

Sempre solo, mai da solo

Un gioco di ruolo di orrore e sopravvivenza



CHIMERAE

Crediti e licenza

Sempre solo, mai da solo è un gioco di ruolo creato per la 24h rpg design challenge 2015:

www.loreshapers.net, www.1km1kt.net

Quest'opera è distribuita secondo la licenza CC BY-NC-SA 4.0:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Testo e impaginazione originale di ViC:

wiz@jsdice.com

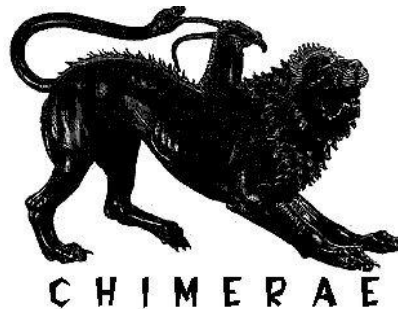
Tipo di carattere MarVAlea:

<http://www.marvosym.de>

Immagine di copertina di Stefan Keller da Pixabay:

<https://pixabay.com/photos/fantasy-book-cover-woman-light-2912873/>

Edizione italiana a cura del Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN17 — 1^a Edizione — Gennaio 2024

Sempre solo, mai da solo

Ti svegli e ti ritrovi in un posto strano e inquietante. Non ricordi come ci sei arrivato. La tua visione è ancora sfocata e hai un forte mal di testa, che svanisce rapidamente. Sforzandoti di pensare lucidamente, ti guardi intorno alla ricerca di qualcosa di familiare. Man mano che la tua vista si schiarisce, noti che ci sono altre persone. Sembrano essere ansiose e confuse, proprio come ti senti in questo momento...

Gioco di ruolo

Sempre solo, mai da solo è un gioco di ruolo in cui i giocatori assumono il ruolo di persone normali che si svegliano improvvisamente nella Gabbia. Il loro obiettivo principale è probabilmente scoprire come sono arrivati lì e scappare, non necessariamente in quest'ordine. Ma soprattutto devono sopravvivere. Per riuscirci dovranno cooperare, il che può rivelarsi la sfida più grande.

Di cosa ho bisogno per giocare?

Hai bisogno di alcuni amici. Uno di loro farà l'*organizzatore* e fornirà i dettagli, i retroscena e lo scopo della Gabbia, le sfide che il gruppo dovrà affrontare, i personaggi non giocanti che incontreranno, se ce ne saranno, e sarà l'arbitro del gioco. Gli altri saranno i giocatori, ognuno dei quali controllerà un personaggio che è finito involontariamente all'interno della Gabbia.

Hai bisogno di qualche dado. Del comune tipo a sei facce, che può essere recuperato da qualsiasi gioco da tavolo. Assicurati di averne parecchi. In questo manuale si usa l'abbreviazione Nd per indicare quanti dadi lanciare quindi, ad esempio, 3d significa tre dadi a sei facce.

Hai bisogno di fogli e matite. Possono servire sia per registrare i dati dei personaggi che per prendere appunti o disegnare mappe.

Benvenuti nella Gabbia

La Gabbia. Molte persone hanno calcato le sue numerose sale e ancora di più sono rimaste vittime dei pericoli al suo interno. Alcuni sopravvivono abbastanza a lungo da chiamarla casa, perché alla fine si rendono conto che non c'è alcun modo di fuggire. Sono intrappolati, come animali in una grande gabbia.

La Gabbia è misteriosa. Nessuno conosce davvero la sua reale natura. È ciò che resta della civiltà dopo che fu distrutta? È un crudele esperimento? Qualche idea contorta di intrattenimento? Una prigione? O forse solo il risultato di un incidente? Coloro che vivono abbastanza a lungo potrebbero scoprire alcuni dei tanti segreti che custodisce.

La Gabbia è grande. Enorme. Le sue sale si estendono in tutte le direzioni, serpeggiano e girano e formano strani percorsi. Esplorarla completamente potrebbe richiedere anni o decenni. Nessuno lo può dire, perché nessuno l'ha mai visitata per intero.

La Gabbia è pericolosa. È piena di trappole letali, intese a dissuadere coloro che sperano di esplorarla. È abitata da pericolose creature, che potrebbero considerare gli intrusi come un buon pasto. Le persone chi ci vivono tendono a essere burbere e poco accoglienti. Questo atteggiamento ha permesso loro di sopravvivere fino adesso.

