

IL SONNO DELLA RAGIONE GENERALE MOSTRI...



IL SONNO
DELLA RAGIONE
GENERALE
MOSTRI...

UN GIOCO DI
DENNIS DETWILLER
TRADOTTO PER VOI
DA GDRITALIA.IT



INDICE

| | |
|----------------------------------|---------|
| GdrItalia Credits..... | Pag. 4 |
| Gli Stracci del Re..... | Pag. 5 |
| Introduzione – Il Sistema..... | Pag. 6 |
| Solo per gli Amministratori..... | Pag. 10 |
| Trattamento..... | Pag. 11 |
| Mezzanotte nel Reparto 23..... | Pag. 15 |
| La Rappresentazione..... | Pag. 17 |
| Gli Attori..... | Pag. 24 |

Insylum – Un gioco di Dennis Detwiller

Con particolari ringraziamenti al nostro anonimo sponsor – senza il quale, questo gioco non sarebbe mai stato realizzato.

Lungo la costa le vaporose onde s'infrangono, i soli gemelli sprofondano dietro al lago, le ombre s'allungano

A C a r c o s a

Strana è la notte dove la nera stella sorge, e strane lune solcano il cielo, ma ancor più strana è la

P e r d u t a C a r c o s a

Canzoni che le ladi canteranno, dove svolazzano gli stracci del Re, dovranno morire inascoltate nella

P a l l i d a C a r c o s a

Canzone della mia anima, la mia voce è morta, muori tu, non cantata,

come le lacrime non versate si seccheranno e moriranno nella

P e r d u t a C a r c o s a

Dedicato a Robert W. Chambers e John Tynes – Uccelli di una penna...

Insylum © 2005 DENNIS DETWILLER. PORZIONI DI *Insylum* SONO STATE ADATTATE PRE-
VIO CONSENSO DAI RACCONTI BREVI “BROADALBIN”, “AMBROSE”, E “SOSOSTRIS”,
©1995, 1996 E 2000 JOHN TYNES, COME ANCHE DALL’ARTICOLO “IL MITO DI HASTUR” DA
DELTA GREEN: Countdown, ©1999 John Tynes.
Siccome sei mio, attraverso il confine.

Per Gdr Italia
Traduttore: Staff dei Traduttori
Supervisore: Staff dei Supervisor
Impaginazione: Cenwyn



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it>
— E-mail: admin.gdritalia@gmail.com - GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni, reali o presunti, per l'uso di qualsiasi file.

GLI STRACCI DEL RE

IL BENVENUTO DEL MONDO ALLA FINE DEL MONDO, FINE DEL MONDO, FINE DEL

Tu sei qui, nel Manicomio, per qualcosa che hai fatto. Non ricordi i particolari; non ancora, ma sei qui per lavorare sul tuo problema in maniera costruttiva. Per imparare dagli errori e andare avanti con la tua vita in quello che chiamano "il mondo". E' tutto arte e artigianato, pasti, medicine e terapia. La vita di un animale domestico. Curato, nutrito e mantenuto, ma senza il permesso di andare fuori.

Sei ad *Insylum* per ricordare.

Qualcosa di importante è andato perduto. Qualcosa più importante di qualsiasi altra cosa tu possa immaginare. E in tarda nottata, dopo la terapia e l'ora della TV, rimani sveglio e cerchi di ricordare. Ed è come metter mani in un oscuro cassetto pieno di affilati, arrugginiti strumenti di una qualche operazione dimenticata. E' facile ferirsi, è facile sanguinare.

Ricordi una festa. Una maschera.

Un gioco...

Ricordi la fine del mondo.

A volte, non hai idea di cosa tu stia facendo qui. E' come cercare di curare un alcolizzato rinchiudendolo in un birrificio. Tu e i tuoi amici, quelli che ti

rimangono, parlate e parlate. Del passato. Riguardo le cose che tu credi reali. Divergete su molti punti, ma tutti siete d'accordo su una cosa:

A volte è meglio non ricordare.



But you
other me
ing NEW
short
not to
tell me
ing my
th know
we both

INTRODUZIONE-IL SISTEMA

VETRO LISCIO E ROTTO, ALL'INTERNO, NULL'ALTRO CHE IL RIFLESSO DI UN

La prima regola è questa: non sei più in pista. La tua vita è andata, e tu sei nell'*Insylum* sotto i capricci di colui che controlla il mondo all'interno delle mura: l'Amministratore. Egli decide il corso degli eventi, stabilisce cosa è, e cosa non è, reale, e cerca di curarti. Non hai altra scelta che seguirlo. Tutto ciò che l'*Insylum* è: dottori, stanze, manganelli; tutto ciò è anche l'Amministratore. Nulla che tu possa fare sfugge alla sua attenzione. Nessuna tua sensazione è segreta. Non sei certo di cosa sia reale e cosa non lo sia; è per questo che sei qui. Nonostante ciò, il mondo in cui vivi è scandito da regole precise. Devi vivere o morire in base a queste regole, come chiunque altro in questo mondo. L'unica differenza, per te, è che le regole sembrano cambiare, di tanto in tanto.

Tu sei un Paziente. Come Paziente, i tuoi progressi e la tua salute vengono misurati tramite vari codici numerici indicanti il tuo stato di benessere. Essi sono (in ordine):

Memoria
Lucidità
Stanchezza

Questi codici si estendono dal basso verso l'alto da 1 a 20, con la Stanchezza in basso e la Memoria in alto. Incrementare di un punto

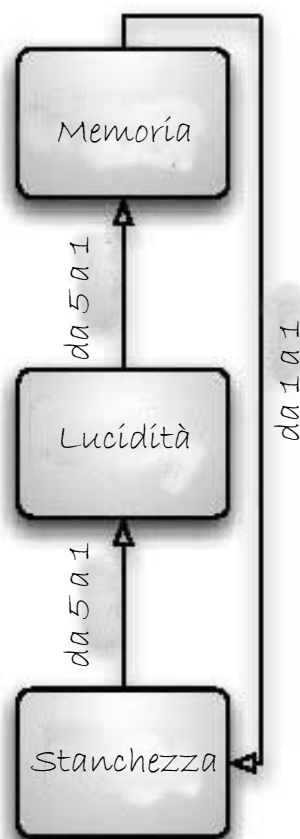
un codice di un gradino superiore costa 5 punti di un codice inferiore. Per esempio, 5 punti di Stanchezza equivalgono ad 1 punto di Lucidità, e 5 punti di Lucidità equivalgono ad 1 punto di Memoria (o 25 punti di Stanchezza equivalgono ad 1 punto di Memoria). Se hai 5 punti di Stanchezza, puoi spenderli per guadagnare 1 punto di Lucidità. Se spendi 10 punti di Lucidità, puoi acquistare 2 punti di Memoria. Tutti i Pazienti cominciano con Stanchezza 5 e Lucidità 3. La Memoria comincia sempre a 1.

I punti possono anche essere spostati al contrario (ad esempio da Memoria a Lucidità), ma il rapporto non è lo stesso - non guadagni 5 punti di Stanchezza da 1 punto di Lucidità, ma ne guadagni solamente 1. Quindi 1 punto di Memoria non fa guadagnare 25 punti di Stanchezza, ma solo 1.

E' possibile avere punteggi del tipo:

Memoria 6
Lucidità 5
Stanchezza 2

Quindi, con i punteggi sopracitati, puoi spostare 1 punto di Lucidità per avere Stanchezza 3, o 1 punto di Memoria per avere 6 punti di Lucidità. L'obiettivo è arrivare a 20 di Memoria. Quando ci riesci, sei guarito,



che tu lo voglia o meno. Ricorderai tutto, tutti i dettagli, tutto ciò che si era nascosto in te. Non hai tanta voglia di ricordare, poiché il mondo interiore è un posto pericoloso e i Pazienti hanno la brutta abitudine di sparire, o peggio.

Stanchezza

La Stanchezza misura la forza fisica, la tenacia di un pazzo, la forza di volontà o l'ideale. Saltare un muro, colpire a morte un inserviente con una sbarra arrugginita del letto o scalare un muro fatto di teste di bambola mozzate può costare punti Stanchezza. Riposare per 10 minuti riporterà sempre la Stanchezza a 1 (o ripristinerà 1 punto Stanchezza se sei già in positivo).

Se ti sforzi fino ad arrivare a 0 punti Stanchezza, sveni e non puoi più decidere le tue azioni (ti risveglierai mezz'ora dopo con 1 punto Stanchezza). Un individuo, una volta svenuto, non può ovviamente difendersi, pertanto non sarà necessario spendere punti Stanchezza per ucciderlo, è un giochetto uccidere qualcuno che è incosciente. Se dici che lo fai, semplicemente sei un assassino.

