

COME RISOLVERE UN CASO

Ne *Il Re in Giallo – Il Gioco di Ruolo* interpreterete persone ordinarie che avranno il compito di risolvere strani misteri occulti, causati da bizzarri fenomeni capaci di plasmare la realtà.

In ognuna delle quattro sequenze del gioco avrete premesse differenti.

In *Parigi* sarete degli studenti d'arte nel 1895 giunti da poco nella Ville Lumière. La vostra partecipazione nel mondo bohémien vi metterà in contatto con i segreti occulti di un'entità terrificante: il Re in Giallo. Per quanto non siate degli investigatori addestrati, il vostro istinto avventuroso vi condurrà dritti in pasto ai pericoli più emozionanti e, presto, vi troverete a scoprire indizi e a intervistare testimoni con la sagacia di uno Sherlock Holmes o di un Auguste Dupin.

In *Le Guerre* farete parte di una squadra di soldati francesi impegnati nella Guerra Continentale del 1947. Davanti ai misteri carcosiani, farete affidamento sulle vostre capacità militari di risoluzione dei problemi, dalla raccolta di informazioni agli interrogatori, per apprendere quali minacce innominabili stiano tormentando i campi di battaglia.

In *Il Giorno Dopo*, una versione alternativa degli USA moderni, interpretate degli ex rivoluzionari che hanno aiutato a rovesciare il sinistro regime dei Castaigne. Mentre cercate di farvi delle nuove vite, scoprite che i vecchi

dittatori si sono lasciati alle spalle innumerevoli nemici sovranaturali, criminali di guerra sfuggenti ed enigmi parageometrici. Sfruttando i talenti acquisiti durante la clandestinità, scoprirete cosa stia succedendo davvero e cercherete di porvi fine.

Infine, in *Questo è Normale* vestirete i panni delle controparti più ordinarie dei vostri PG de *Il Giorno Dopo*. Nonostante vi riteniate delle persone qualunque, vi sentirete stranamente spinti a mettere il naso tra le bizzarre manifestazioni che avvengono nel mondo, arrivando a scoprire quali megalomani si nascondano sotto la patina di una realtà altrimenti monotona. A quanto pare, anche in questo mondo avete una certa predisposizione alla scoperta, raccolta e utilizzo degli indizi.



Che giochiate tutte queste ambientazioni o una sola, i suggerimenti seguenti vi aiuteranno a interpretare i vostri PG e a carpire gli indizi dal mondo che vi circonda.

- 1. Parlate con le Persone.** Nella vostra ricerca della verità sul Segno Giallo potreste dover trovare un importante indizio fisico (il disegno su una scatola di fiammiferi, una fotografia bruciata, un freezer che contiene un cadavere non-proprio-umano ben conservato), ma raramente riuscirete a mettere insieme i pezzi del puzzle senza parlare con testimoni, informatori e sospettati. A seconda dell'ambientazione, si potrebbe trattare di artisti, modelli, criminali, poliziotti, ex rivoluzionari, irriducibili del vecchio regime, influencer o personalità dei social media. Avvicinateli, fatevi un'idea di chi siano e scoprite il modo migliore per farli parlare.
- 2. Parlateci Faccia a Faccia.** Una breve telefonata può permettervi di mettervi in contatto con chi non è coinvolto direttamente nel caso (commessi, bibliotecari, poliziotti in ufficio e simili), ma quando qualcuno sta cercando di realizzare i desideri del Re dalle vesti lacere non riuscirete a convincerlo senza guardarlo negli occhi.
- 3. Parlate con le Persone Spaventose.** Scoprire chi ha commesso un atto orribile vuol dire mettersi in contatto con persone orribili. Faccia a faccia. Sì, è un rischio, ma state giocando a un gioco d'avventura horror. Trovateli, prima che loro trovino voi.

4. Scegliete Saggiamente la Vostra Copertura. Quando parlate con delle persone pericolose, può essere utile avvicinarsi a loro sotto mentite spoglie. Dovete accertarvi, però, che lo stratagemma che intendete utilizzare non vi impedisca di fare le domande giuste. Se dovesse essere l'unico modo per raggiungere la verità, siate pronti a dire chi siete davvero e a mettere da parte la vostra copertura.

