

D. VINCENT BAKER

FANTASMI ASSASSINI

LIBRETTO DELL'MC



POWERED BY THE
APOCALYPSE
apocalypse-world.com

NARRATIVA

FANTASMI ASSASSINI

LIBRO DEL MAESTRO DI CERIMONIE

Per giocare avrai bisogno di:

- Un altro giocatore, chiamato “l’altro giocatore”.
- Questo libretto per te, e il libretto del giocatore per l’altro giocatore.
- 30–60 minuti di tempo ininterrotto.
- Un mazzo di carte da gioco, tolti i joker, mescolato.

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

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

Come si vince:

Tu vinci se crei un fantasma talmente spaventoso che ti fai paura da solo, e se lasci inquietanti domande senza risposta. L’altro giocatore vince se alla fine riesce a fuggire. Le due cose non sono mutualmente esclusive! Potete vincere entrambi.

Perdi se i tuoi fantasmi non sono assassini. Perdi anche se l'altro giocatore smette di cercare di fuggire e riesce ad aiutare il fantasma a trovare invece riposo, tu perdi.

Le basi:

Fai a turno con l'altro giocatore. 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 o ciò che tu hai descritto. Potrebbe farti porre delle domande all'altro giocatore o farti rispondere alle domande dell'altro giocatore. Potrebbe farti pescare una carta, o potrebbe dirti di fare pescare una carta all'altro giocatore.

Ogni voce ti porterà a una nuova voce, o ti dirà di fare andare l'altro giocatore 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**, **Le Voci** e **Prima di Giocare**.

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.

Se dai un'occhiata ai libretti prima di giocare, nota specialmente le voci **3**, **13** e **19**, le "situazioni base", di questo libro. Ritornerai spesso su quelle.

LA PESCATA DELL'ALTRO GIOCATORE

L'altro giocatore pesca nei momenti di svolta lungo la storia del gioco per determinare se si verifica la migliore eventualità possibile, accade il peggio, o una via di mezzo.

La mano dell'altro giocatore è sempre a carte scoperte.

L'altro giocatore inizia senza carte.

Prima di ogni pescata può scartare tutta la sua mano, se lo desidera.

Prende la carta in cima al mazzo, a faccia in su, e la aggiunge alla sua 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 sua 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 spalla, scarta tutta la sua mano

Quando il mazzo si esaurisce, rimescolalo.

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

LA TUA PESCATÀ

Tu peschi carte mentre l'altro giocatore si muove verso l'uscita, per tenere traccia dei suoi progressi.

Per iniziare il gioco, pesca una carta a faccia coperta per la tua mano, senza guardarla.

La tua mano a è tutta a faccia coperta, all'inizio. Girala a faccia in su quando peschi la 4ª carta.

Quando l'altro giocatore si avvicina a una eventuale fuga, pesca un'altra carta per la tua mano, a faccia in giù.

Il numero di carte nella tua mano tiene traccia dei progressi verso la fuga dell'altro giocatore. Una carta nella tua mano significa che è ben lontano dalla fuga. 4-7 carte nella tua mano significano che può fuggire tra poco o anche ora.

Il numero di semi nella tua mano determina se l'altro giocatore riesce o no a fuggire:

- **4 semi:** l'altro giocatore può fuggire ora.
- **3 semi:** l'altro giocatore potrà fuggire tra poco
- **2 semi:** l'altro giocatore potrebbe riuscire a fuggire tra poco, ma potrebbe essersi perso.
- **1 seme:** l'altro giocatore si è perso.

Per i dettagli completi, vedi **45** e **47**.

LE VOCI



Il fantasma sta reagendo alla presenza dell'altro giocatore.

opzione (a)

Scegli tu stesso se lo guarda, parla, si protende verso di lui per toccarlo, o semplicemente si ferma.

opzione (b)

L'altro giocatore ti dice cosa fa.

Di' com'è il fantasma mentre agisce. Ricorda la violenza che rappresenta e la minaccia che porta con sé.

*Per qualche rapida idea, tieni il segno qui e consulta **51: cosa sono i fantasmi**.*

Decidi tu stesso se ora il fantasma si rivolge direttamente all'altro giocatore, o se dimentica l'altro giocatore e torna a fare quello che faceva all'inizio.

Se si **rivolge** all'altro giocatore, vai a **17**.

Se **perde interesse** nell'altro giocatore vai a **13**.

Scegli che si rivolga all'altro giocatore, a meno che tu non abbia ottimi motivi perché faccia altrimenti.

- In questo libretto, tutte le voci hanno numeri dispari. Tutte le voci sul libretto dell'altro giocatore hanno numeri pari.
- Diverse voci per prima cosa ti ricordano cosa sta succedendo.
- Alcuni paragrafi ti chiedono di scegliere tra le opzioni (a) e (b). La voce precedente ti dice quale: "vai a 15 e scegli l'opzione (a)", per esempio.
- La maggior parte delle voci ti dirà di descrivere qualcosa.
- Alcune voci ti offrono idee sommarie o ti suggeriscono un'altra voce. Le voci con i consigli ti aiuteranno a creare i tuoi fantasmi, specialmente le primissime volte in cui giochi, perciò accertati di leggerle.
- Molte voci ti chiedono di giudicare qualcosa o di decidere tu stesso qualcosa, o di rispondere alle domande dell'altro giocatore. Usa giudizio e segui il tuo istinto. Quando sei in dubbio, scegli quello che farebbe paura a te.
- Tutte le voci ti diranno di andare a un'altra voce, o faranno andare l'altro giocatore a un'altra voce.
- Alcune voci includono consigli di gioco.
- Alcune voci ti diranno di dialogare con l'altro giocatore fino a quando una di diverse possibilità si verifica.
- Alcune voci ti diranno di pescare una carta. Alcune voci ti diranno di fare pescare all'altro giocatore una carta.
- Ci sono tre voci che costituiscono le "situazioni base": **3**, **13** e **19**. Ritornerai spesso su quelle durante il gioco. Costituiscono lo scheletro portante del libretto dell'MC.

PRIMA DI GIOCARE

Pensa a vasti seminterrati e sotterranei di una grande fabbrica abbandonata.

Un qualche atto di terribile violenza è avvenuto qui. Non un semplice incidente – una terribile violenza umana.

Immagina che tipo di violenza è stata. Mettici dentro qualcuna (o anche tutte) tra le seguenti cose: tradimento, crudeltà, follia, paura, vendetta, dolore. Giocando ti verrà in mente altro sulla storia, quindi sentimenti e immagini sono tutto ciò di cui hai bisogno ora.

Questa violenza e le sue conseguenze hanno creato i fantasmi che ora infestano questo posto.

Immagina qualcuna delle prove di questa violenza che rimangono. Sangue, ossa, resti di abiti, cose perse e gettate. Non c'è bisogno di nasconderle o renderle criptiche. Peggio sono meglio è.

Immagina gli aspetti spaventosi di un fantasma. Pensa a corpi di fantasmi, occhi, facce, mani, odori e voci.

Un fantasma è una essere di dolore. Un fantasma assassino è un essere di dolore che si è volto alla violenza. Ogni fantasma qui – vittima, colpevole, testimone – il loro mondo ora è solo violenza. Immagina come porteranno con sé la mortale minaccia della violenza che hanno provato.

Per iniziare il gioco, pesca una carta a faccia coperta dalla cima del mazzo e mettila davanti. Di' all'altro giocatore di **Iniziare**.