

Djinnbusters - Acchiappageni



di Jens Thuresson



CHIMERÆ

Indice

Djinnbusters - Acchiappageni	3
Introduzione.....	4
Creazione del personaggio	5
Meccanica di gioco.....	6
La lampada a olio	7
Viaggiare	7
Occupazione precedente, Bravo, Scarso e Incapace	8
La missione	9
Trovare e catturare i fantasmi.....	9
Il turno (o, quando posso fare qualcosa?)	10
Svuotare le lampade a olio	11
Stato dei personaggi	12
Utilizzare le ricette	12
Ambientazione.....	13
Esempio di gioco.....	14
Personaggi non giocanti (PNG)	15
Creare i fantasmi	16
Fallire nel catturare i fantasmi.....	18
Attacchi dei fantasmi	18
Mercanti	18
Ricette	19
Scheda del personaggio	20



Djinnbusters - Acchiappageni

Questo gioco di ruolo (versione 16022011) è il risultato di una fusione cinematografica tra il film Disney *Aladdin* (1992) e *Ghostbusters – Acchiappafantasm*i (1984). È stato scritto da Jens Thuresson per la 24 Hour RPG Movie Mash-up Competition su *The Free RPG Blog* (www.thefreerpgblog.com) e *1km1kt* (www.1km1kt.net)

Il sistema “Good-at/Bad-at/Impossible-at” si basa sul lavoro di *Bohemian* (post originale su: <http://www.swordsandwizardry.com/forum/viewtopic.php?t=942>)

Durante la stesura di questo documento l’Autore ha cercato di seguire le linee guida fornite nella *Rob Lang’s free guide to organising your RPG* (<http://www.thefreerpgblog.com/2009/05/rob-langs-free-guide-toorganising-your.html>)

Il carattere utilizzato qua e là è *Arabo(lica)* (di Geoffrey Johnston)

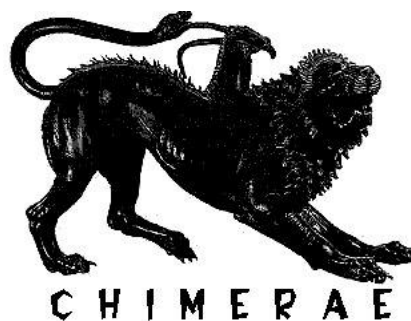
Quest’opera è distribuita secondo la licenza CC BY-NC-SA 3.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.it>

Testo e impaginazione originale di Jens Thuresson:
jens@pushingcows.se

Immagine di copertina di Gordon Taylor da Pixabay:
<https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-genie-magic-fantasy-7725330/>

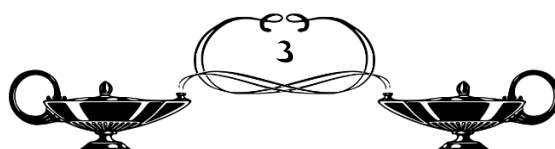
Immagini nel testo:
<https://openclipart.org/> e <https://pixabay.com/>

Edizione italiana a cura del **Chimerae Hobby Group**



www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN18 – 1ª Edizione – Gennaio 2026



Introduzione

Questo gioco di ruolo ti consente di interpretare un cacciatore di fantasmi, spiriti, demoni, baklava nel regno immaginario di *Al Aalam*. Tu e i tuoi amici attraverserete il vasto deserto sui vostri tappeti volanti, dal palazzo più grandioso della capitale fino alle dune solitarie nella notte del deserto, a caccia di tutti i disgustosi e viscidati fantasmi e, si spera, riuscirete anche catturarli!

L'ambientazione generale di questo gioco è quella delineata nel film *Aladdin* (ovvero, l'Asia medio-orientale, ovvero la sua visione stereotipata): deserti roventi, palazzi bianchi, sultani, rare e agognate oasi, spezie e pantaloni così larghi che un forte vento potrebbe spazzarti via.

Ma c'è anche il lato soprannaturale (chi ha bisogno di eroi acchiappageni se non ci sono fantasmi?): spiriti maligni, geni fluttuanti e sultani vecchi di seicento anni che si rifiutano di morire perché non riescono a trovare le loro scarpe. Tutti desiderosi di diffondere la paura e il caos.



Per giocare avrai bisogno di un paio di amici, carta e penna (una per ogni giocatore), e alcuni normali dadi a sei facce. Anche tanta fantasia aiuta! Uno dei partecipanti è il Signore del Gioco (abbreviato in "SG"): questa persona controlla tutto ciò che non è gestito dagli altri giocatori (fantasmi, sultani, anche il tempo). Lui (o lei) conosce le regole ed è il giudice finale quando le cose non sono chiare.

Questo gioco utilizza una meccanica davvero semplice per risolvere i problemi: lancia un dado a sei facce e aggiungi o sottrai eventuali bonus/penalità. Se il risultato è 4 o più, hai avuto successo! Questo è tutto. (Se non sai quale potrebbe essere un "problema", non preoccuparti; il tuo SG te lo dirà. E se lui o lei non lo fa – chiediglielo!)



Creazione del personaggio

Segui questi passaggi per creare il tuo personaggio. Una scheda vuota per registrare le informazioni è disponibile all'ultima pagina del regolamento. Una rapida carrellata su come procedere è riportata di seguito:

Inizia con la sezione intitolata “Personale”:

1. Inserisci il nome del tuo personaggio.
2. Descrivi la sua personalità in tre semplici parole.
3. Descrivi un tipo di fantasma o spirito di cui *non* ha paura.
4. Descrivi un tipo di fantasma o spirito di cui *ha* molta paura (o persino terrore!).

Quindi, continua nella parte dei “Tratti”:

5. Inventa quello che il tuo personaggio faceva prima di diventare un cacciatore di fantasmi (il suo mestiere, ad esempio) e scrivilo accanto a “Precedente occupazione”.
6. Scrivi qualcosa in cui il tuo personaggio è Bravo (una parola, ad esempio “correre”, “arrampicarsi”).
7. Scrivi qualcosa in cui il tuo personaggio è Scarso (un'altra parola).
8. Per il momento lascia vuota l'ultima riga (intitolata Incapace).