Se i tuoi punti Stanchezza sono negativi, congratulazioni, i tuoi problemi sono finiti: sei morto. Non puoi raggiungere valori negativi da solo; serve un intervento esterno, come un rasoio nascosto nel risvolto dei pantaloni, una massa in dissoluzione di pillole blu e gialle strette come una speranza affievolita, oppure un calcio alla tempia per andarsene in questa maniera.

Spendere o perdere Stanchezza

Ci sono due modi per diminuire i punti Stanchezza: spenderli, oppure perderli quando qualcuno riesce a toglierteli. Il modo più comune di spendere Stanchezza è attaccare qualcuno, o difendere se stessi da altre minacce.

Attaccare e difendere con la Stanchezza

Per ferire qualcuno, si devono spendere

punti Stanchezza. Prendi un d20 e posizionalo in modo tale da mostrare un numero da 1 a 20, fino ad un massimo pari al quantitativo di Stanchezza che potresti spendere, ma tienilo nascosto ai tuoi avversari. Tutta la Stanchezza che spendi diventa in questa maniera una posta cieca. Rivela cosa hai speso solo quando l'Amministratore lo chiede. Una volta che hai speso i punti, annuncia le tue intenzioni.

Dichiara qualcosa del tipo: "Spendo punti Stanchezza per pugnalarlo alla faccia con il cacciavite arrugginito". Se il bersaglio vede arrivare l'attacco, può spendere punti Stanchezza per cancellare il tuo attacco nella stessa maniera. Chiunque spenda di più, sia esso l'attaccante o il difensore, vince.

Se il difensore spende più dell'attaccante, perde un punto Stanchezza (indipendentemente da quanto aveva puntato) e non prende danno, mentre l'attaccante perde tutti i punti spesi. Se invece per qualche ragione non si difende, perde tutti i punti spesi, mentre l'attaccante solo 1.

Se si difende ma non riesce a superare il quantitativo dell'attaccante, non riuscirà a bloccare totalmente l'attacco col cacciavite arrugginito, ma riesce a bloccarne almeno 2 punti (per esempio), egli perde metà dei punti spesi per difendersi, e subisce il rimanente danno, mentre l'attaccante perde metà del quantitativo speso (arrotondato per eccesso).

Per difenderti, dichiaralo. Una volta che



sai chi ti attacca e come, di una cosa tipo: “Spendo punti Stanchezza per prendere il manganello in mano prima che riesca ad estrarlo”. Posta cieca.

Vinci o vieni ferito. Se non vedi arrivare l’attacco, vieni semplicemente colpito.

Esempio: *Michael M. (Stanchezza 9) estrae un rasoio a serramanico dalla sua cintura. L’Inserviente, che i Pazienti chiamano Mr. Ed (Stanchezza 10) estrae il suo manganello per difendersi. I due puntano alla cieca. Michael M. spende 4 punti Stanchezza, e Mr. Ed ne punta 2. Mr. Ed rotea il bastone in maniera minacciosa per tenere Michael a distanza, mentre Michael mira alla faccia col suo rasoio aperto.*

Le poste vengono confrontate.

Michael M. colpisce, infliggendo 2 punti di danno (poiché Ed ne ha bloccati 2) al costo di 2 punti Stanchezza (la metà della Stanchezza spesa durante l’attacco, perché è stato parzialmente bloccato). Michael ha aperto la faccia di Ed come un pallone squarciato, mentre il sangue schizza ovunque. Ed spende 1 punto Stanchezza nella difesa fallita, subendo anche i 2 punti di danno.

“Ti ho dato una nuova bocca, così potrai mangiare ancor più velocemente” dice Michael.

Ed (ora con Stanchezza 7) fa un affondo col manganello spendendo 2 punti Stanchezza; mentre Michael (ora con Stanchezza 7) si difende con 1 punto Stanchezza.

Le poste vengono comparate.

Crack! Michael tenta di roteare il rasoio in maniera minacciosa, ma viene colpito alla testa dal manganello per 1 punto danno; questo attacco costa a Ed 1 punto Stanchezza (ora Stanchezza 6); la difesa di Michael costa 1 (ora Stanchezza 6).

Sono entrambi sanguinanti e affannati per lo sforzo.

“Repson ha mentito” borbotta Michael tra i rantoli “non è come uccidere qualcuno nella tua testa, dopo tutto...”

Botta adrenalina

Una “botta adrenalina” avviene quando stai combattendo contro un avversario che ha il doppio (o più) della tua Stanchezza e riesci ancora a colpirlo in qualche maniera. Quando questo avviene, la tua Stanchezza torna al massimo per l’intera durata di questo particolare scontro (quando il combattimento finisce, torna al punteggio



precedente). La Stanchezza consumata durante la botta adrenalina viene spesa normalmente, e rappresenta una sete di sangue rigenerante. Usala saggiamente, non capita spesso...

Esempio: *Ed (ora con Stanchezza 1) prepara un ultimo attacco. Lascia cadere il suo manganello e si butta a terra come se fosse semi-svenuto. Michael comincia a cantilenare “Carne da MACELLO! Carne da MACELLO!” prestando poca attenzione alla sua preda. Ed tira un pugno col suo ultimo punto Stanchezza. Michael non lo vede arrivare.*

Il pugno arriva a destinazione, infliggendo un punto di danno, e la Stanchezza di Ed schizza a 10. Ha avuto una “botta adrenalina” (altrimenti sarebbe svenuto!). Immediatamente lancia un attacco da 9 punti a Michael che arretra terrorizzato mentre l’inserviente inzuppato di sangue si rialza e comincia a tempestarlo di pugni.

Michael si difende con tutti e 6 i rimanenti punti Stanchezza. Ed scaraventa Michael contro un termosifone ed abbatte entrambi i suoi pugni sul suo torace, le costole di Michael si schiantano. Michael perde 3 punti per la sua difesa fallita e 3 punti per l'assalto di Ed.

Ed lentamente comincia a pestare a morte Michael.

Guadagnare Stanchezza

Guadagnare punti Stanchezza oltre i 5 iniziali con cui cominci è un processo difficoltoso. Spendi all'indietro da Lucidità o Memoria per aumentare Stanchezza (se, per esempio, hai 5 punti Stanchezza e spendi un punto di Lucidità per aumentarla, il tuo nuovo punteggio di Stanchezza sarà 6).

Lucidità

La Lucidità rappresenta la via di mezzo tra Stanchezza e Memoria. Rappresenta quanto sai distinguere ciò che è reale da ciò che non lo è. Cominci con 3 punti Lucidità.

A volte, vedrai nel Manicomio, cose che non dovrebbero essere lì.

Spendi un punto di Lucidità per farle andar via. A volte, comunque, queste cose saranno davvero lì, o almeno ne sarai pienamente convinto, e nessun quantitativo di punti Lucidità le farà andar via.

Se non fai "andar via" quel qualcosa, esso potrebbe veramente ucciderti, che sia reale o meno.

I punti Lucidità sono la cartina tornasole della realtà. Se hai successo, e quello che vedi risulta essere irrealistico (o almeno non abbastanza reale), mantieni il punto di Lucidità. Altrimenti, se la cosa comincia a

venire verso di te, perdi il punto. Una volta speso, di norma un punto è recuperabile solamente spendendo 5 punti Stanchezza o 1 punto Memoria.

Memoria

La Memoria è un premio. Scegli di spendere un punto Memoria per vedere se qualcosa ti fa accendere la lampadina, è familiare o ha a che fare col motivo per cui sei qui.

Sfortunatamente, ricordare in questo modo, quando in realtà non sei ancora pronto a farlo, può essere pericoloso (facendo perdere un punto di Memoria).

A volte, puoi guadagnare Stanchezza o Lucidità immediatamente, spendendo Memoria; qualcosa che ricordi ti dà la forza o ti indica quale strada va verso la pazzia e quale verso la realtà. Comunque è l'Amministratore ad avere l'ultima parola.

In ogni caso c'è un aspetto positivo nel ricordare con questo metodo: tutto ciò che ricordi con successo resta impresso nella mente, e nessuna droga, allucinazione o paura potrà cancellarlo. Quando ricordi con successo, scrivi ciò che hai rievocato; in seguito potrebbe fare la differenza tra la vita e la morte.

Quando arrivi a 20 punti Memoria e li spendi tutti insieme, tutto ti appare chiaro, tutti gli incontrovertibili fatti che hai annotato finalmente avranno un senso, e sarai pronto a... andare avanti.

Nome, Età Apparente, Altezza

Peso e Tratti Distintivi

Iniziali di nome e cognome prego. Guardati allo specchio e annota queste cose su di te. Cerca di essere onesto.



I PAZIENTI NON DEVONO
LEGGERE OLTRE



SOLO PER L'AMMINISTRATORE

TRATTAMENTO

NULLA DENTRO IL VUOTO CHE È VUOTO, SE NON UN PROFUMO DI ROSE ED UN...