5. Le Informazioni Sono la Cura alle Congetture. Ogniqualvolta vi trovate bloccati, mettetevi in marcia e andate a cercare altre informazioni. Gli scenari investigativi possono impantanarsi in lunghi dibattiti speculativi tra i giocatori, in cui tutti vogliono dire la propria versione di quanto stia accadendo davvero. Non ipotizzate... confermate! Quando c'è più di una spiegazione sensata per collegare gli indizi in vostro possesso, dovete cominciare a escludere alcune piste. Questo vuol dire uscire dal quartier generale e rischiare il collo per arrivare ai fatti.

Se i PG Combattono Tra Loro

Queste regole sono nell'appendice dell'ultimo manuale perché difficilmente vengono utilizzate. Solitamente, uno scontro fisico tra due membri del cast principale si verifica quando la storia è andata orribilmente fuori strada.

Eppure può capitare, di tanto in tanto, che i protagonisti di una storia

dell'orrore si schierino gli uni contro gli altri: potrebbero venire posseduti, soffrire di una condizione mentale duratura o essere obbligati a lottare tra di loro in un sotterraneo colmo di trappole mortali.

In caso la situazione che mette un PG contro un altro nasca dalla scelta di un giocatore, il GM dovrebbe informare chiunque voglia scatenare tale violenza fratricida che il sistema favorisce il compassionevole difensore rispetto all'omicida aggressore... non è forse così che vanno le storie, quando due protagonisti giungono ai ferri corti?

Aggressore e Difensore

Basandosi sugli eventi descritti finora dal gruppo, il GM stabilisce quali PG siano gli aggressori e quali i difensori.

Una volta chiarito il contesto la distinzione è ovvia: chiunque voglia passare dal parlare al combattere è l'aggressore, chi viene attaccato è il difensore.

Nell'insolito caso in cui sembri che gli schieramenti vogliano dare inizio allo scontro nello stesso momento, il GM deve stabilire quale giocatore abbia la maggiore responsabilità nell'aver portato la narrazione in questa direzione. Se non dovesse riuscire a stabilire una distinzione nemmeno in questo modo, uno dei giocatori coinvolti tira un dado: se ottiene un risultato pari, il suo schieramento è quello difensore; con uno dispari è quello aggressore.

Solitamente, le risse che includono più PG da ambo le parti sono rare e gli scontri si svolgono tra un solo aggressore e un solo difensore. È possibile che dei personaggi

secondari prendano le parti di uno o entrambi gli schieramenti, ma il loro effetto sul risultato è trascurabile.

Definire gli Obiettivi

Gli aggressori cominciano stabilendo un obiettivo, scegliendone uno da una versione leggermente modificata del normale elenco:

Eliminare: eliminare tutti i difensori.

Rendere Inerme: rendere inermi i difensori e, per il momento, impedire loro di fuggire. Eliminare un compagno indifeso richiede una prova di Auto-controllo estremamente difficile, pena subire dei Traumi a lungo termine.

Fermare: impedire che i difensori passino oltre gli aggressori.

Respingere: continuare a combattere finché i difensori non battono in ritirata, lasciando gli aggressori saldamente al controllo della loro posizione attuale.

Gli aggressori non possono scegliere Fuggire come obiettivo. Finché gli aggressori non hanno dato il via allo scontro, i difensori non sono una minaccia da cui scappare.

Fuggire con un Prigioniero: afferrare un difensore, per poi fuggire verso un luogo sicuro che nessun altro stia tentando di conquistare o proteggere. Gli aggressori scelgono il difensore che vogliono afferrare.

Ottenere un Oggetto: afferrare un oggetto di piccole dimensioni tenuto in mano da uno dei difensori, per poi fuggire con esso verso un luogo sicuro in cui i difensori non possano interferire.

Travolgere: passare oltre i difensori che stanno fisicamente bloccando la strada.

Poi lo schieramento difensore sceglie il proprio obiettivo:

Eliminare: eliminare tutti gli aggressori (un esito insolito, ma possibile).

Rendere Inerme: rendere inermi gli aggressori e immobilizzarli. Eliminare un compagno indifeso richiede una prova di Autocontrollo estremamente difficile, pena subire dei Traumi a lungo termine.

Fermare: impedire che gli aggressori passino oltre i difensori.