In “Equipaggiamento”, procedi come segue:

9. Lancia un dado e moltiplica l'importo per dieci. Questo è il numero di monete con cui il tuo personaggio inizia il gioco. Scrivilo nella riga apposita.
10. Scrivi uno zero (o lascia lo spazio vuoto) accanto a “Spiriti nella lampada a olio”.
11. Lascia in bianco il resto della scheda del personaggio, per ora.

Il nome del tuo personaggio dovrebbe essere di genere arabeggiante. Assicurati soltanto di non chiamare tutti i tuoi personaggi “Aladino”!

La personalità del tuo personaggio è il modo in cui agisce, si comporta e pensa. Descriverlo come “candido”, “leale” e “aggressivo” potrebbe significare che è ingenuo ma sempre fedele e solidale, al punto che non gli dispiacerebbe usare i pugni per dimostrare o sostenere una causa.

Scegli tre parole che riflettono il tipo di personaggio che vorresti interpretare, o semplicemente scegline tre a caso e lavoraci su!

Ammettiamolo, il tuo personaggio si imbatte in molti fantasmi, alcuni più terrificanti di altri. Ma ce ne sono anche alcuni che, semplicemente, non sembrano essere in grado di spaventarli. Descrivi questo tipo di fantasma nel modo che preferisci (ma non dilungarti troppo).

Naturalmente, ci sono anche spiriti inquieti che il tuo personaggio non vorrebbe mai incontrare, quelli da cui sua madre lo aveva messo in guardia quando era piccolo. Descrivi questo tipo di fantasmi allo stesso modo.

Una descrizione potrebbe essere del tipo: “Senza gambe e strisciante”, “Verde, viscido e fluttuante”, “Calvo e intellettuale”.

Un incontro con un fantasma di cui non ha paura dà al personaggio un bonus ad alcuni tiri di dado, ma un incontro con un fantasma che lo terrorizza gli causerà invece una penalità.



Djinnbusters - Acchiappageni

Qualunque cosa tu abbia scritto accanto a “Precedente occupazione” indica il lavoro che faceva il tuo personaggio prima di diventare un cacciatore di fantasmi e spiriti. Questo dà sia a te che al SG un’idea di ciò di cui è capace il tuo personaggio, di ciò che sa e così via.

Il resto della sezione dei tratti copre le specifiche del tuo personaggio, il che significa che ottieni un bonus (o una penalità) ai tuoi tiri ogni volta che effettui una delle azioni elencate. Ad esempio, se vuoi sfuggire a un particolare spirito malvagio e sei Bravo a “Correre”, potresti ottenere un bonus al tuo tiro (se il SG ritiene che la situazione debba essere risolta lanciando i dadi, o potrebbe semplicemente dire “Dato che sei bravo a correre, fuggi al sicuro senza nessun problema”).

Approfondiremo i Tratti e cosa sono in un capitolo successivo.

Monete, sì. Tutti ne abbiamo bisogno a volte, soprattutto quando acquistiamo ingredienti per il tuo balsamo trova-spiriti da un mercante solitario in mezzo al deserto. In questo gioco, non è necessario tenere traccia del peso delle monete o di quanto spazio occupano nelle tue borse.

Tutti i giocatori iniziano con una speciale lampada a olio che funziona sia come dispositivo per catturare i fantasmi, che come contenitore per il fantasma catturato. Non è necessario aggiungerla alla tua attrezzatura (nella parte “Oggetti trasportati” della scheda) poiché è sottinteso che la porti sempre con te – senza di essa non saresti un vero acchiappageni!

Meccanica di gioco

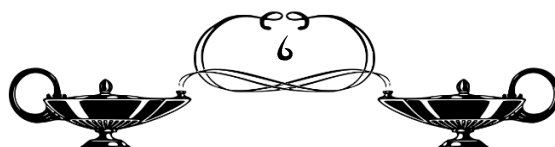
Questo sistema utilizza soltanto dei normali dadi a sei facce. Di tanto in tanto, quando il tuo personaggio prova a fare qualcosa o compiere un’azione e non è detto che ci riuscirà automaticamente, dovrai seguire questa procedura:

1. Lancia un dado a sei facce.
2. Aggiungi tutti i bonus che possono applicarsi (data la situazione attuale) al risultato.
3. Sottrai tutte le penalità che possono applicarsi (data la situazione attuale) al risultato.
4. Se il totale è 4 o più, il tentativo ha successo!

Il SG saprà se e quando entrano in gioco i bonus e le penalità, ma questo non significa che dovresti sederti passivamente e aspettare. No, al contrario! Guarda la scheda del tuo personaggio e prova a pensare come se fossi lui. Ha lavorato come falegname? Non è probabile che abbia sempre in tasca dei chiodi, o addirittura un martello? Se potessi inserirli in qualche modo nella situazione attuale a suo vantaggio (attraverso il gioco di ruolo), c’è la possibilità che il SG sia d’accordo e gli conceda un piccolo bonus. In caso contrario... riprovaci la prossima volta!

È prerogativa del SG decidere la difficoltà della situazione attuale. Ottenere un 4 (o più) con un dado a sei facce significa che c’è una probabilità di successo del 50%. Una penalità di 1 significa approssimativamente una probabilità del 33%, e una penalità di 2 la riduce a circa il 16% (pari a uno su sei).

Non occorre che vengano effettuati dei tiri per azioni noiose o ovvie in cui i personaggi dovrebbero essere in grado di riuscire (ad esempio, un falegname non dovrebbe avere problemi a costruire qualcosa di non troppo grande se ha i giusti materiali a disposizione, ma le cose che richiedono maggiore precisione potrebbero richiedere un tiro).



La lampada a olio

È l'arma principale di un cacciatore di geni. Senza di essa, non acchiapperebbe un bel niente. La lampada a olio di un personaggio è personale, e non può mai essere scambiata o barattata. È in sintonia con il suo portatore. Come giocatore, rendila unica e descrivi al SG il suo aspetto!