Voi siete l'Amministratore del Manicomio e, in quanto tale, siete il suo intero personale: dottori, infermiere e infermiere, le droghe, le porte chiuse e le finestre sbarrate, la terapia di elettroshock; e loro sono voi. Siete anche la pazzia che si aggira per le sale quando le luci sono spente, i mostri che potrebbero essere veri come pure illusori, quei posti che solo i pazzi possono vedere (e visitare).

Siete qualsiasi cosa che è contenuta nelle cangianti stanze del manicomio. Voi lo controllate, voi siete il manicomio stesso, voi lo create. Voi siete il risultato di un particolare tipo di delirio di un paziente. Voi siete il lunatico personificato, nell'essere e nell'agire.

È vostro compito raccogliere le memorie di quei pochi eletti che hanno avuto visioni di un altro mondo. Questo è ciò che chiamate trattamento. Parlate, sperimentate e aiutate i pazienti a superare le loro difficoltà, per scoprire le loro memorie ed esaminarle a lungo, ma soprattutto per scoprire cosa c'è sotto, qual è il vero segreto.

Come Amministratore, avete diretto il manicomio per molto tempo, e avete sentito molte cose riguardo la rappresentazione teatrale "*Il Re in Giallo*". Molto tempo fa siete caduti sotto la sua influenza, ma comunque non sapete ancora cosa sia realmente. Quando arrivano, molti pazienti non lo capiscono neppure... non è sorprendente, qualcosa di così grandioso, epico, così rivelatore, spazza via le persone così come si potrebbe pulire una lavagna. Ma certe cose restano nascoste; tracce e

forme nella nebbia. Dovete scoprire cosa il Paziente ha visto dall'altra parte, cosa ha imparato prima di essere rispedito nel mondo reale vuoto e morto, come un feto abortito.

Questo è ciò che unisce i pazienti sotto la vostra tutela. Ognuno ha letto e seppellito lo spettacolo nella propria memoria.

Scoprire cosa hanno visto e cosa li ha fatti arrivare qui al manicomio è il vostro lavoro; non letteralmente, è ovvio. Il teatro lavora con immagini, idee, accenni e allegorie. Piega il mondo come un modellino di carta, riducendo vite, famiglie e luoghi in cuciture, cicatrici la cui simmetria è troppo terribile per essere compresa. Come Direttore siete alla ricerca del messaggio centrale della rappresentazione: l'idea, il concetto, il luogo dove tutti i fili si uniscono in un unico punto.

Così, quando tutto sarà chiaro ed il copione in vostro possesso, il manicomio cambierà. Diventerà un tutt'uno con il mondo dei pazzi, creato con la follia, un posto senza alcuna ragione, le cui infinite stanze si espandono in infinite direzioni. Un posto oltre questo mondo dove l'ordine è un sogno e gli eventi corrono come la cera che cola, cambiando, nascondendo e scorrendo uno sull'altro fin quando nulla sarà più distinguibile. Questo è il posto da cui siete venuti e dove, quando i tempi saranno maturi, tornerete in fine.

Il passato è il preludio

All'inizio, la storia più profonda del paziente è sconosciuta all'amministratore, o anche al paziente stesso. Al contrario, viene fatta emergere piano con il tempo,

attraverso l'esperienza, il paziente ritrova la memoria, ed esplora l'universo di CarCoSA.

Il paziente richiama alla mente (o crede di richiamare) ciò che lo ha fatto approdare al manicomio. Non passa molto tempo prima che il paziente si accorga che c'è qualcosa riguardo CarCoSA che non è molto normale. Basta osservare lo stato in cui sono ridotte le menti di coloro che la frequentano.

Il potere segreto nella mente dei pazzi vi è chiaro, Amministratore. Fate comunque del vostro meglio

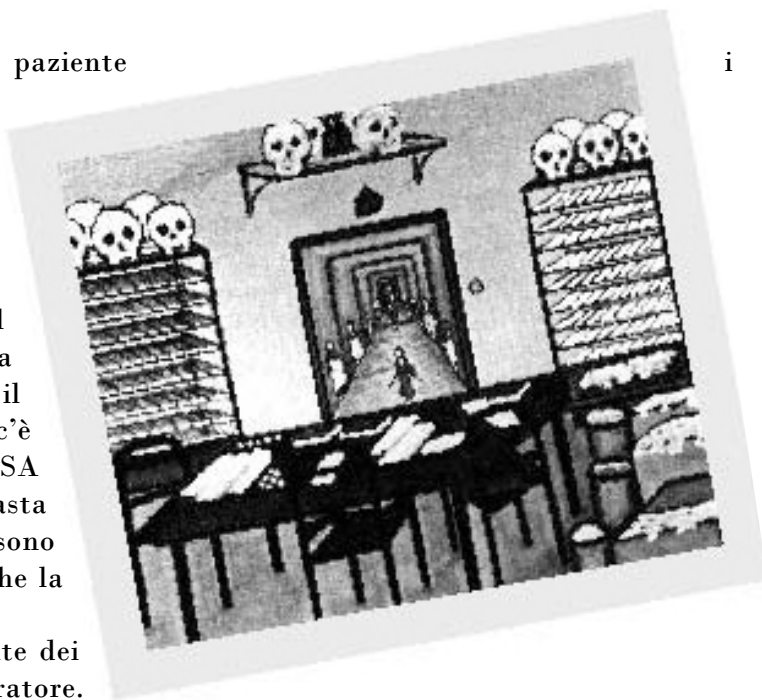
per cercare di discernere pazzia e realtà: Semplicemente per chiarezza, ovvio. Ma, se un paziente è vicino a... Ricordare... questa maschera potrebbe cadere. Chiunque sia assunto nel manicomio è alla ricerca della stessa cosa: i segreti del diverso, quel posto dove i mondi della pazzia e della ragione si incontrano e generano una distesa di immaginazione, che ne siano consapevoli o no.

Dal momento in cui il paziente inizia a sbloccare le sue memorie, e a ricostruire i pezzi del proprio passato, è compito dell'Amministratore unire le memorie e le storie individuali in una singola ed ininterrotta storia: una storia che inizia per tutti i pazienti nel medesimo modo, anche se non ne sono a conoscenza.

Hanno preso e letto un libro: *Il Re in Giallo*. È vostro compito, come Amministratore, mettere insieme pezzo dopo pezzo le memorie dei pazzi sotto la vostra tutela.

Terapia

La terapia è il momento in cui il paziente parla di se stesso, del suo passato e del suo presente. Come Amministratore, il vostro lavoro è di giungere fino in fondo e scoprire



s u o i

problemi. Un paziente può richiedere una sessione di terapia in qualsiasi momento durante il giorno, e viceversa. La maggior parte delle sessioni sono di gruppo, ovvero, tutti i pazienti sono chiamati assieme per condividere idee riguardo il perché, e il come, sono finiti in CarCoSA. A volte, però, sono incontri privati tra il paziente e l'Amministratore.

E' vostro compito ricostruire le circostanze della frattura del paziente con la Realtà. Problemi riguardo la famiglia, il lavoro e l'amore sono comuni; assieme a questioni più gravi di cui, molto spesso, neanche i pazienti sono del tutto consapevoli: *ma perchè hai tagliato via la testa del bambino? Quante volte hai fatto uso di eroina prima di andare in overdose? Quante volte tuo padre ti ha molestato?*

Un paziente potrebbe essere consapevole solo di alcuni elementi, voi, invece, come Amministratore, correte sulla linea sottile tra verità e menzogna, siete colui che discerne la realtà dall'illusione. E' vostro compito parlare col paziente dei suoi crucci e delle sue delusioni, mostrargli la realtà ed imparare i segreti della cosa che li ha spinti alla pazzia; il mezzo che fa vagare la sua immaginazione, *Il*

Re in Giallo. In fondo, ciò che voi dite essere vero, è vero, mentre ciò che crede il paziente non sempre corrisponde alla realtà. Quando il paziente spende un punto di Memoria, siete voi che decidete se ciò che richiamano alla mente sia reale o meno. Ma una volta che avrete deciso, non potrete modificare la vostra scelta. Una volta che qualcosa è stato definito reale, spendendo un punto Memoria per rivelarlo, è incontrovertibilmente reale e non potrà essere cambiato; neppure da voi.

Un buon Amministratore tiene nota di tali sessioni di terapia, modificandole come desidera, certamente, così che il progresso di un paziente possa essere tenuto facilmente d'occhio.

Scrivendo gli appunti, cercate di essere precisi nel riportare i fatti (o quei fatti che inserite e decidete essere reali). La precisione, o l'inserimento di qualche fatto quasi-preciso, sono maniere sottili di condurre le menti dei pazienti verso la rivelazione.

