

SHELL SHOCK

FINO A DOVE TI SPINGERAI PER SOPRAVVIVERE?

Un gioco scritto e illustrato da Kobayashi

<http://livresdelours.blogspot.com/>



**Signori, fate a meno d'imposture:
l'uomo vive d'infamie e di brutture!**

Bertold Brecht, L'opera da tre soldi

SHELL SHOCK

FINO A DOVE TI SPINGERAI PER SOPRAVVIVERE?

SHELL SHOCK è un gioco che ti permetterà di interpretare giovani reclute mandate in prima linea. Essi, affrontando le durezze della vita militare e della guerra, dovranno fare delle dure scelte per riuscire a sopravvivere.

SHELL SHOCK fornisce un sistema di regole che ti permetterà di narrare le storie di questi soldati. Non esiste un'ambientazione predefinita; potrai raccontare le vicende di alcuni soldati Americani coinvolti nella guerra di Corea, o le vite di alcuni guerriglieri durante la guerra di indipendenza di Marte nel 2135. Qualunque sia l'ambientazione, la domanda rimarrà sempre la stessa: fino a che punto si spingeranno per sopravvivere?

SHELL SHOCK è dedicato a quei cretini, amici e compagni del 5° Battaglione di Fanteria, e alla città di Sarajevo, che ho visto nell'inverno del 1995-1996.

Le citazioni provengono dal mio servizio militare.

Tutte le immagini usate sono di dominio pubblico. Questo gioco è stato scritto con OpenOffice e con i font "Arial" e "Downcome".

Film: *Tempo di Guerra e Tempo di Amore, La Sottile Linea Rossa, Warriors (BBC), La Croce di Ferro, Terra di Nessuno, Belva di Guerra, Brothers of War, Platoon, Quell'Ultimo Ponte, Niente di Nuovo sul Fronte Occidentale (versione del 1930), Orizzonti di Gloria, E Johnny prese il fucile, Birdy – Le Ali della Libertà, la serie TV Generation Kill.*

Libri: *Niente di Nuovo sul Fronte Occidentale, E Johnny prese il fucile, Viaggio al Termine della Notte, Regole d'Onore, Omaggio alla Catalonia, Guerra Eterna.*

Fumetti: *The 'Nam, DMZ, Halo Jones.*

Musica: *Dälek (Absence), Nancy Elisabeth (Battle and Victory), El-P (I'll sleep when you're dead), Full Metal Jacket OST, Descent OST, La Sottile Linea Rossa OST.*

LE REGOLE

SHELL SHOCK usa solamente sei dadi a sei facce (D6). Solitamente dovrai tirare un numero di dadi che oscillerà tra 1 e 5. Se il risultato del dado sarà 1, 2, 3, allora sarà da considerarsi come un fallimento, mentre sarà da considerarsi un successo risultati che siano 4, 5 o 6. Tutti i tiri, nella partita, sono opposti; più successi otterrai, maggiore sarà il tuo grado di successo.



Il Sergente Ryabko commenterà e spiegherà i punti poco chiari quando necessario.

Cose che hai bisogno per giocare: Schede del personaggio (che troverai alla fine del manuale), 5D6 per ogni giocatore.

CARATTERISTICHE DEI SOLDATI

In **SHELL SHOCK** i giocatori creeranno dei giovani soldati, pronti per essere mandati in guerra.

Ognuno di essi è definito dai seguenti tratti:

- **Domini:** ce ne sono in tutto quattro

Cercare: riguarda tutte le abilità che ti servono per scovare il tuo nemico (o il riparo più vicino).

Distruggere: riguarda tutto ciò che hai bisogno per uccidere il tuo nemico.

Cuore: la capacità di un soldato di interagire e stare con la gente.

Mente: dare ordini, rimanere lucidi mentre si è sotto il fuoco nemico...



Quando un soldato inizia un conflitto, userà i domini per risolverlo. Userà Distruzione quando sparerà a qualcuno, Mente quando vorrà interrogare un prigioniero, e così via.

- **Personalità**

Il Leader: le persone si rivolgono a te quando c'è da prendere una decisione.

Il Predicatore: cerchi sempre di vedere il meglio nella gente. O nella guerra.

Il Killer: che ti piaccia o no, sei bravo ad uccidere.

Il Sopravvissuto: ti preoccupi solo di salvarti la pelle.

- **Traumi**

Nessuno rimane illeso da una guerra. **Shell Shock** si concentra, rispettivamente, su quattro tipi di traumi.

Rimorso: Ci sono numerosi motivi per avere sensi di colpa in guerra. Forse hai ucciso qualcuno, forse perché sei sopravvissuto al conflitto, o forse anche per il solo motivo che eri lì.