Viaggiare

I giocatori hanno a disposizione un tappeto volante color avorio per viaggiare. È abbastanza grande per l'intero gruppo (se composto da quattro a cinque persone) e può percorrere lunghe distanze (anche sull'acqua) senza stancarsi. Tuttavia ha una personalità propria e occasionalmente farà ciò che ritiene sia meglio per lui.



Occupazione precedente, Bravo, Scarso e Incapace

Ogni volta che è necessario lanciare il dado per vedere se il tuo personaggio ha successo, devi consultare la sua scheda alla sezione “Tratti”. Pensa alla situazione: cosa gli è effettivamente necessario per riuscire?

- È qualcosa che ha appreso nel suo lavoro precedente? Spiegalo al SG.
- È qualcosa in cui è Bravo? Se è così, tira e aggiungi 1 al risultato.
- È qualcosa in cui è Scarso? Se è così, tira e sottrai 1 al risultato.
- È qualcosa in cui è Incapace? Se è così, tira e sottrai 2 al risultato.

Come sempre, devi chiedere al SG se il bonus (o la penalità) è appropriato (ad esempio, un personaggio che è bravo a “Trovare l’acqua” non otterrà il bonus di +1 quando sta cercando di correre più veloce di un genio degli alberi).

Ma come si diventa Bravo a fare qualcosa? È facile: affermi che il tuo personaggio lo è e poi lanci il dado! Ad esempio, il SG ti dice che lo spirito di Al Janan sta cercando di scappare e il tuo personaggio desidera rincorrerlo, ma non ha nulla di appropriato a questa situazione in cui è Bravo. Potresti dichiarare che: “Bene, tutto questo correre nel deserto ha reso le gambe del mio personaggio più forti. È diventato davvero bravo a correre!”.

Se il GM approva, puoi tirare con il bonus e aggiungere 1 al risultato, *ma per ora non scrivere nulla sulla scheda del personaggio!* Potrai annotare che sei Bravo a fare questa nuova cosa solo se:

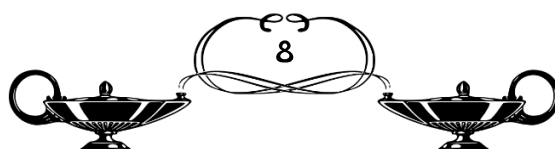
1. Il tiro del dado (dopo la somma del bonus) è un successo, e
2. Il tuo numero totale delle cose in cui il personaggio è Bravo non supera la somma complessiva di quelle in cui è Scarso e Incapace di oltre un punto (il che vuol dire: $n. \text{ di Bravo} \leq n. \text{ di Scarso} + n. \text{ di Incapace} + 1$).



Se invece il tentativo fallisce, il personaggio deve aggiungere quella cosa all’elenco di quelle in cui è Scarso (*credeva* che le sue gambe fossero più forti).

Se un personaggio fallisce in qualcosa in cui è Scarso, la condizione peggiora. Significa che scende di un gradino sulla scala e diventa Incapace in essa. Se riesce in un test in qualcosa in cui è Scarso, invece, non migliora la situazione; rimane sempre scarso in essa. Significa solo che ha avuto fortuna in quella circostanza!

Fallire una prova in qualcosa in cui il personaggio è già Bravo non ha alcun effetto. È soltanto stato sfortunato.



La missione

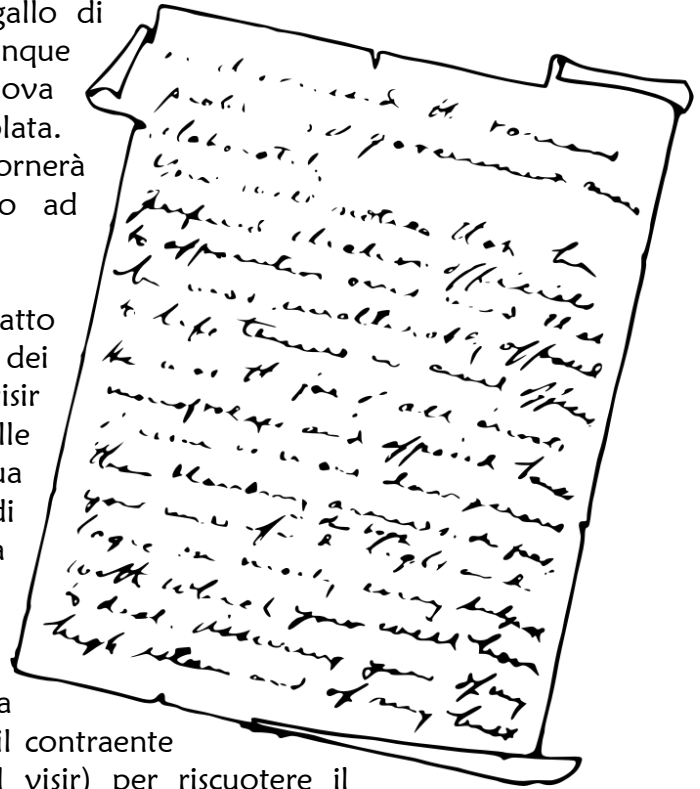
Una missione è composta da:

- Un chi.
- Un cosa.
- Una ricompensa.

Nella maggior parte dei casi, il pappagallo di nome *Iago* raggiungerà i personaggi ovunque si trovino, recapitandogli la loro nuova missione, scritta su una pergamena arrotolata. Dopo aver effettuato la consegna, se ne tornerà da dove è venuto (non è interessato ad aiutarli).

Una missione è semplicemente un contratto che stabilisce *chi* richiede l'aiuto dei personaggi ("Il villaggio di...", "Il visir di..."), per *cosa* ("...ha problemi con delle tende che camminano...", "...crede che sua figlia sia posseduta..."), e in cambio di quale *ricompensa* ("...può pagare con una capra...", "...offre 500 monete reali per una soluzione...").

Dopo aver completato con successo una missione, i personaggi dovranno cercare il contraente (il sindaco del villaggio interessato o il visir) per riscuotere il pagamento.