Se una sessione sembra positiva, se un paziente offre un'informazione rilevante, o una po' di informazioni confuse, l'Amministratore potrebbe premiarlo con 1 punto Lucidità. Se la sessione è particolarmente positiva e offre un qualche indizio sul "Re in Giallo" (senza una domanda preliminare da parte dell'Amministratore), il paziente può essere premiato con un punto Memoria.

se il paziente si rifiuta di credere o rivelare cos'ha scoperto in CarCoSA, l'amministratore può sottoporlo ad una cura a base di droghe; questo blocca tutti i codici (Stanchezza, Lucidità, Memoria) ai loro valori correnti per la durata della cura, e rende l'avanzamento verso Memoria 20 impossibile. I Codici possono, ovviamente, scemare, ma il movimento in crescita non è possibile fino a quando l'effetto della droga è attivo. Solo l'amministratore può rimuovere dal trattamento con droghe un paziente. Una sessione condivisa con successo dove si

otterrebbe un punto Lucidità o Memoria è abbastanza per rimuovere un paziente dal regime di droga.

Segreti

Come Amministratore conoscete i vostri pazienti, e sapete che, come voi, hanno dei segreti. Segreti riguardo il loro passato; riguardo il mondo all'interno delle stanze del manicomio che sboccia di notte mentre i Sani Pazzi dormono. È vostro compito metterli alla prova, mandarli nell'oscura terra di confine e vedere cosa accade a loro. E poi quando, e se, torneranno indietro dal confine, scoprire cosa hanno appreso, riguardo la cosa che li ha resi folli.

Il più grande segreto è la rappresentazione de' "*Il Re in Giallo*"; cosa significhi e, più importante, come agisca sulla mente umana. Questo è l'ultimo segreto, il più importante; il segreto per il quale sareste pronti a fare qualunque cosa. Ma molto tempo fa avete appreso che i pazienti avevano l'abitudine di morire, scomparire o, in qualche rara occasione, essere curati prima che tutto quello che avevano compreso del *Re in Giallo* fosse scoperto.

Il vostro lavoro è spingere, penetrare ed esplorare la loro pazzia prima che una di queste evenienze possa presentarsi.





MEZZANOTE NEL REPARTO 23

COME LA CARNE SI DECOMPONE E LE PORTE SI APRONO, PRESTO GIUNGEREMO AL CORPO ULTIMO

I pazienti condividono una piccola sezione del Manicomio di Carlsbad County. Si trovano nell'ala A, in una sezione chiamata Reparto 23, nell'area riservata agli Schizofrenici. Raramente lasciano il Reparto per l'edificio principale; il loro trattamento e la loro vita si svolgono ed esistono solo in questa piccola appendice del Manicomio, ma loro visitano altri posti... di notte.

Il Mondo della Notte esiste solo dopo che le luci si sono spente, quando i pazienti sono soli con le loro memorie.

Di notte, nonostante siano rinchiusi nel piccolo Reparto 23, possono visitare tanti, tantissimi luoghi. Quando

l'orologio suona la mezzanotte le loro porte, serrate alle 8 di sera precise, si aprono sul Reparto, e le entrate per il mondo della Notte appaiono. A volte sono evidenti: enormi porte di mogano intarsiate con intagli di facce di migliaia di uomini urlanti, intrappolati in un muro che non esisteva prima. Ma a volte non sono così evidenti: dei confetti tirati in aria da una ventola d'aerazione che porta anche una distante musica di Calliope; una scia di polvere che conduce a una botola che sembra disegnata con un gessetto da un bambino; un idrante sciolto, inumidito con qualcosa dall'odore metallico, come sangue ad esempio.



I pazienti possono scegliere se entrare o meno nel Mondo della Notte, ma ogni speranza di salvezza si trova lì, e questo sentimento è fondamentale ed evidente in tutti i pazienti. Coloro che vogliono restare indietro non hanno alcuna possibilità di salvezza o rivelazione; nonostante un paziente possa scegliere di ignorare il Mondo della Notte, in pochi possono resistere alla tentazione di sapere cosa voglia dire tutto questo. Coloro che non vi entrano andranno incontro solo ad un lento decadimento, e per un milione di domande diverse, non avranno alcuna risposta.

Quando entrano nel mondo della notte i pazienti imparano subito a stare assieme; coloro che entrano da soli spesso non ritornano indietro. Nessuno nella struttura è mai troppo preoccupato per un paziente scomparso nel Reparto 23 (la loro scomparsa è segnalata come un suicidio o una fuga e la vita, proprio così come era prima, va avanti). I pazienti che si muovono in gruppo hanno una qualche possibilità di salvezza, possono spendere 1 punto Lucidità per disfare le mostruosità del mondo della notte o cambiarle, possono apprendere i segreti della Rappresentazione assieme, e aiutarsi l'un l'altro per tornare al Reparto 23 spendendo un punto Memoria o una combinazione totale di 10 Punti Lucidità.

Questa è la regola: entrare nel mondo della notte non costa nulla, ma trovare l'uscita costa 1 punto di Memoria o 5 punti di Lucidità (ciascuno dei presenti può contribuire a questa cifra). Altrimenti i pazienti che rimangono nel mondo della notte continueranno a vagare, ancora ed ancora, probabilmente per sempre.

Dentro il Mondo della Notte

Il Mondo della Notte è tutto e nulla. È ovunque ed è tutto ciò che i pazienti hanno visto, sentito o immaginato. Esso è elastico ed infinito così come il loro subconscio. Può essere assolutamente lucido e pulito, oppure bizzarro e sconnesso. Può, in breve, essere tutto, fare tutto e cambiare tutto, eccetto i pazienti. Può andare avanti per giorni, anni o minuti. Può anche durare per sempre.

Ci sono solo cinque regole basilari nel Mondo della Notte:

1) È possibile entrare nel Mondo della Notte scoprendo l'entrata, la quale appare nel Reparto 23 quattro ore dopo che luci si spengono e la chiusura, esattamente a mezzanotte.

2) Il Paziente è e rimane il Paziente. Non possono fisicamente cambiare in altro, anche se possono essere feriti od uccisi mentre si trovano nel Mondo Notturmo. Se vengono uccisi, o falliscono nel tornare al Reparto 23 (è così. Tirano o in Stanchezza, Lucidità e Memoria nel Mondo Notturmo) scompaiono. Per sempre. Nessuno li vedrà mai più.

3) Qualsiasi Paziente può spendere, in qualsiasi momento, 1 punto di Lucidità, per cambiare ciò che sta vedendo nel Mondo della Notte - con ogni cosa. Il cambiamento della cosa è deciso dall'Amministratore. Può essere un cambiamento positivo o dannoso, ma una cosa è certa - talvolta un cambiamento è necessario in alcune determinate situazioni.

4) I Pazienti che entrano soli, o separati dal gruppo, nel Mondo della Notte, devono spendere 1 punto di Memoria e 5 punti di Lucidità per lasciare il Mondo Notturmo e tornare alla Corsia 23, o per riunirsi agli altri Pazienti nel Mondo della Notte.

5) Uscire dal Mondo della Notte richiede che i Pazienti spendano 1 punto di Memoria o 5 punti di Lucidità; ciò fa tornare i Pazienti alla Corsia 23 il secondo precedente le 12.01 - non importa per quanto tempo siano rimasti nel Mondo della Notte; non contate il fatto se vi sono rimasti per sei ore, sei giorni, od altro.

LA RAPPRESENTAZIONE

SE DIO È MORTO E IL DIAVOLO STA SOGNANDO, COSA DOVREBBE FARE UN

La Rappresentazione è il motore che fa girare il mondo. Il Mondo della Notte è il risultato della Rappresentazione, il fulcro attorno a cui ruota il mondo, mentre il mondo reale non è altro che un riflesso della pazzia che giace al cuore di tutto ciò. Entrare nel Mondo della Notte è l'unico vero modo per capire la Rappresentazione. È il significato stesso della Rappresentazione, ed i suoi effetti sui pazienti prendono forma e fisicità.

I veri segreti della Rappresentazione, appresi tramite l'esperienza, sono solo nel Mondo della Notte. Non si tratta di un giretto attraverso un sempre cangiante labirinto di camere; è un costante scivolare nel fiume della pazzia, cavalcato come delle montagne russe. Le idee crescono, mutano e si spostano come piante, e, a volte, consumano anche i propri creatori.

Il Palcoscenico

Il Mondo della Notte si espande senza alcun limite. Non esiste nulla che non può comprendere, essere o fare. È più esteso di ogni mondo che sia mai esistito e che mai esisterà. È nel vero senso della parola, infinito.

È la quintessenza dell'immaginazione resa reale quando

viene osservata. Prima che si concretizzi, comunque, è semplicemente quella liquida, cangiante e indistinta inconsistenza che attende di essere resa reale dalla mente di un folle.

Il set

Il set è l'area del Mondo della Notte che i pazienti possono vedere, odorare, assaporare o sentire. È l'area direttamente osservabile attorno a loro. Quando i pazienti si dividono, nascono set multipli, fluttuando nel vuoto del palcoscenico; e quando i pazienti si riuniscono nel mondo nella notte, due di quei set si uniscono per formare una "bolla" più grande, un nuovo set.



Un set può essere tutto ciò che l'amministratore decide che i pazienti vedano, sentano, percepiscano o immaginino.