Respingere: continuare a combattere finché gli aggressori non battono in ritirata.

Fuggire: allontanarsi dallo scontro, o cercare di evitarlo interamente; evitare inoltre di venire inseguiti.

Fuggire con un Prigioniero: afferrare un aggressore, per poi fuggire verso un luogo sicuro che nessun altro stia tentando di conquistare o proteggere. I difensori scelgono l'aggressore che vogliono afferrare. Questa opzione è possibile solo contro molteplici aggressori; in caso contrario, scegliere Rendere Inerme o Fuggire.

Ottenere un Oggetto: afferrare un oggetto di piccole dimensioni tenuto in mano da uno degli aggressori, per poi fuggire con esso verso un luogo sicuro in cui gli aggressori non possano interferire.

Specificare le Armi

Il GM chiede a ogni PG di specificare se stia usando un'arma e, in caso, di che tipo.

Stabilire le Difficoltà

La Difficoltà di base delle successive prove di Combattimento parte da 4.

Aggiungere 2 alla Difficoltà per PG che stanno combattendo per Eliminare.

Quando uno schieramento è in inferiorità numerica, sottrarre il numero

dei combattenti nello schieramento più numeroso da quello avversario, e aggiungere il risultato alla Difficoltà del gruppo in inferiorità.

Se il GM dovesse stabilire, in base al contesto, che uno schieramento è in vantaggio rispetto all'altro, il gruppo svantaggiato aggiunge 1 o 2 punti al Grado di Difficoltà, in cui 1 è un vantaggio evidente e 2 un vantaggio schiacciante.

Effettuare le Prove di Combattimento

Tutti i PG coinvolti effettuano le prove di Combattimento.

Stabilire il Vincitore

Se tutti gli aggressori falliscono le loro prove, i difensori raggiungono il loro obiettivo anche se le avessero fallite tutte a loro volta.

Se tutti falliscono, la situazione risulta in uno stallo in cui nessuno riesce a raggiungere il proprio obiettivo. Entrambi gli schieramenti devono fare i conti con un notevole imbarazzo e, in certi casi, con qualche danno insignificante, ma non riescono a risolvere il conflitto con la forza.

Se almeno uno degli aggressori ha successo, il GM deve chiedere il margine di ogni partecipante: il margine di ogni combattente che ha avuto successo viene sommato al totale del suo schieramento, mentre il margine di chi ha fallito la prova viene sottratto dallo stesso totale. Dopodiché, si confrontano i margini dei due schieramenti: se il totale dei difensori è pari o superiore a quello degli aggressori, i difensori vincono e raggiungono il loro obiettivo; in caso contrario, sono gli aggressori a vincere e a raggiungere il loro.

Verificare le Ferite

Se uno schieramento ha raggiunto il suo obiettivo, e aveva scelto Eliminare, tutti i PG dello schieramento sconfitto effettuano una prova di Tempra con Difficoltà 6: in caso di successo, il PG subisce una Ferita Grave; in caso di fallimento, il PG muore sul colpo. Un PG che aveva già in mano due Ferite morirà a prescindere dall'esito, rendendo ridondante la prova.

Gli sconfitti contro uno schieramento che non aveva scelto Eliminare come obiettivo subiscono delle Ferite Lievi se hanno avuto successo nella prova di Combattimento, e Gravi se invece avevano fallito la prova. Come sempre, una carta Ferita Finale porta alla morte.

A prescindere dall'obiettivo scelto, i membri dello schieramento vincente devono pagare un Pegno pari a 3, da qualsiasi combinazione delle loro riserve di Combattimento, Atletica e Tempra, per evitare di ricevere a loro volta una Ferita. Chiunque si rifiuti di pagare il Pegno riceve una Ferita Grave se aveva fallito la prova di Combattimento, e una Ferita Lieve se aveva invece avuto successo.

Le Ferite cambiano a seconda delle armi utilizzate dallo schieramento opposto. Se i membri di uno schieramento erano tutti armati in modo differente, il GM decide quali Ferite distribuire basandosi sulla coerenza della situazione descritta dai partecipanti, dall'arma brandita da chi ha ottenuto il risultato più alto nella prova o, se non dovesse esserci una risposta soddisfacente, in modo arbitrario.