Trovare e catturare i fantasmi

Ci sono tre fasi nella caccia ai fantasmi:

1. Localizzazione/individuazione.
2. Indebolimento.
3. Cattura.

Per catturare un fantasma, bisogna sapere dove si trova. La maggior parte delle volte, la pergamena della missione (consegnata da Iago) darà indicazioni precise in proposito o indicherà persino il luogo esatto (una città, una casa, un dipinto di un brutto uomo di nome Vigo). Tuttavia, alcuni fantasmi non sono visibili ad occhio nudo e sono necessari diversi aiuti come incensi, unguenti od occhiali con le lenti colorate per poterli individuare.

Quando uno spirito viene finalmente trovato, deve essere indebolito prima che si possa imprigionarlo. Fiaccando un fantasma, lo si rende sempre più vulnerabile alla cattura. Esistono tanti modi per indebolire un fantasma quanti sono i fantasmi, ma tra i più popolari ci sono quello di ridicolizzarlo (gridandogli contro, cercando di turbarlo o addirittura di



Djinnbusters - Acchiappageni

farlo ragionare – lascia che i giocatori facciano un po' di gioco di ruolo!) o di attirarlo dentro un cerchio di spezie (alle quali la maggior parte degli spiriti sono allergici). Il SG fornirà un feedback costante sui risultati ottenuti dagli sforzi dei personaggi nel tentativo di indebolire il fantasma, finché alla fine lo spettro non sarà abbastanza debilitato da poter essere catturato. In questa fase è spesso necessario lanciare i dadi.

La cattura di un fantasma viene effettuata strofinando la lampada a olio in prossimità dello spirito. Tutti i personaggi lanciano contemporaneamente i dadi al momento di effettuare l'imprigionamento (il che significa che devono essere tutti vicini al fantasma) e la meccanica di base si applica anche in questo caso, ma con una piccola modifica:

1. Tutti i giocatori lanciano un dado a sei facce e applicano bonus/penalità come al solito.
2. Se almeno la metà dei personaggi ha avuto successo (cioè ha ottenuto 4 o più come risultato), il fantasma viene catturato dall'acchiappageni con il minor numero di spiriti prigionieri nella sua lampada.

Il personaggio che ha catturato il fantasma spunta la successiva casella vuota sulla sua scheda (nella sezione "Equipaggiamento", accanto a "Spiriti nella lampada a olio"). Ma cosa succede se non c'è più spazio per il fantasma in nessuna delle lampade a olio dei personaggi? Beh, lo spirito deve pur andare da qualche parte – e quel "da qualche parte" è il corpo del personaggio! Ciò significa che l'acchiappageni viene posseduto ma, dal momento che il fantasma è indebolito, il personaggio cade semplicemente in coma e può essere liberato nello stesso modo in cui si svuotano le lampade a olio (come spiegato nella sezione relativa).

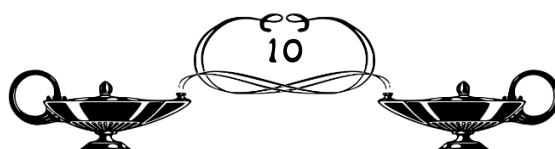
Il turno (o, quando posso fare qualcosa?)

L'unico momento in cui è importante tenere traccia delle azioni è quando viene trovato il fantasma (cioè gli acchiappageni possono vederlo o sanno esattamente dove si trova), e finché non viene catturato. Durante questo intervallo, l'unica cosa di cui il SG deve veramente preoccuparsi è prendere nota se tocca ai personaggi agire, o se invece è il turno del fantasma.

Anche se ci sono diversi spiriti che fluttuano in giro, ci saranno sempre solo due fazioni di cui tenere conto: i personaggi e i fantasmi.

Quando è il turno degli acchiappageni, questi possono agire nell'ordine che preferiscono.

Sia i personaggi che i fantasmi possono fare solo un'azione per turno. Spetta al SG decidere cosa costituisce una "azione" ma – in generale – qualsiasi cosa che necessita di essere descritta con parole come "e" o "allora" dovrebbe essere suddivisa in diverse azioni più piccole.



Svuotare le lampade a olio

Molto spesso le lampade a olio necessitano di essere svuotate dai fantasmi che contengono. Ciò viene fatto attraverso un breve rito eseguito a mezzanotte. Si può compiere in qualsiasi luogo, ma è preferibile che sia lontano da qualsiasi insediamento, poiché c'è il rischio di liberare i fantasmi, se i giocatori scelgono di “travasare” gli spiriti tra una lampada e l'altra (come spiegato più avanti).

Il rituale riguarda più il gioco di ruolo che il lancio dei dadi, quindi il SG deve lasciare che siano i giocatori a recitare la scena! Per svuotare una lampada, è sufficiente accenderla e lasciarla ardere. I fantasmi all'interno alimenteranno la fiamma, finché saranno stati tutti consumati e distrutti.

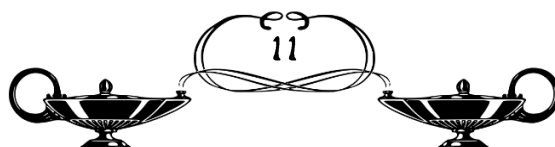
Per quanto riguarda la meccanica di gioco, tutto ciò che bisogna fare in questa fase è cancellare tutte le caselle spuntate che ogni personaggio potrebbe avere accanto alla voce “Spiriti nella lampada a olio”. Gli acchiappageni dovrebbero eseguire il rituale sempre allo stesso modo, quindi il SG deve prestare attenzione a come lo svolgono la prima volta (cosa dicono e fanno? È luna piena, crescente o calante?) – se all'occasione successiva la cerimonia differisce troppo dal solito, il SG deve comunicare ai giocatori che non succede nulla.

Qualsiasi personaggio posseduto viene purificato durante il rituale. Il fantasma ne abbandona il corpo e l'acchiappageni si sveglia dal coma.