Alcuni set creati tempo fa da altre menti nel Mondo della Notte sono talmente reali, talmente forti che si imprimono da soli nelle menti di coloro che non li hanno creati. Occasionalmente, in base alle circostanze, questi set collidono con i set creati dai pazienti, come un iceberg collide con la terraferma.

Il potere di questi set non dovrebbe essere preso sottogamba, furono creati tantissimo tempo fa tramite i pensieri di altri pazzi. I più potenti sono proprio quelli che comprendono l'infinito ciclo della rappresentazione *Il Re in Giallo*, anche se ne esistono altri. Sono durati nell'eternità senza tempo del Mondo della Notte come una perfetta e implacabile bolla di concetto allo stato puro. Hanno comunque tendenza ad assorbire coloro che mancano della forza necessaria a sfuggire alla loro purezza.

Esempi di Set

I seguenti esempi sono forniti come linee guida per mostrare all'Amministratore cosa deve aspettarsi. Non sono per niente gli UNICI SET ESISTENTI. L'amministratore è al controllo di tutto ciò che i pazienti vedono e sentono, e forgia il mondo secondo il proprio capriccio; dovrebbe quindi sentirsi libero di espanderlo a piacere, cambiarlo o creare completamente tutti i set nel Mondo della Notte da solo.

Il Mondo della Notte, come l'immaginazione dell'Amministratore, è infinito.

Il Castello

Questo set esiste sulle sponde di un lago coperto di nebbia

durante la notte. Il cielo stellato è alieno, e due lune fluttuano vicino a dove il cielo diventa nebbia. Lì enormi e antiche spire, simili al castello di una fiaba russa, fuoriescono dalle nubi, con tante luci accese e finestre illuminate. Una musica distante può essere sentita provenire dall'interno dell'edificio, sostenuta da una banda e un Calliope meccanico che suona una infinito leit-motiv.

Su una strada, passano gli invitati, vestiti con eleganza: ricche pellicce e veli, perle e collane, diamanti e scettri. Ognuno di loro indossa una maschera. Demoni e ciarlatani, pagliacci ed eroi della tragedia omerica; gli invitati sono senza volto, ricchi e vuoti. Squadrano i pazienti con superiorità e li deridono per i loro vestiti; a volte tirano un paio di monete di rame verso di loro. Parlano lingue diverse, a volte riconoscibili, a volte no.

La Festa

La Festa è un ballo in maschera che ha luogo ogni notte nel castello, una sorta di conto alla rovescia per la fine dei tempi. Il suo splendore attrae invitati da ogni parte del Mondo della Notte. La Festa



imprigiona per sempre chiunque resti fino alla fine della festa, quando ci si toglierà la maschera.

Quasi ogni personaggio nel Cast (vedi in seguito) può essere trovato alla Festa.

Per entrare nella Festa, il paziente deve avere un costume appropriato (che può essere trovato in tantissimi posti nel Mondo della Notte). Se né fosse provvisto, sarà cacciato dalle guardie; coloro che cercano di aggirare la sorveglianza sono gettati nella nebbia del lago. Le guardie sono bruti implacabili che non parlano inglese e sembrano moltiplicarsi via via che il paziente sembra resistere ai loro assalti. Ognuna di loro indossa un'identica maschera leonina.

Se i pazienti non lottano e se ne vanno, possono vedere, attraverso l'enorme porta in mogano che si sta chiudendo, una Festa così opulente e ricca che incuriosirà i pazienti, spingendoli a cercare un modo di entrarvi. Del resto, chiunque veda questa scena sarà certo che la risposta alla sua domanda (qualunque essa sia) giaccia in qualche modo là dentro.

All'interno, la Festa si rivela in un labirinto di stanze, ognuna sempre più simile a un contenitore pieno di confetti, bicchieri vuoti e invitati ubriachi con le loro maschere. In effetti è molto difficile orientarsi; così tanto che per cercare l'entrata o una qualunque uscita costa 1 punto Lucidità.

Gli invitati fanno tantissimi pettegolezzi, il che è molto ovvio, ma il loro linguaggio non può essere compreso, almeno all'inizio. Man mano che l'ora si avvicina alla mezzanotte (come segnato dagli antichi e tintinnanti orologi) i pazienti scoprono che riescono a capire sempre di più cosa viene detto attorno a loro. Questo senso di comprensione cresce così come il loro senso di oppressione, un sentimento di maledizione che si posa su di loro e lentamente li soffoca. Coloro che restano fino all'ora prima dello

Smascheramento capiscono tutto ciò che viene detto attorno a loro. I discorsi si incentrano sul "Fantasma della Verità" e su "Il Re". Gli invitati sono ansiosi di sapere se una di quelle leggende giungerà quella sera. Voci dicono che il Fantasma della Verità è giunto a Carcosa per annunciare la venuta dell'ultimo Re. Il discorso cade su un uomo che indossa una maschera semplice fatta di avorio e con dei vestiti gialli. Lo straniero viene visto spesso, ma è difficile da trovare, è sempre un passo avanti nella festa. Visibile ma sempre fuori portata.

Un qualunque paziente che resta fino agli ultimi 15 minuti prima della mezzanotte inizia a perdere prima punti Lucidità, poi Memoria. A mezzanotte il paziente è tutt'uno con la Festa e resterà lì per sempre. Coloro che riescono a fuggire prima dell'ultimo rintocco di campana guadagnano un punto Memoria.

Il Lago

Il Lago sembra essere un semplice lago, ma una più vicina osservazione rivela che non è altro che un fittissimo banco di nebbia che poggia in una depressione del terreno.

Non c'è acqua. Le navi sembrano levitarci sopra, ma coloro che vi entrano non vi trovano altro che fitta e spessa nebbia. Scendendo dal dirupo che sembra essere la sponda del Lago, ci si trova al di sotto del Lago di nebbia. All'interno enormi creature simili a balene disturbano la quiete della nebbia, nuotando vicino i pazienti; ma mai avvicinandosi troppo, visibilmente disturbate dalla loro presenza.

Altre cose molto meno "caute" popolano la nebbia, comunque... più il paziente scende, più la consistenza della nebbia si avvicina a quella dell'acqua, nonostante il paziente possa ancora respirare. C'è un livello nella nebbia dove i pazienti possono nuotare come se fossero sott'acqua. Nuotando verso il basso i pazienti affondano fino ad

arrivare a Carcosa; Nuotando verso l'altro arrivano sulla spiaggia e possono andare via. Ma al livello dove la nebbia è più spessa, i pazienti possono fluttuare indefinitamente.

A questo livello sotto di loro, leggermente visibili, ci sono le spire di una qualche città. Sopra di loro, persi nella nebbia ci sono due puntini di luce che dovrebbero essere le lune.

Carcosa

La porta del Mondo della Notte si apre sempre su Carnosa.

Carcosa è la città che circonda il castello. Il suo aspetto ricorda una fusione di stili tra età vittoriana e l'architettura di Gaudì, è una città che si sviluppa su molti livelli, piazze e spiazzi con vista; avvolti nella nebbia e sempre consumati dalla notte. Le porte sono chiuse, le finestre sprangate e le piazze costantemente vuote: coloro che si muovono per le sue strade sono o gli Invitati (accompagnati dalle guardie con le maschere leonine) che si dirigono alla Festa, o sfuggevoli individui che si

muovono per le strade frettolosamente per portare a termine misteriosi compiti.

Questa città conduce letteralmente ovunque: a discrezione dell'Amministratore, qualunque Set può essere raggiunto da Carcosa, e questo è il centro di ogni set. Tutto giunge da esso, e tutto si basa su di esso. Per questo, una strada sbagliata può lasciare il paziente perduto a Stalingrado, Berlino, nel labirinto dei Sospiri, ovunque. La sua struttura è molto pericolosa, ma al contempo è anche meravigliosa... e può creare dipendenza. È veramente facile rimanere in Carcosa troppo a lungo; desiderosi di vedere cosa c'è appena dietro il prossimo angolo o vedere chi vive nella casa che scompare nella nebbia...

Il "Broadalbin"

Il Broadalbin è un hotel distrutto nel 1922 a New York, dove i pazienti possono entrare attraverso dei livelli inferiori. È un piccolo hotel; ma chiunque sia già stato in Carcosa sa che ciò che sembra, può trarre in inganno. Nonostante sembrino esserci solo 12 piani il Broadalbin sembra contorcersi e allungarsi in modo innaturale e contenere enormi sale da ballo, lunghissimi tunnel e scale, saloni, tutto in un piccolo edificio di pietra muraria.

Coloro che riposano nel Broadalbin stanno cercando Carcosa, o il Labirinto dei Sospiri o qualcosa di più, nessuno riposa lì per caso. Certi potrebbero non sapere esattamente perché si trovino al Broadalbin, ma solo che stanno cercando qualcosa. Tutti coloro che si registrano nel Broadalbin spesso ottengono ciò che meritano.