La Gabbia è isolata. Dispone di stanze, corridoi, zone sommerse, ma non si apre mai verso l'esterno. I suoi abitanti non riescono mai a vedere il cielo. Forse questo è uno dei motivi per cui è chiamata la Gabbia.

Le caratteristiche della Gabbia sono volutamente lasciate vaghe. È compito dell'organizzatore crearla. Potrebbe essere una nave spaziale abbandonata, una struttura scientifica subacquea, un labirinto, una prigione medievale o un'antica piramide di pietra. Film come *Alien*, *Cube – Il cubo*, *Punto di non ritorno*, *Pandorum – L'universo parallelo*, l'episodio Il complesso di Dio della serie televisiva *Doctor Who* e il manga *King of Thorn* possono fornire ispirazione per le ambientazioni di *Sempre solo, mai da solo*. Ovviamente è responsabilità dell'organizzatore stabilire come un gruppo di persone normali si è ritrovato nella Gabbia.

L'atmosfera

L'atmosfera di una partita ambientata nella Gabbia può variare da quella di un *horror di sopravvivenza* allo *splatter*. L'organizzatore dovrebbe decidere un tema appropriato e cercare di incoraggiarlo durante il gioco. A volte, però, è più efficace assecondare il genere scelto dai giocatori e adattarsi a esso. Sebbene non incida direttamente sulle regole, l'atmosfera influenza il tema e le azioni che saranno considerate appropriate.

Horror di sopravvivenza. I personaggi cercheranno di cooperare, a volte con successo. Si rendono conto che il nemico è là fuori e faranno di tutto per sopravvivere. L'organizzatore presenterà sfide che consentano loro di restare in vita e gli diano la possibilità di scoprire qualcosa sui segreti della Gabbia. Film come *Alien*, *Cube – Il cubo* e *Pandorum – L'universo parallelo* sono tutti esempi di questo genere di atmosfera.

Splatter. I personaggi di solito finiscono per litigare e lottare tra di loro. Non è raro che si uccidano a vicenda prima di lasciare la prima stanza. Se qualcuno riesce a sopravvivere, qualche trappola o mostruosità tentacolare di solito termina il lavoro. E via di questo passo. La maggior parte dei film sull'apocalisse zombi dai titoli così improbabili da non poter neanche essere ricordati sono esempi di questo tipo di atmosfera.

Personaggi

Si presume che i personaggi siano gente comune. Non dovrebbero avere accesso a tecnologie avanzate o abilità speciali. In effetti, i giocatori potrebbero interpretare se stessi. Ovviamente, la Gabbia non ha tali restrizioni.

Inoltre, i personaggi giocanti sono impreparati ad affrontare una situazione fatale. Perciò, generalmente iniziano senza equipaggiamento, forse solo con alcuni vestiti. Ciò significa che dovranno raccogliere cibo, acqua e qualsiasi oggetto di cui hanno bisogno dall'interno della Gabbia. Le regole di questo gioco non si preoccupano dei loro bisogni primari, però, perché essi avranno problemi ben più grandi da affrontare.

Ultimo ma non meno importante, i personaggi dovrebbero essere un gruppo di persone scelte a caso. Possono avere livelli molto diversi di esperienza e capacità. Le regole lo riflettono facendo sì che un personaggio sia effettivamente *generato*, cioè creato casualmente tirando i dadi e facendo riferimento a poche tabelle, con il giocatore che prende solo un numero minimo di decisioni.

Comprensibilmente, non è raro che un personaggio muoia. Ciò non significa che il giocatore non possa continuare a giocare. Al contrario, dopo la morte di un personaggio il giocatore è incoraggiato a riprendere la partita con un nuovo personaggio. Non solo, ma dopo ogni decesso, il personaggio successivo acquisirà la conoscenza di alcuni segreti della Gabbia. Quindi, di solito vale la pena avere alcuni personaggi già pronti a disposizione, anche se la creazione di uno nuovo non richiede poi tanto tempo. Ricordate, però, che la morte esige il suo pedaggio, anche se fornisce alcuni vantaggi.

Creazione del personaggio

In *Sempre solo, mai da solo* i personaggi sono definiti da due tipi di attributi, *statistiche* e *caratteristiche*. Le statistiche sono attributi con dei punteggi. Si tratta di abilità, karma e mortalità. Le caratteristiche non hanno un valore e descrivono l'esperienza, le attitudini e le condizioni attuali del personaggio. Sono la personalità, il background, l'occupazione, il pregio, il difetto, gli interessi e le condizioni.