Qualunque personaggio che svuota una lampada completamente piena (cioè se tutte le caselle “Spiriti nella lampada a olio” sono spuntate) guadagna una ricompensa. Può migliorare qualsiasi “Tratto” di un livello (da Incapace a Scarso, o da Scarso a Bravo), oppure aggiungere voce all'elenco di cose in cui è Bravo. Va ricordato che il totale delle cose in cui un acchiappageni è Bravo non può essere maggiore di oltre un punto rispetto alla somma di quelle in cui è Incapace e Scarso (cioè se il personaggio ha uno Scarso e due Incapace, può avere al massimo quattro Bravo).

È possibile “travasare” i fantasmi tra le lampade a olio, soprattutto se un personaggio ha bisogno solo di un spirito catturato in più per ottenere la ricompensa appena descritta (e c'è un altro acchiappageni con un solo spirito imprigionato). In questo caso è necessario tirare il dado, perché c'è il rischio che il fantasma che viene trasferito fugga via.

Si può “travasare” solo un fantasma alla volta ed entrambi i personaggi devono tirare un dado con una penalità di -1. Ciò significa che *tutti e due* devono ottenere un 5 o un 6 per poter trasferire con successo un fantasma da una lampada a olio all'altra. Se anche uno solo di loro fallisce, il fantasma fuggirà e si dirigerà immediatamente verso il luogo che infestava in precedenza. Ben presto i personaggi avranno di nuovo notizie da quel posto, solo che questa volta la missione non sarà retribuita: “Sbarazzatevi del fantasma, altrimenti manderemo le nostre guardie ad acciuffarvi!”.



Stato dei personaggi

Un acchiappageni può trovarsi in una qualsiasi delle condizioni elencate sotto la voce “Stato” sulla scheda del personaggio. La maggior parte di esse prevede delle penalità e alcune danno semplicemente più mordente alla scena. I giocatori dovrebbero interpretarle durante il gioco! “La tua lingua è posseduta? Bene, sentiamo come!”.

Utilizzare le ricette

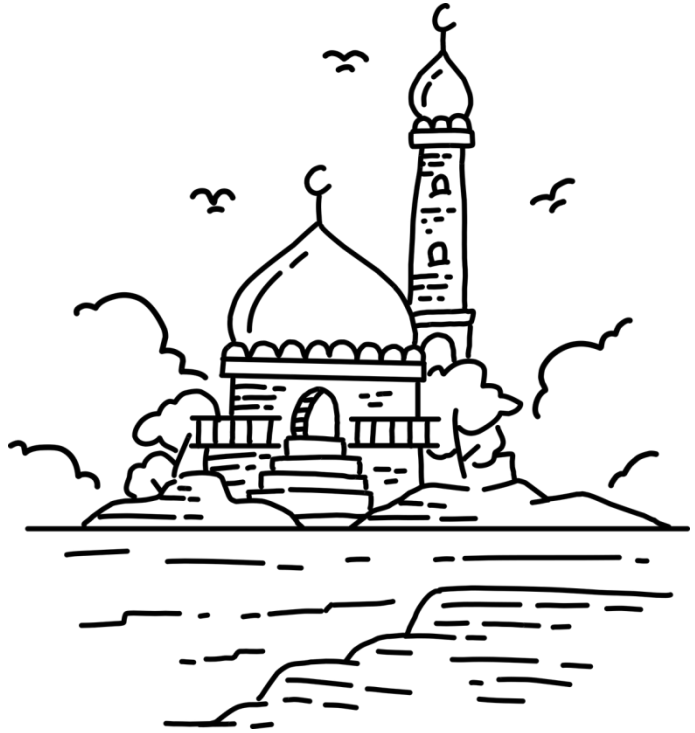
Le ricette vengono consultate quando si creano preparati che aiutano a trovare i fantasmi o a indebolirli. A meno che il personaggio non sia esplicitamente Scarso nel preparare alcune ricette (oppure Scarso a cucinare/preparare/cuocere al forno in generale), riuscirà sempre a realizzare quel che desidera (a condizione che abbia i giusti ingredienti, ovviamente).

Se un acchiappageni è Scarso (o addirittura Incapace) in questo campo, fallirà sempre, senza bisogno di tirare il dado. È meglio lasciare che della cosa si occupi qualcun altro!



Ambientazione

Il regno immaginario di **Al Aalam**, dove è ambientato questo gioco, è un luogo di deserti roventi, città affollate, carovane che viaggiano su cammelli, tende bianche e molto di più. Il sultano Ammar Ibn Keeton governa dal suo gran palazzo nella capitale. Non si preoccupa dei fantasmi o degli spiriti, anche se sono stati visti aggirarsi per i corridoi (per lo più, sono gli spettri dei sultani precedenti che vagano in cerca delle loro stanze). Se i personaggi dovessero trovarsi a risolvere eventuali problemi legati ai fantasmi nel palazzo, quasi sicuramente parleranno con uno dei tanti visir che lavorano lì (o forse con qualcuno di rango inferiore).



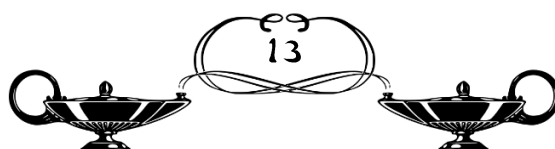
Nel deserto selvaggio le cose sono un po' più difficili. Non solo un'oasi può rivelarsi un'illusione ottica, potrebbe trattarsi persino di una tribù di geni che tenta di attirare gli assetati viaggiatori! Anche gli spiriti sotto forma di banditi che viaggiano a cavallo sono comuni sulle dune.

Pure le città devono fare i conti con gli spiriti antichi, anche se spesso di scarso potere, che vogliono soltanto scacciare gli abitanti dalle case. Questi fantasmi minori sono per lo più di colore verde e lasciano una scia di melma verdastra. Il problema non è tanto trovarli, bensì catturarli, perché spesso fuggono attraverso i muri appena vedono un acchiappageni!