Lo staff dell'albergo si



vede di rado, sempre a distanza debita, e qualcosa di loro sembra semplicemente non quadrare. Camminano fluttuando e piegandosi, come se si stessero muovendo sott'acqua.

L'edificio MacAllistair

L'edificio MacAllistair è un palazzo di 4 piani costruito in stile Manhattan.

L'edificio prima serviva come una casa a basso prezzo per artisti, ma cadde sotto l'influenza del Re Giallo qualche tempo addietro. I suoi abitanti sono tutti presi dal richiamo di Carcosa, e spesso vi si viaggia, dopo le tenebre, quando il MacAllistair si connette al Mondo della Notte. Di notte il MacAllistair sembra sempre proseguire, piani su piani di stanze chiuse, corridoi nascosti e scale. Di notte, come Carcosa e il Broadalbin, il MacAllistair è tutt'uno con il Mondo della Notte.

Gli abitanti del MacAllistair vivono vite normali di giorno, facendosi i fatti propri nel mondo là fuori. Di notte, comunque, non dormono; al contrario infestano le sale del MacAllistair e si aggregano nelle sale superiori, per

discutere della Rappresentazione e le sue implicazioni. Fraternizzano con le personalità che furono, molto tempo fa, consumate da Carcosa; e alcuni viaggiano anche nelle profondità del Mondo della Notte, alla ricerca di una qualsiasi cosa la Rappresentazione gli abbia sottratto. Ciò che non comprendono è che il MacAllistair è semplicemente una fermata, una stazione, niente di importante può essere trovato lì; è semplicemente uno specchio per allodole.

C'è abbastanza nel MacAllistair per affascinare un paziente per sempre, e solo coloro che sono forti abbastanza da sottrarsi al suo fascino potrebbero scoprire qualcosa di veramente importante.

Il Labirinto dei Sospiri.

Il Labirinto dei Sospiri è una serie di tunnel scavati a mano che si avvinghiano, ruotano, girano e sprofondano in un abisso sotterraneo senza fine. La strada è spesso disagiata, mal illuminata e coperta di polvere dove spesso sono visibili impronte.

Oggetti abbandonati possono essere ritrovati praticamente ovunque. Spesso sono utensili, come picconi, spaccapietre e oggetti del genere.

A volte ci sono vecchie corde, lampade bruciate e addirittura vestiti buttati qua e là. Non ci sono mai cadaveri. Ogni pochi metri nel tunnel è scavata un'alcofa nella pietra; ogni alcofa è unica. Alcune sono ovali; altre sono molto complesse con incisioni come facce, mani o forme geometriche. Ogni alcofa ospita una bottiglia unica, ed ogni bottiglia è totalmente originale, non ne esistono due uguali. Ognuna è contrassegnata in una maniera o in un'altra, ognuna porta un nome inciso su di essa. Alcune lo hanno inciso sulla superficie altre lo hanno



scarabocchiato, altre ancora hanno le iniziali marchiate con il sangue.

Tutte le bottiglie nelle alcove sono sigillate e illuminate da dietro da una luce flebile. Questa è l'unica fonte di luce nel Labirinto dei Sospiri.

A volte una bottiglia si può trovare sul pavimento, e la vuota alcova sarà certamente vicino.

Le bottiglie per terra non sono mai sigillate e non hanno mai niente al loro interno. Le bottiglie nelle alcove invece sembrano contenere qualcosa, alcune paiono custodire qualcosa che sembrerebbe un oggetto misterioso; forse un pezzo di carta dietro un vetro oscurato, o materia organica in decomposizione. Altre contengono strani liquidi, sabbia o pietre.

Se i pazienti trovano l'alcova con la loro bottiglia, possono rimuoverla, e, se scelgono di farlo, aprirla. Ogni altra bottiglia eccetto la loro è effettivamente off limits per il paziente. Non può essere sollevata, spostata o distrutta.

I pazienti spesso spendono le loro vite alla ricerca del segreto che risiede nella loro bottiglia. La cosa positiva è che la risposta a tutte le domande che il paziente ha sempre desiderato conoscere, una meritata pace, si trova all'interno di questi contenitori.

La Biblioteca

La Biblioteca è una infinita distesa di complessi scaffali di mogano, corridoi e ballatoi sopraelevati. Non ci sono finestre, solo porte su porte e stanze di lettura che si aprono su impossibili visuali di gallerie, scale e ballatoi che sembrano continuare all'infinito.

Gli scaffali sono spesso pieni con libri esotici in lingue bizzarre. Alcune aree della Libreria sono completamente rovinate: scaffali distrutti, pilastri collassati dal soffitto, e libri gonfi come sanguisughe piene d'acqua. Alcuni volumi sono in inglese ma descrivono luoghi bizzarri, mai sentiti prima; paesi, animali, e persone

che in realtà non esistono.

Tracce, come quelle trovate nel Broadalbin, sono presenti ovunque nella Biblioteca. A volte, si scorgono strane figure in lontananza.

In realtà, a parte i pazienti, la libreria sembra vuota... di persone, perlomeno.

Varie aree sembrano essere state abitate per lunghi periodi, e possono essere trovati resti come vecchie scatole di cibo, bottiglie di alcool vuote e rimasugli di libri bruciati per scaldarsi. Ossa di animali, che sembrano essere appartenute a strani esseri simili a topi, possono essere trovate vicino a questi luoghi.

Le luci nella Biblioteca sembrano intensificarsi e spegnersi ad intervalli di tempo prefissati, quasi stessero imitando il giorno e la notte. Nonostante ciò, non ci sono vere e proprie fonti di luce, le luci sembrano sanguinare dalle pareti stesse. Più diventa buio, più i suoni iniziano a risuonare nelle stanze. All'inizio si tratta di squittii, qualcosa di lontano e di strisciante che corre lungo il pavimento polveroso. Con il passare del tempo, il suono cresce d'intensità fino a quando non sembra quello di un leone che corre attraverso la savana.

Chiunque abbia intenzione di passare la notte all'interno della Biblioteca dovrebbe accendere un fuoco, o si troverà a fronteggiare ciò che vi vaga durante la notte.

La Fabbrica Meccanica

Questo vasto magazzino è coperto da un gigantesco soffitto simile ad una volta, che non è mai a portata d'occhio, è per sempre perduto nella più assoluta oscurità. Dal pavimento sono illuminate flebilmente le aree di lavoro, in gran parte coperte con arnesi in vecchio stile di dubbia utilità, nessuno è prontamente identificabile.

Non è mai presente alcun lavoratore: nonostante ciò, occasionalmente, si ode suonare un triste violino. La direzione da cui proviene non può essere identificata, anche se coloro che inseguono il suono

spesso individuano un portello infisso nel muro; quasi come quello di un sommergibile. È diverso da ogni altra porta nell'industria e la musica sembra propagarsi da lì: ogni tentativo comune di aprirlo sembra inutile, anche se i pazienti più ostinati potrebbero trovare un modo di aprirla.

Neppure i tavoli da lavoro sono niente di eccezionale: pezzi di legno intagliati rozzamente e piazzati su gambe di acciaio contorto. Su qualche tavolo ci sono quelli che sembrano essere arti d'avorio; una mano lì, un piede là... questi arti sono complesse riproduzioni meccaniche di arti reali. Dita articolate, talloni, gomiti che ruotano e si piegano. Sono realmente convincenti. La loro "pelle" è una scultura in avorio incredibilmente dettagliata, delicata e magnificamente sottile.

Occasionalmente può essere incontrato un uomo meccanico completo, appeso a dei cavi che salgono e scompaiono nel soffitto. Questi uomini meccanici sono spesso vestiti con semplici approssimazioni di indumenti tipici di alcune professioni; uno può vestire un collarino da prete, un altro un gessato da gangster.

Tutti questi vestiti, nonostante colore e differenze di stile, sono fatti del medesimo materiale satinato.

A volte si possono trovare grandi cumuli di queste figure, coi loro cavi legati l'un l'altro senza alcuna via di scampo. Una donna legata a un ufficiale di polizia, un segretario che si spinge verso un dottore, il dottore che si strangola con una corda di una vecchia signora. A volte i pazienti possono notare una qualche relazione tra queste figure e la loro precedente vita.

Yhtill

Yhtill è un'antica città. Sembra essere un incrocio tra la Roma classica e Babilonia, ricca della loro antica gloria e opulenza. Leoni che adornano ogni

superficie disponibile, la stesse fauci sbadiglianti di bestia che fissano da qualunque superficie. Ma qualcuno ha meticolosamente cancellato via gli occhi da ogni leone, in modo da renderli tutti ciechi.

La città sembra abbandonata: nessuno vive in Yhtill, in effetti, sembra che siano passati secoli da quando qualcuno, che non sia un paziente, ha messo piede nella città. Le piazze sono sconnesse e ricoperte da erbacce, gli edifici sono collassati col passare del tempo e le strade si sono increspate, così come il terreno che si trova sotto di loro.