Per creare un personaggio segui questi passaggi:

1. Tira per abilità e karma.
2. Annota la mortalità, se presente.
3. Tira sei caratteristiche.
4. Scegli il nome, il sesso e l'età.
5. Segna la condizione "spaventato".

Statistiche

L'**abilità** è la statistica che determina la bravura del personaggio nel fare le cose. Si applica a tutto, da attaccare i nemici a risolvere i problemi differenziali. Per determinare l'abilità

del personaggio, lancia 1d, tirando nuovamente se ottieni un risultato di 1 o 6. Il valore ottenuto, compreso tra 2 e 5, è il punteggio di abilità del personaggio.

Il **karma** è la statistica che rappresenta la fortuna del personaggio. Ha un valore iniziale di 2, aumentato di altri 2 punti per ogni punto di abilità inferiore a 5. Quindi un personaggio con alta abilità ha basso karma e viceversa.

La **mortalità** indica quante volte è morto il giocatore. Ogni volta che il personaggio di un giocatore muore, la statistica della mortalità aumenta di 1 per il personaggio sostitutivo dello stesso giocatore. Ovviamente, il primo personaggio inizia con la fatalità a zero.

Caratteristiche

Per generare una caratteristica, consulta la Tabella 1. Per cominciare, tira 1d. Il risultato indica quale colonna della tabella consultare, che determina il tipo di caratteristica (difetto, background, interesse, ecc.). Quindi tira 2d. Il secondo risultato seleziona la riga per determinare l'effettiva caratteristica. Se il risultato non si adatta alle caratteristiche ottenute precedentemente, tira ancora.

La **personalità** rappresenta i tratti più prominenti dell'indole del personaggio. Essi delineano il suo atteggiamento e il modo di vedere il mondo.

Il **background** descrive qualcosa di significativo nel passato del personaggio.

L'**occupazione** è la professione che il personaggio faceva prima di finire nella Gabbia.

Il **pregio** è il talento speciale del personaggio, qualcosa che lo contraddistingue dalla maggior parte delle persone.

Il **difetto** è qualcosa che di solito ostacola il personaggio.

Gli **interessi** sono hobby, attività che il personaggio di solito pratica nel suo tempo libero.

Le **condizioni** rappresentano lo stato attuale del personaggio. Sono generalmente temporanee e persistono fino a quando l'organizzatore decide che non si applicano più. Tutti i personaggi iniziano nella condizione di *spaventato* e senza applicarne nessun'altra.

















Minuzie

Nome, **sex** ed **età** sono gli unici attributi che il giocatore deve effettivamente scegliere, invece di tirare i dadi. Forse è meglio deciderli dopo che sono stati definiti tutti gli altri che vengono determinati in modo casuale.

Conta dei morti

La morte dei personaggi precedenti ha un impatto sui sopravvissuti. Per ogni tre decessi il personaggio ottiene una fobia o follia specifica, decisa dall'organizzatore. Ai fini del gioco, trattale come *difetti*.

Tabella 1: caratteristiche dei personaggi

						
	Difetti	Background	Interessi	Personalità	Occupazioni	Pregi
	Analfabeta	Assassino	Arti marziali	Coraggioso	Criminale	Poliglotta
	Alcolista	Cresciuto dalla servitù	Videogiochi	Allegro	Cheerleader	Memoria fotografica
	Quasi sordo	Navigato	Musica	Paziente	Studente	Udito acuto
	Voce stentorea	Minoranza etnica	Armi da fuoco	Spensierato	Idolo	Passare inosservato
	Si perde facilmente	Ex galeotto	Fotografia	Codardo	Stilista	Senso dell'orientamento
	Muto	Laureato	Gioco d'azzardo	Pigro	Attore	Parlantina
	Crudele	Cacciato da scuola	Modellismo	Prepotente	Politico	Empatia
	Goffo	Vincitore di un concorso di bellezza	Radioamatore	Avventato	Giornalista	Agile
	Debole	Mai amato veramente	Disegno	Curioso	Infermiere	Muscoloso
	Zoppo	Vincitore di un concorso di scrittura	Informatica	Paranoico	Professore	Rapido
	Sfigurato	Ingiustamente accusato di un crimine	Cucina	Avido	Militare	Bellissimo
	Ghiotto	Sopravvissuto a un disastro aereo	Ballo	Tenebroso	Ufficiale di polizia	Contorsionista
	Stonato	Ha un nemico mortale	Crittografia	Impaziente	Hacker	Fischiettare
	Bugiardo compulsivo	Vincitore di un torneo di atletica	Atletica	Leader	Agente segreto	Percepire le menzogne
	Sonno pesante	Criminale ricercato	Elettronica	Sentimentale	Stuntman	Sonno leggero
	Malaticcio	Abbandonato da bambino	Fare la birra in casa	Egoista	Giudice	Guarisce in fretta
	Disabilità intellettiva	Non ha mai lasciato casa	Giocoleria	Onesto	Archeologo	Intelligente
	Mani di pastafrolla	Figlio unico	Recitazione	Leale	Atleta	Giochi di prestigio
	Miope	Ha bruciato la casa dei genitori	Cosplay	Indulgente	Architetto	Vista eccellente
	Emofiliaco	Famiglia povera	Cavallerizzo	Ingenuo	Medico	Pugni d'acciaio
	Discalculico	Rapito da giovane	Scherma	Fiducioso	Pompiere	Prodigio della matematica