C'è una vecchia storia su un posto che si trova da qualche parte nel deserto, pieno di portali verso altre dimensioni, attraverso i quali giungono molte di queste orribili ed eteree aberrazioni. Secondo il racconto, il luogo si chiama la *grotta delle meraviglie*: *"...quando le stelle saranno allineate faranno emergere il Distruttore, ed Esso prenderà la forma del primo pensiero nelle sue vicinanze..."*.

I personaggi hanno bisogno avere da qualche parte un posto che chiamano "casa". Il SG deve permetterli che inventarsi una piccola città o un insediamento da qualche parte nel regno e chiedere loro di descriverlo. Quali spezie rare vi si possono trovare? Che odore ha la città? C'è qualche oracolo nelle vicinanze che sappia qualcosa sui fantasmi? Chi conosce quella strana ricetta che è l'unica cosa che funziona contro i geni della sabbia?

**Se sei un giocatore, smetti di leggere adesso!
Le pagine che seguono sono riservate al SG!**



Esempio di gioco

In questo breve esempio, i due giocatori hanno già creato i propri personaggi (Ahmed e Fouad). Hanno viaggiato sul tappeto volante d'avorio fino a un luogo nel deserto, dove hanno sentito voci su strani avvenimenti. Hanno un contratto (una missione) con un anziano di un villaggio vicino.

SG: "Dopo aver viaggiato per circa un'ora sotto il sole cocente, vi imbattete in una tenda solitaria in mezzo al nulla."

Ahmed: "Salto giù dal tappeto volante e mi dirigo direttamente verso la tenda."

Fouad: "Bevo un sorso dalla mia fiasca d'acqua e lo seguo subito."

SG: "La tenda sembra abbandonata. Sembra che ci sia stata una lotta. Dentro è tutto buttato all'aria."

Ahmed: "Vediamo qualche fantasma?"

SG: "...No, non vedete nessun fantasma."

Fouad: "Accendo dell'incenso all'ingresso della tenda."

SG: "Che tipo di incenso è? Di cosa odora?"

Fouad: "Puzza di... cammelli bagnati. Il fumo è denso."

SG: "Va bene. Ahmed, cosa fai?"

Ahmed: "Sto alla larga dall'odore di cammello bagnato."

SG: "Va bene. Non ci vuole molto tempo prima che la tenda si riempia di fumo e all'improvviso sentite una leggera tosse. Appare una vecchia signora! È magra come un chiodo e sembra confusa."

Fouad: "Un fantasma! Strofino la lampada!"

SG: "Non puoi ancora catturarla. Non è abbastanza debole."

Ahmed: "Le chiedo chi è."

SG: "Lei ti dice di stare zitto."

Ahmed: "Cosa?"

Fouad: "Le chiedo perché."

SG: "Adesso dice a te di stare zitto. Sembra sconvolta!"

Ahmed: "Dico al fantasma che esigo una risposta!"

SG: "Dopo che glielo hai detto, la piccola signora prende fuoco e si trasforma in una creatura terrificante. «Devi stare TRANQUILLO!», urla la creatura con una voce tenebrosa."

Ahmed: "Io... ehm ...strofino la mia lampada. Intensamente."

Fouad: "Anche io!"

SG: "Lei è ancora troppo forte. Dovete indebolirla di più!"

Ahmed: "Va bene, va bene. A quanto pare non le piace il rumore, forse dovremmo cantare o gridare o qualcosa del genere?"

Fouad: "Va bene, cantiamo come non abbiamo mai cantato prima!"

SG: "Fatemi vedere!"

(I giocatori improvvisano una sorta di canto profondo e sonoro.)

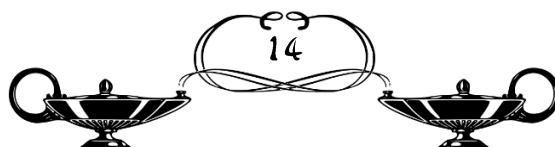
SG: "È chiaro che al fantasma non piace ciò che sente, ma questa è una debolezza che avete già esposto, quindi non succede nulla."

(I giocatori hanno esaurito il loro turno, quindi il SG tira per il fantasma. Ottiene un risultato di 3, che è un fallimento, per cui non succede nulla.)

SG: "Il fantasma ti attacca con i suoi artigli, ma ti manca."

Ahmed: "Cantiamo e... balliamo! Cantiamo e balliamo!"

SG: "Fatemi vedere come!"



Djinnbusters - Acchiappageni

(I giocatori si alzano dalle sedie e ripetono il canto precedente mentre eseguono una sorta di sorta di danza.)

SG: “Brillante. Le vostre mosse coordinate l’hanno indebolita abbastanza. Ora potete provare a catturarla, se volete.”

(I giocatori lanciano un dado ciascuno. Ahmed tira un 4 e Fouad un 6, quindi almeno la metà sono riusciti nel tiro.)

SG: “Mentre entrambi strofinare le vostre lampade a olio, l’orribile fantasma viene risucchiato nella lampada di Ahmed. Non appena scompare, svanisce anche la tenda. Congratulazioni, hai catturato il tuo primo fantasma!”

(Ahmed barra la prima casella vuota alla voce “Spiriti in lampada a olio” sulla scheda del personaggio.)

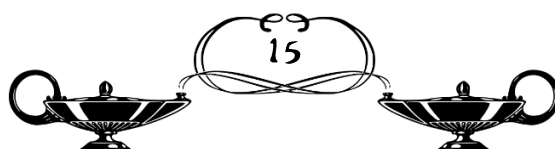
Nell’esempio appena visto, il SG ha deciso che i personaggi non avevano bisogno di tirare il dado quando hanno iniziato a cantare e ballare – dal momento che i giocatori hanno interpretato bene il gioco di ruolo, ha accordato loro un successo automatico. La decisione dipende dal SG, in quanto arbitro della partita. Se avessero lanciato oggetti contro il fantasma, allora forse sarebbe stato necessario un tiro di dado.

Regola generale per il SG: lascia che il gioco scorra in modo naturale – divertiti!