Inoltre, in vari posti può essere trovato uno strano simbolo, simile ad un occhio con delle increspature, come linee di potere che si emanano da esso. È disegnato con colori antichi, giallo e ocra. Coloro che cercano di ricordare quel segno spesso hanno problemi a dimenticarlo, e iniziano a vederlo ovunque. Nonostante ciò, per i pazienti, sembra essere molto facile convivere con quel simbolo.



GLI ATTORI

NON DESIDERARE L'ETERNO, POICHÈ GIUNGE IL SOGNANTE, CHE

Pericoli

Il Mondo della Notte è abitato da ogni tipo di essere: creature, frammenti, resti di personalità che ripetono per sempre gli ultimi attimi della loro vita. Sono risucchiati a Carcosa e lì sono intrappolati nell'orbita della loro particolare follia.

Tutti questi esseri hanno una cosa in comune: si nutrono di paura, sconforto, follia e melanconia.

Nel migliore dei casi sono banali, nel peggiore mettono a rischio l'esistenza stessa del Paziente. Alcuni uccidono, altri risucchiano, altri ancora adescano il Paziente verso altri fati, ma non abbiate paura: c'è vita dopo la morte. Se un Paziente svanisce nel Mondo della Notte è facile che gli altri lo rivedano, mentre infesta per sempre le vie di Carcosa...

Affrontare i Pericoli

I particolari pericoli del Mondo della Notte si possono classificare in 4 categorie, dai meno potenti ai più forti: Finzioni, Creature, Ripetitori ed Entità.

Le Finzioni esistono solo grazie ai Punti Lucidità. Attaccano e difendono utilizzando la Lucidità e devono essere sopraffatti dalla Lucidità di un Paziente per essere distrutti.

Finzioni

Le Finzioni vengono viste raramente e comunque solo da singoli individui. Di solito invece si vedono solo gli

effetti successivi delle loro particolari ossessioni: una stanza coperta di impronte insanguinate, un manoscritto con bruciature da sigaro vicino a una vecchia macchina da scrivere, una macchina fotografica distrutta del 1920 piena di vecchie fotografie. Sono tutto quello che resta di una particolare personalità consumata da un singolo vizio, un proposito o un'ossessione, a cui manca la corrispondente forza di volontà per restare integra nel Mondo della Notte. Quando le personalità sono fatte a pezzi dalla follia, i frammenti che restano vagano per Carcosa.

Nessun gruppo può osservare una Finzione; vedrà gli effetti della sua follia e nient'altro. Da soli, alcuni Pazienti potranno vedere o perfino interagire con le Finzioni. Incontri del genere non sono mai del tutto buoni, anche se a volte si possono ottenere da loro frammenti di memoria. Localizzare una Finzione è estremamente difficile e deve costare Stanchezza o Lucidità, a scelta dell'Amministratore, ma se il Paziente è saggio e persevera, la ricompensa dovrebbe essere un punto di Memoria.

Le Finzioni hanno solo punteggio di Lucidità; nient'altro. Esso è, per loro, l'equivalente della Stanchezza. Possono attaccare e difendersi con la Lucidità fino a che un Paziente spende abbastanza Lucidità da farle andare in negativo; a quel punto scompaiono. I Pazienti non hanno bisogno di spendere punti Lucidità per difendersi da una

Finzione; possono semplicemente contrastarla spendendo Stanchezza.

Creature

Le Creature solitamente sono il prodotto di una qualche grande tragedia o sofferenza. Sono non-umani nel senso classico del termine, tuttavia possono essere grossomodo qualsiasi cosa: una sedia vittoriana che cammina, una statua senz'occhi che si muove quando i Pazienti non guardano, uno sciame ronzante di farfalle di carta... non è necessario che si tratti di qualcosa di vivente, che respira, per essere classificata come Creatura. Le Creature di solito vogliono cose molto semplici: mangiare, giocare, seguire. Alcune sono estremamente pericolose, pronte ad uccidere chiunque attraversi la loro strada; altre sono più benigne, felici di guardare o seguire i pazienti. Se un Paziente sarà in grado di soddisfare il desiderio di una Creatura, verrà ricompensato con dei punti Lucidità.

Le Creature hanno solamente un punteggio di Stanchezza, nient'altro. Possono normalmente attaccare e difendersi con la Stanchezza. Se vengono mandate in negativo da attacchi esterni svaniscono o vengono uccise, a discrezione dell'Amministratore. I punti Lucidità sono inutili contro di loro.

Ripetitori

I Ripetitori sono il guscio di una coscienza che è stata risucchiata e poi distrutta da Carcosa. Sono diversi dalle Finzioni in quanto non sono nient'altro che semplici gusci. Non vi è alcun residuo di coscienza in loro: ma questo, di per sé non è un grave pericolo. Tuttavia, ognuno di loro è collegato ad un qualche luogo, idea o concetto, alla cosa che li ha consumati, e ripete le azioni che lo hanno condotto al proprio destino, ancora e ancora. Spesso portano Pazienti non sospettosi

in simili trappole, dove loro stessi verranno consumati.

Ogni Ripetitore è composto da un singolo punto di Memoria. Coloro che seguono un ripetitore e sopravvivono alla trappola che potrebbe consumarlo guadagnano un punto di Memoria e si liberano per sempre del Ripetitore.

Entità

Le Entità sono esseri indipendenti che sono riuscite ad appigliarsi ad una qualche parte della loro consapevolezza nonostante la natura di Carcosa che tende a consumare chiunque. Sono capaci di intraprendere azioni nuove ed originali, nonostante la ripetizione e melanconia di Carcosa e possono perfino escogitare dei piani, stipulare alleanze e scegliere dove stare.

Le entità variano da quelle che hanno fatto una simile transizione a stento (Ambrose) a quelle che esibiscono un enorme controllo sugli scenari di Carcosa (Re). Come i Pazienti, ogni Entità ha tutti e tre i punteggi: Stanchezza, Lucidità e Memoria. Anche nel caso venissero sconfitti sulla Stanchezza, non morirebbero nella comune accezione del termine; sembrano invece svanire, e saranno completamente guariti la prossima volta che il Paziente entrerà nel Mondo della Notte.

Il Cast

I seguenti esseri sono presentati come esempi. Come per gli scenari sta all'Amministratore creare e gestire il cast nel Gioco. Chiunque o qualunque cosa è possibile nel Mondo della Notte.

Aldones (Ripetitore)

Membro della famiglia reale, Aldones è un giovane che è sempre alla Festa a Palazzo. Indossa una maschera da leone e un complesso abito di lustrini, gioielli e satin. E' un uomo dal temperamento

tempestoso, miscredente, desideroso di avere la profezia del Fantasma della Verità, che scoprirà essere nient'altro che una sciocchezza. E' il fratello più giovane di Cassilda e Cassandra ed un giorno diventerà re.

Ad ogni modo, ogni sera a mezzanotte, scopre che si sbaglia. Continuerà a fare così, per sempre.

in un'armatura meticolosamente costruita di meccanismi di stagno che si piega e si adatta al suo corpo.

L'invito, comunque, non l'ha mai ottenuto.

Ambrose non ricorda dove si trovava prima di tutto questo, anche se ricorda che il suo paese era in guerra, in un tempo ormai passato, con il

Patto Russo-Tedesco. Questo fatto sembra confonderlo più che confortarlo dato che non crede affatto che Carcosa sia la sua terra. Si trovava in qualche altro luogo, molto tempo fa.

Ambrose è ancora ansioso di aiutare i pazienti ed è una delle poche Entità utili nel Mondo della Notte che non abbia un ulteriore scopo. Invece, farà qualsiasi cosa per i pazienti, se sufficientemente motivato, e sa molto del Mondo della Notte.

Pertanto, è un contatto prezioso da avere. Il più delle volte lo si può trovare a Carcosa o alla Fabbrica di Meccanismi.

Cassandra e Cassilda (Ripetotori)

Madre e figlia, rispettivamente regina e principessa del reame. Si trovano sempre alla Festa al Castello.

Cassandra è imprigionata tra la profezia e la paura. E' certa che il Fantasma della Verità abbia parlato e *Il Re in Giallo* sia arrivato. E' una donna anziana in abiti regali, con una corona di smeraldi, rubini e diamanti e una maschera da gatto. Si guarda attorno alla Festa, nervosamente, e

Ambrose (Entità)

Stanchezza 4

Lucidità 5

Memoria 3

Ambrose è un vecchio che infesta Carcosa. E' uno dei due che non presenziano alla Festa notturna e che invece trascorre il suo tempo nella Fabbrica di Meccanismi costruendo giocattoli e marionette che incontrino il suo gusto. E' sia un abile violinista che un valido meccanico, ed ha costruito ogni sorta di macchine impossibili. Ha aspettato di ricevere un invito alla Festa per eoni e, con grande ottimismo, ogni sera prepara i suoi vestiti, che consistono



gira come alla ricerca di qualcuno.