Come giocare

Tirare i dadi

Quando bisogna determinare il risultato di un'azione, l'organizzatore richiede un lancio di dadi. Ciò dovrebbe accadere solo quando c'è una possibilità di fallimento. Questo perché in *Sempre solo, mai da solo*, il fallimento può sempre avere delle conseguenze, ovvero il verificarsi di una qualche sorta di complicazione che mette i personaggi in una situazione difficile. Nota anche che sono sempre i giocatori a tirare i dadi, mai l'organizzatore.

Prima di richiedere il tiro, l'organizzatore decide la difficoltà dell'azione. Come regola generale, la difficoltà è 1 per le azioni più semplici. Per ciascun fattore che ostacola l'azione o la rende più complessa, la difficoltà viene aumentata di 1. Per alcuni esempi, vedi la Tabella 2.

Tabella 2: difficoltà dei tiri

Difficoltà	Descrizione	Esempi
0	Facilissima, nessun tiro necessario	Allacciarsi le scarpe, aprire una porta non sbarrata, fare battute stupide, far arrabbiare i mostri.
1	Facile	Spaventare un nerd, correre più veloce del ciccione che tenta di scappare, buttare a terra una studentessa disorientata.
2	Moderata	Abbattere una porta di legno chiusa a chiave dopo alcuni tentativi, convincere il tipo tosto a tenere a bada i mostri mentre tu fuggi, entrare illegalmente in un computer non protetto.
3	Difficile	Cadere da un edificio a due piani e non farsi troppo male, disinnescare una bomba/trappola semplice, trattenere i mostri mentre gli altri fuggono, scassinare un normale lucchetto.
4	Difficilissima	Violare un sistema informatico sicuro, scassinare una serratura elettronica, ferire un mostro con un bastone, sfuggire ai mostri portando in spalla un alleato svenuto.
5	Leggendaria	Tenere a bada i mostri mentre gli altri scappano e riuscire a sopravvivere per raccontarlo.
6	Impossibile	Fuggire dai mostri portando in spalla un alleato svenuto mentre si corre su una corda tesa schivando le macerie che cadono dal soffitto.

Quando lancia i dadi, il giocatore ha una riserva di 2d. Aggiunge 1d supplementare per ogni caratteristica utile, e toglie 1d per ogni caratteristica che lo ostacola, comprese le eventuali condizioni temporanee imposte al personaggio. Allo stesso modo, se il personaggio ha qualche equipaggiamento che lo aiuta, aggiunge 1d alla riserva, mentre se non ha l'attrezzatura necessaria, sottrae 1d dalla riserva. Se il numero di dadi nella riserva arriva a zero o meno, il tiro fallisce automaticamente. Infine, il giocatore può spendere karma per aggiungere 1d per ogni punto di karma utilizzato.

Dopo aver determinato la riserva, il giocatore lancia i dadi. Ogni dado che ha un risultato uguale o inferiore al punteggio di abilità del personaggio è considerato un successo. Se i

successi sono maggiori della difficoltà dell'azione, il tiro riesce. Per ogni ulteriore successo, il risultato è più spettacolare. Se i successi sono uguali alla difficoltà, l'azione riesce ma si verifica qualche complicazione. Tuttavia, se il numero di successi è inferiore alla difficoltà, l'azione fallisce e l'organizzatore fa accadere una imprevisto. Maggiore è il margine di fallimento, più grave è la complicazione. Solitamente, un fallimento indica che al personaggio è imposta qualche condizione.