Disarmato: Ammaccato/Malconcio

Coltello: Reciso/Accoltellato

Oggetto Contundente: Disorientato/Cranio Ammaccato

Spada/Altra Lama Grande: Taglio Superficiale/Da Parte a Parte

Pistola: Bruciatura da Polvere da Sparo/FAF

Descrivere l'Esito

Una volta stabiliti vincitori e feriti, il GM aiuta i giocatori a descrivere quanto sia successo: cominciano gli aggressori, poi è il turno dei difensori e, infine, saranno i vincitori (se ce ne sono) a stabilire le condizioni finali dello scontro.

In caso ci siano più PG all'interno di uno schieramento, comincia a descrivere la situazione di chi ha fallito la prova di Combattimento, passando poi a chi ha avuto successo.

Prove di Autocontrollo

Il GM utilizza questo passo solo se uno o più PG sono morti nello scontro.

Tutti i partecipanti effettuano una prova di Autocontrollo con Difficoltà 6, con i modificatori seguenti:

- +2 per ogni PG morto oltre al primo;
- +1 per gli aggressori, a prescindere da chi sia morto;
- un ulteriore +1 per gli aggressori se sono morti uno o più difensori;
- +1 per i difensori se sono morti uno o più aggressori;
- -2 se gli aggressori erano posseduti o se, per qualche altro motivo, non hanno deciso consapevolmente di attaccare.

Chi ha successo nella prova riceve una carta Trauma Lieve, chi la fallisce una Grave. Aggressori e difensori ricevono Traumi differenti.

Aggressori: Debito di Sangue/Fratricidio

Difensori: Avrei Dovuto Evitarlo/Soccombere alla Violenza

RIFERIMENTO RAPIDO PG CONTRO PG

1. Il GM stabilisce gli aggressori.
2. Definire l'obiettivo:
 - (a) Aggressori: Eliminare, Rendere Inerme, Fermare, Respingere, Fuggire con un Prigioniero, Ottenere un Oggetto, Travolgere.
 - (b) Difensori: Eliminare, Rendere Inerme, Fermare, Respingere, Fuggire, Fuggire con un Prigioniero, Ottenere un Oggetto.
3. I combattenti specificano le armi.
4. Il GM stabilisce le Difficoltà: Base 4, +2 se combattono per Eliminare; +1 per ogni combattente in meno nello schieramento in inferiorità numerica; da +1 a +2 per altri modificatori situazionali in caso di svantaggio.
5. Tutti i combattenti effettuano una prova di Combattimento.
6. Il GM usa i risultati per stabilire il vincitore (se ce n'è uno):
 - (a) Tutti gli aggressori falliscono = i difensori vincono.
 - (b) Tutti falliscono = stallo
 - (c) Altrimenti, il lato con il margine totale più alto vince.
7. I combattenti verificano le Ferite.
 - (a) Se lo schieramento vincente stava combattendo per Eliminare, ogni sconfitto effettua una prova di Tempra con Difficoltà 6: chi ha successo subisce una Ferita Grave, chi fallisce muore.
 - (b) Se lo schieramento vincente non stava combattendo per Eliminare, ogni sconfitto che aveva fallito la prova di Combattimento subisce una Ferita Grave, ogni sconfitto che aveva avuto successo una Lieve.
 - (c) Ogni vincitore paga un Pegno pari a 3 o subisce una Ferita Grave, se aveva fallito la prova di Combattimento, o una Lieve se aveva avuto successo.
8. Il gruppo descrive lo scontro.
9. Se è morto qualcuno, ogni sopravvissuto effettua una prova di Autocontrollo. Difficoltà di base pari a 6, +2 per ogni PG morto oltre al primo; +1 per gli aggressori, a prescindere da chi sia morto; +1 aggiuntivo per gli aggressori se sono morti uno o più difensori; +1 per i difensori se sono morti degli aggressori; -2 se gli aggressori erano posseduti o se, per qualche altro motivo, non hanno deciso consapevolmente di attaccare.

Esempio

Forse a seguito di ricerche insufficienti sull'argomento dei vampiri leggendari, i PG di *Parigi* Stefan (giocato da Gianni) e Barron (giocato da Ana) hanno deciso di assaltare il maniero della donna che si è autoproclamata contessa Potocki. All'interno li attende Gus (giocato da Tsing), soggiogato dal suo controllo mentale. La contessa gli ordina di aprire il fuoco su di loro non appena dovessero attraversare l'ingresso.