Cassilda è giovane, ed è certa che non stia succedendo niente di sovranaturale. E' ansiosa di ottenere il favore di suo fratello Aldones, dato che si preoccupa principalmente di problemi terreni, come la successione reale alla morte di sua madre.

Entrambe sono ugualmente sconvolte, comunque, quando il Re si rivela a mezzanotte.

Mark Roark (Entità)

Stanchezza 6

Lucidità 7

Memoria 2

Mark Roark è un fastidioso venditore ambulante, vestito secondo la moda del 1920 e completato da un'orribile parrucca.

Roark crede di essere in un "hotel" e, di fatto, crede che ogni cosa nel Mondo della Notte sia parte dell'"hotel". Roark ha familiarità con gli edifici Broadalbin e MacAllistair, ma conosce molto poco al di fuori di queste locazioni. Tuttavia, è ansioso di imparare.

Roark è volgare, disordinato, grasso e sgradevole. Discute con tutti quelli che hanno una forte opinione e possiede un temperamento volubile: risponde seccamente alla minima provocazione. Roark è ossessionato dal desiderio di ritrovare la sua bottiglia nel Labirinto dei Sussurri, ma fino ad ora, nonostante i suoi soggiorni notturni nel labirinto roccioso, ha fallito. Farà qualsiasi cosa per chiunque sia in grado di aiutarlo a completare questo compito.

Anche se dà l'impressione di essere sciocco, se provocato Roark può rivelarsi micidiale; ha già ucciso prima d'ora, ed è pronto a tutto per raggiungere il suo scopo.

Il Tossicomane (Ripetitore)

Il Tossicomane può essere trovato

spesso a bighellonare in giro. Barcolla da un posto all'altro, addormentandosi di colpo o strisciando sul pavimento in cerca di qualcosa. E' un uomo minuto vestito con abiti del 1920, con un piede di porco e i pantaloni arrotolati. Sembra pulito ma puzza terribilmente. Non ha nome.

Le sue braccia sono segnate da quelli che, almeno inizialmente, sembrano essere segni di riconoscimento ma che a un esame più accurato si rivelano essere i buchi di una qualche piccola creatura simile ad un verme che si scava la sua tana.

Di tanto in tanto il Tossicomane consuma qualcosa che tira fuori dalle sue tasche: un cubo di gelatina ambrata, riempito con piccoli vermi dorati.

E' difficile parlare con il Tossicomane. Spesso dà l'impressione di saperne più di quanto non si direbbe (quando lo si capisce) e sarà felice di portare il Paziente quasi ovunque nel Mondo della Notte. Non importa dove va: si trova già nel suo inferno personale ed è desideroso di compagnia.

L'Autore (Finzione)

L'Autore non c'è mai. Invece, si trovano solo i resti del suo lavoro: migliaia di pagine di un qualche manoscritto sparse per la stanza, una macchina da scrivere distrutta, bottiglie aperte di alcolici e un sigaro fumato a metà. L'Autore è definito dalla sua assenza.

Quelli che riescono a vederlo devono mettere su un vasto inseguimento solo per intravederlo di sfuggita, e devono essere soli per farlo. E' un uomo alto e minuto con un vestito sudato con piccoli occhiali dalla montatura d'argento, baffi trascurati e capelli marrone sporco. Non parla, ma risponde con pagine di manoscritto che tira fuori da qualche tasca interna. Le sezioni sottolineate in rosso su queste pagine indicano le sue risposte. Sembra essere sempre in ritardo per un

qualche evento importante per il quale è preparatissimo. Ha una maschera economica da ciarlatano infilata nella tasca. Forse sta andando a una festa...

Il Bambino Meccanico (Entità)

Il Bambino Meccanico è un piccolo essere artificiale composto da parti di ottone, rotelle e i resti di una bambola di porcellana. Non può parlare, ma la sua bocca si apre schioccando e si chiude oscillando su due rotelle irregolari. Le sue braccia ruotano quando si muove e un tetro lamento funebre suona da un carillon incassato nel suo torace. I suoi meccanismi sembrano essere lubrificati con qualcosa di simile al sangue e l'aria si riempie di un odore di rame quando lui è vicino. Le motivazioni del Bambino Meccanico sono misteriose. Lo si può trovare talvolta che infesta la Fabbrica Meccanica o che segue Ambrose, ma spesso è fuori per conto proprio, che vagaperlestradediCarcosa. Il Bambino non può comunicare normalmente, ma lo si trova, invece, mentre porta delle note: lettere accuratamente scritte attaccate alla sua schiena.

Nonostante sembri una Creatura, il Bambino Meccanico ha decisamente una sua consapevolezza e molto spesso va in giro da solo.

Il Cane (Creatura)

Stanchezza 6

Il Cane è una Creatura invisibile con i modi di fare di un grosso cane giocoso e qualche volta ficcanaso. Lo si può udire, toccare o percepire in altri modi, ma mai vedere. Fa quello che fanno tutti i cani: va in bagno, rovista in giro alla ricerca di cibo,

piagnucola e gioca. E' abbastanza impressionante al primo incontro, dato che salta sempre attorno ai Pazienti, facendo rumori terribili mentre i suoi artigli schioccano sul pavimento.

A volte il Cane segue i Pazienti e, se nutrito, resta con loro per qualche tempo. Può rivelarsi utile: può trovare oggetti smarriti, entrate ed esseri. Ma più spesso si limita a vagare, annoiato e affamato.

Il cane non è un pericolo in senso convenzionale e lo si può trovare grosso modo ovunque nel Mondo della Notte.

Il Re in Giallo (Entità)

Stanchezza 20

Lucidità 20

Memoria 20

Il Re controlla tutta Carcosa e ogni reame che tocca. Porta Carcosa dietro di sé come fosse la sua ombra ed è sempre alla Festa e in ogni altro luogo che ritenga importante nel Mondo della Notte. Contemporaneamente. E' difficile avvicinarsi a lui e impossibile batterlo: non perde mai abbastanza Stanchezza da poter essere sconfitto nonostante i tentativi dei Pazienti, e quando arriva mezzanotte è restaurato a pieni



punteggi. Non può essere “battuto” in termini convenzionali, anche perchè non è reale. *Il Re in Giallo* è un’entità finta creata e resa potente dalle forze che hanno creato la Rappresentazione.

Nel classico scenario dell’uovo e la gallina, il Re è venuto prima della Rappresentazione e la Rappresentazione prima del Re. Si creano l’un l’altro e assieme danno potere a Carcosa e a tutti coloro che la infestano.

Il Re è una figura imperscrutabile in vesti gialle sbrindellate, che indossa una maschera di porcellana candida. Non è visibile niente dietro la maschera, non si vede nessun tipo di pelle. Chiunque resti abbastanza a lungo alla Festa scopre che la maschera non è una maschera: è la sua faccia; e a mezzanotte lo annuncerà ai presenti alla Festa: “Non indosso nessuna maschera...”

Il Leone di Carta (Creatura)

Stanchezza 10

Il Leone di carta è la bestia che infesta la Biblioteca. Quando il “giorno” diventa “notte” nella Biblioteca, il Leone di Carta acquista stazza e potere, da Stanchezza 1 a Stanchezza 10, per poi ritornare come prima all’arrivo del “giorno”.

Sembra una bestia enorme fatta di gocciolante carta bagnata, in continuo cambiamento che non si secca mai. Il suo muso ha fauci fatte di vetro scheggiato, artigli arrugginiti e lamette da barba affondate negli involucri rovinati di vecchi libri rilegati in cuoio. E’ un killer e, se può, tenterà di uccidere i Pazienti.

Una volta compiuto un singolo omicidio, si dedicherà a mangiare il cadavere, lasciando tutti quelli che sono vicini liberi di andarsene.

Le Marionette (Creature)

Stanchezza 5

Le Marionette sono persone consumate dalla Fabbrica Meccanica, dal Broadalbin o dalla Biblioteca. Sono la forma nuda della coscienza e servono un qualche potere esterno, obbedendo al suo volere. Sono marionette di grandezza umana, vestite di satin e composte da arti meccanici. Sono appese a binari lungo il soffitto e possono muoversi a grande velocità. Sono assolutamente silenziose e terrificanti e le loro motivazioni sono imperscrutabili. A volte semplicemente consegnano qualcosa: un libro, un dipinto, una scultura... altre volte sono lì per creare altri esseri come loro.

Nessuno sa cosa motiva o muove le Marionette.



BENVENUTI
NELL'INSYLUM...

...SIETE VENUTI QUI PER
DIMENTICARE...

...IL NOSTRO LAVORO È
FARVI...

...RICORDARE...

...VI MANDEREMO NEL MONDO DELLA NOTTE...

...E VOI PORTERETE INDIETRO...

...DEI SEGRETI...

O NON TORNERETE AFFATTO....