Tiri contrapposti

A volte, due o più personaggi giocanti tenteranno azioni opposte. Ad esempio, il gruppo trova una pistola e due personaggi provano entrambi ad afferrarla. In questo caso, ognuno di loro tira normalmente e quello con il maggior numero di successi vince. Se entrambi hanno lo stesso numero di successi, nessuno di essi ottiene un predominio netto, ma l'azione va avanti e possono tirare di nuovo, se lo desiderano. Nel nostro esempio, se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero di successi, tutti e due i personaggi hanno in mano la pistola e potrebbero continuare a lottare per strapparsela reciprocamente dalle mani.

Tiri cooperativi

Raramente, due o più persone collaboreranno per raggiungere il successo. In questo caso, uno dei personaggi farà il tiro, normalmente quello con la riserva di dadi maggiore, e il resto può partecipare dando un contributo utile, aumentando la riserva.

Condizioni

L'organizzatore può imporre qualsiasi tipo di condizione a un personaggio, di solito dopo un tiro fallito. Le condizioni funzionano come caratteristiche temporanee. Questo significa che possono aggiungere o togliere dadi dalla riserva, favorendo oppure intralciando le azioni del personaggio. Il più delle volte, le condizioni sono ostacoli. Alcune possibili condizioni sono: contuso, ferito, mutilato, morente, morto, arrabbiato, spaventato, scosso, in preda al panico, pazzo, apatico.

In punto di morte

Un personaggio muore quando l'osservatore impone la condizione di morte al personaggio. Quando ciò accade, il giocatore ha la possibilità di apprendere un segreto. Il giocatore fa all'organizzatore una domanda sulla Gabbia. Se possibile, la domanda dovrebbe essere correlata agli eventi che hanno portato alla morte il personaggio. L'organizzatore deve rispondere segretamente, cioè solo a quel giocatore, e in modo veritiero. Tuttavia, la risposta potrebbe essere tale da svelare soltanto poche informazioni realmente utili, se l'organizzatore lo desidera. Il prossimo personaggio del giocatore entrerà in gioco con la conoscenza di quel segreto e anche di tutti quelli del personaggio precedente, se questi era al corrente di qualcosa, e con la statistica *fatalità* aumentata di 1 punto.

Recuperare il karma

Il karma speso per aumentare i tiri di dado viene reintegrato quando il personaggio svolge una scena di gioco di ruolo non violenta con un altro personaggio, durante la quale viene rivelato parte del background o di qualche altro aspetto del personaggio. Ciò può includere il raccontare una storia sul proprio passato o interpretare la personalità o altre caratteristiche del personaggio. Questo è anche un buon momento per rimuovere condizioni negative, se appropriato.

Avanzamento

Ogni volta che i personaggi superano un pericolo o acquisiscono conoscenza di uno dei segreti della Gabbia, ad eccezione di quelli appresi attraverso la morte del personaggio, guadagnano 1 PX. Possono spendere PX nei seguenti modi:

- Spendendo 1 PX il giocatore può tirare di nuovo un singolo dado dopo aver fatto un'azione. Questa possibilità può essere usata solo una volta per dado.
- Spendendo 5 PX il personaggio ottiene un avanzamento. Può scegliere una caratteristica appropriata alla situazione, con l'approvazione dell'organizzatore.
- Spendendo 10 PX il personaggio può aumentare il punteggio di abilità, fino a un massimo di 5. Il karma massimo e quello attuale vengono ridotti di 2 punti per ognuno di questi incrementi.

Sommario

Crediti e licenza	2
Sempre solo, mai da solo	3
Gioco di ruolo	3
Di cosa ho bisogno per giocare?	3
Benvenuti nella Gabbia	3
L'atmosfera	4
Personaggi	5
Creazione del personaggio	5
Statistiche	5
Caratteristiche	6
Minuzie	6
Conta dei morti	6
<i>Tabella 1: caratteristiche dei personaggi</i>	7
Come giocare	8
Tirare i dadi	8
<i>Tabella 2: difficoltà dei tiri</i>	8
Tiri contrapposti	9
Tiri cooperativi	9
Condizioni	9
In punto di morte	9
Recuperare il karma.	10
Avanzamento	10

Scheda del personaggio

Giocatore:			
Nome:		Sesso:	Età:
STATISTICHE			
Abilità:		Karma:	Mortalità:
CARATTERISTICHE			
Difetti:			
Background:			
Interessi:			
Personalità:			
Occupazioni:			
Pregi:			
CONDIZIONI			
EQUIPAGGIAMENTO			
ALTRE NOTE			