Personaggi non giocanti (PNG)

I personaggi non controllati dai giocatori sono – abbastanza logicamente – chiamati *personaggi non giocanti* (PNG). Tocca al SG dare vita a questi PNG e farli pensare, parlare e reagire in modo credibile. Egli deve tenere un elenco di tutti i PNG in cui si imbattono i giocatori, con il nome e la personalità, per avere un riferimento facile da consultare.



Un PNG che il SG dovrebbe introdurre abbastanza presto in gioco è la scimmia *Abu*. Incontrerà i personaggi la prima volta che entreranno in una città, e cercherà di borseggiarli, prima di riconoscere il loro tappeto volante (si conoscono da un sacco di tempo). Abu seguirà i giocatori da quel momento in poi. Non è capace di catturare fantasmi, ma può arrampicarsi facilmente sui muri, scassinare serrature, rubare e così via. Capisce il linguaggio degli uomini.

Un altro PNG che potrebbe avere un ruolo ricorrente è l'ex gran visir *Jafar*. Lavorava al palazzo alle dipendenze dirette del sultano, ma le sue ricerche nelle arti oscure lo hanno fatto impazzire, e ora si pensa che viva da qualche parte nel deserto. Anche lui usa una lampada a olio per catturare i fantasmi, ma solo per farli obbedire ai suoi voleri. È noto per devastare interi villaggi con la sua orda di fantasmi.

Creare i fantasmi

Un fantasma non è un personaggio giocabile e quindi non necessita della stessa quantità di informazioni. Gli spiriti possono assumere una varietà di forme e dimensioni. L'atmosfera arabeggiante di questo gioco dovrebbe riflettersi nelle caratteristiche dei fantasmi – anche se si tratta semplicemente di un semplice vecchio demone, fate terminare le sue gambe in uno sbuffo di fumo, proprio come un genio. Invece di “fantasma” si possono usare le parole genio (jinn), ifrit (efreet), marid, ghoul, spirito, e così via.

Lo schema da seguire per creare un fantasma richiede:

- Nome.
- Aspetto.
- Personalità.
- Punti deboli.

Se il nome non è importante, può essere tralasciato. L'aspetto è una breve descrizione dell'apparenza complessiva del fantasma: quanto è grande, se è trasparente, se vola in giro o cammina normalmente, se è maschio o femmina (o non si riesce a capirlo), se è invisibile, ecc. La personalità può essere riassunta concisamente o limitarsi ad alcuni termini che danno un'idea di quello che frulla nella testa del genio (e di come il SG dovrebbe interpretarlo).

I punti deboli di uno spirito sono molto importanti: ognuno dovrebbe averne almeno tre. Possono essere qualsiasi cosa: un tipo di cibo, un suono, un gesto, un profumo, qualunque cosa! Ogni volta che i personaggi mettono in atto qualcosa che è compreso in questo elenco, il SG mette una X sotto al punto debole corrispondente e fa capire ai personaggi che il fantasma è in qualche modo influenzato dall'azione (“Emette un grido orribile!”, oppure “Starnutisce!”). Se gli acchiappageni hanno a che fare con un avversario invisibile, il SG dovrebbe farlo apparire quando almeno 1/3 dei suoi punti deboli sono stati scoperti.

Un fantasma è abbastanza debole da poter essere catturato quando più della metà dei suoi punti deboli sono stati individuati. Quindi, se un genio invisibile ha tre punti deboli, diventerà visibile dopo che il primo sarà stato scoperto e sarà sufficientemente fiaccato per poterne tentare la cattura dopo che la sua seconda debolezza verrà individuata. Scoprire i punti deboli di un fantasma dipende dall'interazione fra personaggi e SG: i primi fanno



Djinnbusters - Acchiappageni

qualche tentativo e un po' di gioco di ruolo, mentre l'arbitro descrive le reazioni dello spirito – per esempio, la cannella lo fa soffocare, il canto lo fa girare per la stanza, e così via!

Il SG deve ricordare che i personaggi non possono continuare a insistere sempre sulla stessa debolezza (per esempio, continuando a lanciare della cannella contro il fantasma). Devono insistere per trovare sempre nuovi punti deboli.

I punti deboli sono più che altro una linea guida: se tra di essi è elencato il “miele”, i personaggi che utilizzano unguenti a base di miele saranno in grado di indebolire un fantasma. Il SG deve farlo presente agli acchiappageni: “La dolcezza dell’unguento sembra influenzare il fantasma”, per dare loro un indizio di cosa potrebbe aver dato il risultato desiderato.

Ecco alcuni esempi di fantasmi, che il SG può usare per iniziare.

Nome: – (un fantasma minore che assomiglia a un diavolo).

Aspetto: semitrasparente, magro, cornuto, piccolo.

Personalità: nervoso, invadente, fastidioso, rumoroso.

Punti deboli: sale, acqua, essere azzittito.

Nome: L'uomo baklava a strati.

Aspetto: varie tonalità di marrone, alto più di 30 metri, obeso, felice, ha un profumo dolce.

Personalità: giocherellone (come un bambino), curioso, incauto.

Punti deboli: fuoco, mangiarlo, incenso forte.

Nome: Jinni lo sciocco.

Aspetto: blu, umanoide, senza gambe (ha una spirale di fumo al loro posto), mani fluttuanti e sovradimensionate.

Personalità: chiacchierone, invadente, ama le gemme e le monete.

Punti deboli: ragionamento, qualsiasi cosa contenga noci, spezie.

Nome: Testa di cipolla.

Aspetto: verde, con molti menti, senza gambe, paffuto, semitrasparente, fluttuante.

Personalità: goloso, si spaventa facilmente.

Punti deboli: canto, incenso, tutto ciò che non è dolce.

Nome: Xul.

Aspetto: Invisibile (cercherà di possedere le cose per avere un corpo).

Personalità: arrabbiata, seducente, irrequieta.

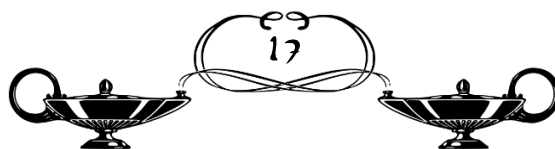
Punti deboli: miele, caffè freddo, yogurt, abbracci, peli di animali.