Gus, sotto l'influenza della vampira, è chiaramente l'aggressore; di conseguenza, Stefan e Barron sono i difensori.

La contessa vuole che gli ospiti vengano catturati vivi, in modo che possa farli prigionieri e incidere dei passaggi de *Il Re in Giallo* sulla loro pelle. Il suo ordine si riflette nell'obiettivo Rendere Inerme.

Ana e Gianni, rendendosi conto che il piano è andato storto, decidono che i loro personaggi vogliano solo Fuggire.

La nuova spasimante di Gus gli ha dato una pistola. Ana e Gianni stabiliscono che i loro PG non hanno armi a portata di mano e stanno combattendo a mani nude.

La Difficoltà di Tsing è quindi pari a 5: 4 di base +1 per essere in inferiorità numerica.

La Difficoltà dei difensori comincia da 4. Il GM decide che sono stati colti di sorpresa a vedere il loro amico aprire il fuoco con una pistola, aumentando di 1 la Difficoltà e portandola a 5.

È il momento delle prove di Combattimento. Mosso da pietà, il Moderatore decide che Tsing possa scegliere autonomamente quanti punti spendere

nella prova: Gus, saggiamente, ne spende 0. Tuttavia, ottiene comunque un 5, che risulta in un successo.

Gianni spende 2 punti di Combattimento e ottiene un 5 con il tiro, per un totale di 7, anche questo un successo.

Ana spende 1 punto di Combattimento e ottiene un 2, per un totale di 3. Fallisce.

L'aggressore ha avuto successo, ma lo stesso vale per uno dei difensori. Questo significa che bisogna calcolare i margini per stabilire il vincitore.

Tsing ha ottenuto esattamente un risultato pari alla Difficoltà, quindi il suo margine è 0.

Gianni ha avuto successo con un margine pari a 2, e Ana ha fallito con un margine pari 2, per un margine totale pari a 0.

A parità di margini, la vittoria va ai difensori.

A questo punto bisogna verificare le Ferite, a cominciare dallo sconfitto, Gus. Dato che ha avuto successo nella prova, subisce solo la Ferita Lieve della categoria disarmato: "Ammaccato".

Ogni vincitore può evitare di farsi del male pagando un Pegno pari a 3. Ana ha fallito la prova, e rischia di subire una Ferita Grave. Paga 2 punti dalla riserva di Tempra e 1 da quella di Atletica per evitarlo.

Dato che siamo ancora nelle prime battute della sessione, Stefan decide di risparmiare i punti e di subire la Ferita. Ha avuto successo nella sua prova di Combattimento, quindi riceve solo la Ferita Lieve associata a un colpo di pistola: "Bruciatura da Polvere da Sparo".

Ora che si è stabilito chi ha vinto e a quale costo, il GM accompagna i giocatori nel descrivere la situazione.

GM: Ok, Gus, sei tu a cominciare aprendo il fuoco non appena aprono la porta. Cosa succede?

Tsing: Sparo alla cieca, con gli occhi coperti dalle lacrime che mi scendono sulla faccia. Nonostante i miei sforzi, non riesco a evitare di far fuoco usando tutta la mia precisione. Uno dei miei colpi passa fin troppo vicino alla testa di Stefan.

GM: Barron, non te la cavi altrettanto bene. Cosa succede?

Ana: Con le schegge sparse ovunque dai proiettili di Gus che colpiscono la porta, cado mentre cerco di tornare verso il cortile. Non faccio che urlare "Mi ha colpito? Mi ha colpito?"

GM: Stefan, sta a te decidere come si conclude la scena, e Gus non ne è uscito indenne. Descrivici com'è andata!

Gianni: Prendo un portaombrelli dall'ingresso e lo lancio mirando alle sue gambe, facendogli perdere l'equilibrio e mandandolo con la faccia contro il muro. Sarà stordito per un po', lasciandomi il tempo di aiutare Barron a rimettersi...

Ana: "Mi ha colpita! Mi ha colpita!"

Gianni: "No, sono solo schegge! Corri!" E tagliamo la corda attraverso il cortile, scavalcando la parete esterna per fuggire.
