farti rispondere alle domande dell'MC. Potrebbe farti pescare una carta.

Ogni voce ti porterà a una nuova voce, o ti dirà di fare andare l'MC a una nuova voce.

Prima o poi arriverai a una voce che dice "fine". Quella è la fine del gioco.

Per cominciare:

Leggi **Le Pescate** e **Le Voci**. Attendi pazientemente mentre l'MC legge **Prima di Giocare** nel suo libretto.

Se non hai mai giocato prima, puoi iniziare senza avere letto tutti i libretti. Prenditi solo il tempo di leggere ogni sezione per intero quando ci arrivi.

LA TUA PESCATA

Pesca nei momenti decisivi della storia del gioco, per determinare se si verifica la migliore eventualità possibile, la peggiore eventualità possibile o una via di mezzo.

La tua mano va sempre tenuta scoperta e visibile a tutti.

Cominci il gioco senza carte nella tua mano.

Prima di ogni pescata, puoi scartare tutta la tua mano, se desideri.

Pesca la tua carta dalla cima del mazzo, girala a faccia in su e aggiungila alla tua mano:

- Gli Assi aggiungono 1.
- Le carte numerate da 2 a 10 aggiungono il loro valore.
- Le figure aggiungono 11.

Quello che conta è il totale rappresentato dalla tua mano:

- ◇ La **migliore eventualità possibile** corrisponde a un totale di 13-20.
- ◇ La **via di mezzo** corrisponde a un totale di 6-12.
- ◇ Il **peggio** corrisponde a un totale di 1-5 o a una mano spallata: 21 o più.
- ◇ Quando spalli, scarti tutta la tua mano

Quando il mazzo si esaurisce, rimescolalo.

Conta pure le carte, se desideri, ma è cattiva educazione andare a guardare gli scarti mentre stai giocando.

LA PESCATA DELL'MC

L'MC pesca carte mentre tu ti muovi verso l'uscita, per tenere traccia dei tuoi progressi.

Per iniziare il gioco, l'MC pesca una carta a faccia coperta per la sua mano, senza guardarla.

La sua mano è tutta a faccia coperta, all'inizio. La gira a faccia in su quando pesca la 4a carta.

Quando ti avvicini a una eventuale fuga, l'MC pesca un'altra carta per la sua mano, a faccia in giù.

Il numero di carte nella sua mano tiene traccia dei tuoi progressi verso la fuga. Una carta nella sua mano significa che sei ben lontano dalla fuga. 4-7 carte nella sua mano significano che puoi fuggire tra poco o anche ora.

Il numero di semi nella sua mano determina se riesci a fuggire:

- **4 semi:** puoi fuggire ora.
- **3 semi:** tra poco potrai fuggire
- **2 semi:** potresti riuscire a fuggire tra poco, ma potresti esserti perso.
- **1 seme:** ti sei perso.

Per i dettagli completi, vedi **45** e **47** nel libretto dell'MC.

LE VOCI



Di' all'MC qualcosa che speravi di riuscire a fare prima di morire. Qual'è la cosa che speri maggiormente di non fare adesso?

- **Gridare.**
- **Crollare e fuggire.**
- **Implorare.**
- **Aggredire.**

Puoi fare delle domande all'MC prima di scegliere.

PESCA

◇ **13-20:** non fai nessuna di queste cose. Di' all'MC cosa fai invece.

◇ **6-12:** almeno non fai proprio *quella*. Scegli e di' all'MC quale fai tra le seguenti:

- **Ti allontani.**
- **Balbetti o gemi.**
- **Pregghi.**
- **Sceglie un'altra dalla lista qui sopra.**

◇ **Spallato:** Fai proprio la cosa che speravi di non fare. Dillo all'MC. Di' all'MC di andare a 17.

- In questo libretto, tutte le voci hanno numeri pari. Tutte le voci nel libro dell'MC hanno numeri dispari.
- Alcune voci ti chiedono di dire qualcosa su di te. Parla del punto di vista del tuo personaggio, ma attingi alle tue esperienze reali, se vuoi.
- Alcune voci ti chiedono di scegliere da una lista. Alcune ti chiedono di scegliere la cosa che vuoi. Altre, la cosa che non vuoi.
- Quasi tutte le voci ti permettono di fare domande all'MC. Chiedi dal punto di vista del tuo personaggio. Puoi dire che fai qualcosa, ad esempio raccogliere un oggetto ed esaminarlo, come una parte delle tue domande.
- A volte anche l'MC ti farà delle domande. Rispondi secondo il tuo miglior giudizio e il tuo istinto.
- Quasi tutte le voci ti faranno pescare.
- Quello che succede dopo dipende da cosa peschi e da cosa scegli.
- Molte voci ti diranno di andare a un'altra voce, o di mandare l'MC a una certa voce.