Nome: Il bibliotecario.

Aspetto: vecchia, piccola, semitrasparente.

Personalità: tranquilla, calma.

Punti deboli: suoni più forti di un sussurro, qualsiasi cibo o bevanda, animali (specialmente la scimmia Abu).



Fallire nel catturare i fantasmi

Quando un fantasma è sufficientemente debole (cioè ha più della metà dei suoi punti deboli contrassegnati da una X), i personaggi possono provare a catturarlo (vedi “Trovare e catturare i fantasmi”). Ma cosa succede se gli acchiappageni falliscono nel tentativo (cioè meno della metà di loro riesce nel tiro)? Il SG può scegliere una delle tante opzioni qui sotto:

1. Lasciare che la cattura riesca comunque, ma i personaggi si ritroveranno ricoperti di ectoplasma (dovranno spuntare la relativa casella sulla loro scheda).
2. Usare la stessa regola di quando i personaggi cercano di catturare un fantasma con le lampade a olio piene, ossia permettere allo spirito di possedere il corpo di un acchiappageni, che entrerà in coma.
3. Cancellare uno dei punti deboli del fantasma già segnati con una X. Lo spirito è stato indebolito solo temporaneamente!
4. Permettere al fantasma di scappare. Fuggirà via e i personaggi saranno costretti a dargli di nuovo la caccia.

Attacchi dei fantasmi

Al proprio turno, i fantasmi possono attaccare proprio come i personaggi. Per prima cosa, il SG deve decidere se è opportuno o meno che uno spirito opti per questa opzione. Si sente minacciato dagli acchiappageni? Oppure è semplicemente malvagio e attaccherà in ogni caso?

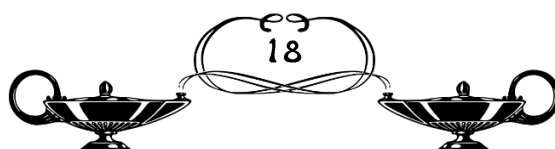
Se il fantasma attacca, il SG sceglie un bersaglio e lancia un dado. Il tiro va eseguito con una penalità di -1 per ogni punto debole dello spirito già segnato con una X. Come al solito, l'attacco ha successo se il risultato è 4 o superiore. Il SG deve scegliere una delle condizioni alla voce “Stato” nella scheda del personaggio e descrivere la scena all'acchiappageni bersaglio dell'aggressione, il quale deve spuntare la casella corrispondente e subire le conseguenze che ciò comporta.

Esempio: il fantasma verde dal mento bizzarro effettua un attacco riuscito contro un acchiappageni. Guardando la scheda della vittima, il SG nota che la casella “Coperto di ectoplasma” è vuota, quindi decide che lo spirito è scattato in avanti passando attraverso il personaggio, lasciandolo avvolto in una massa appiccicosa di ectoplasma verdastro.

Mercanti

I personaggi dovranno pur spendere le loro monete da qualche parte. Hanno bisogno di nuovi ingredienti per le loro ricette o di un caffè caldo di tanto in tanto. I commercianti si trovano ovunque e non solo nelle città: in grandi tende nel deserto (con tappeti per terra), come carovana in viaggio di città in città e così via.

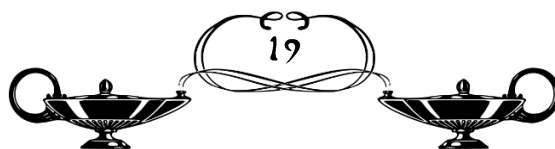
Incenso, cumino, cannella, pistacchi, unguenti, miele, chicchi di caffè, foglie di tè, datteri, fichi, narghilè, uva passa, sabbia sacra venuta da lontano, acqua di un'oasi segreta, crine di cavallo e pelo di cammello, sale, pepe, limoni e così via. Nessun mercante sarà fornito di tutti questi beni, e alcuni venditori non sono nemmeno umani...



Ricette

Una ricetta è esattamente ciò che dice il suo nome: un elenco di ingredienti e una descrizione su come prepararla. Il SG deve far trovare ai personaggi delle vecchie pergamene con sopra delle ricette (“...un pizzico di succo di limone, la polpa di un dattero...”), con un accenno ai tipi di fantasmi contro i quali sono efficaci (“quelli rossi fluttuanti, ma non i blu!”). Deve solo ricordarsi di annotarle da qualche parte, in modo da non dimenticarne la composizione e gli effetti.

Un altro tipo di ricette possono essere quelle che descrivono come preparare un cerchio sacro sul pavimento, capace di indebolire un fantasma e a rivelarsi, se vi entra. Ad esempio: “spargere una miscela di cannella e cardamomo in un rettangolo sul pavimento, attirerà tutti i fantasmi minori, indebolendoli abbastanza da catturarli”. Oppure: “fare un balsamo con miele e pistacchi, e applicandolo sulle palpebre renderà visibili gli ifrit verdi (ma solo tenendo gli occhi chiusi)”.



Scheda del personaggio

Personale:

Nome:

La mia personalità in tre parole:

Non ho paura dei fantasmi:
ma ho il terrore di quelli:

Tratti:

Professione precedente:

Bravo (+1 ai tiri):

Scarso (-1 ai tiri):

Incapace (-2 ai tiri):

Equipaggiamento:

Monete:

Spiriti nella lampada a olio: □ □ □ □

Oggetti trasportati:

Stato:

- ☐ Coperto di ectoplasma (-1 a tutti i tiri)
- ☐ Paralizzato dal terrore (non puoi agire per i prossimi due turni)
- ☐ Posseduto (il SG prende temporaneamente il controllo delle tue azioni)
- ☐ Trasformato (nuovo corpo, stessa mente)
- ☐ Levitante (-1 a tutti i tiri che richiedono precisione)
- ☐ Lingua posseduta (impossibilità di controllare il linguaggio)
- ☐ Testa rotante a 360° gradi (-2 a tutti i tiri)
- ☐
- ☐

Djinnbusters - Acchiappageni