Indifferenza: davanti all'orrore, la miglior forma di difesa potrebbe essere isolarsi completamente dal dolore, dai sentimenti...e anche dalle persone.

Paura: Sei stato fortunato un tempo, ma domani? Lo sarai ancora?

Violenza: Non porterai a casa la pelle regalando dolcetti al nemico.

- **Fermezza**

Questo tratto aiuterà il soldato a resistere, fino a un certo punto, agli orrori della guerra. Il suo valore crescerà con il dipanarsi della campagna.

- **Frustrazione**

La vita militare arreca frustrazione. A volte sarà sufficiente sfogarsi in combattimento, altre volte no... Nel gioco il termine *frustazione* viene usato per indicare un certo tipo di bonus ai tiri dei giocatori.



Non ci sono regole riguardo all'equipaggiamento di un soldato. Armi, proiettili, razioni... SHELL SHOCK parla di soldati, non di ciò che si portano addosso!



Together we win

CREAZIONE DI UNA SQUADRA

<< Se cominciamo a dire un nome, finiremo per fotterci a vicenda>>

La creazione di un soldato si articola in sei passaggi:

1. Definire il suo atteggiamento dinanzi il conflitto
2. Definire il suo atteggiamento riguardo all'esercito
3. Scegliere i punteggi dei suoi domini e la sua personalità
4. Calcolare il punteggio iniziale dei suoi Traumi
5. Determinarne il grado
6. Ritocchi finali

1. ATTEGGIAMENTO DINANZI AL CONFLITTO

Prova a immaginarti i sentimenti del tuo personaggio davanti alla guerra; ciò ti aiuterà a farti un'idea più precisa del tuo personaggio:

- Sei un **pacifista**, contrario alla guerra ma troppo codardo per disertare: ottieni un punto *Rimorso*.
- Sei un **esaltato**, fermamente convinto che la guerra abbia un suo perché: ottieni un punto *Violenza*.
- Sei **indifferente** nei confronti della guerra: ottieni un punto *Indifferenza*.
- Non pensi molto alla guerra, ma hai **paura** di venire ucciso. Ottieni un punto *Paura*.

2. ATTEGGIAMENTO RIGUARDO ALL'ESERCITO

L'addestramento ricevuto dal soldato rivela, in breve tempo, i "migliori" aspetti della sua personalità.

Sei un **lavativo**, e lasci agli altri il lavoro sporco: ottieni un punto *Indifferenza*.

Ami il brivido della vita militare. Sei uno **zelota**: ottiene un punto *Violenza*.

Tenti di abituarti e ti conformi costantemente alla massa. Sei una **pecora**: ottieni un punto *Rimorso*.

Ogni squadra ha un **capro espiatorio**: ottieni un punto *Paura*.

3. DOMINI & PERSONALITÀ

Ora devi stabilire il livello di ogni dominio. In tutto sono quattro:

Cercare, che viene usato quando le percezioni del soldato vengono chiamare in gioco (scovare una mina o cercare riparo).

Distruzione, quando il soldato vuole uccidere, menomare, distruggere qualcosa/qualcuno.

Cuore, quando il soldato interagisce con altre persone in modo umano/amichevole.

Mente, quando il soldato deve prendere decisioni razionali, o condurre un interrogatorio.

I domini hanno un punteggio, variabile da 1 a 5.

Livello	Significato
1	Debole
2	Medio
3	Buono
4	Superiore
5	Eccellente

Ogni soldato ha:

- un dominio a livello 5
- un dominio a livello 4
- un dominio a livello 3
- un dominio a livello 2

Il dominio con il livello maggiore determinerà la personalità del soldato:

Se il dominio più alto è *Mente*, allora è un **leader** e quindi guadagna un punto *Indifferenza*.

Se il dominio più alto è *Cuore*, allora è un **predicatore** e quindi guadagna un punto *Rimorso*.

Se il dominio più alto è *Cercare*, allora è un **sopravvissuto** e quindi guadagna un punto *Paura*.

Se il dominio più alto è *Distruzione*, allora è un **killer** e quindi guadagna un punto *Violenza*.



Ovviamente puoi creare nuovi tipi di "personalità", maggiormente adatti alla tua campagna. Devono, però, essere abbinati a un trauma specifico.



4. TRAUMI

Aggiungi tutti i punti trauma guadagnati durante il primo e il secondo passaggio della fase di creazione del soldato; annotali sulla tua scheda del personaggio riempiendo un cerchio per ogni punto guadagnato nel trauma apposito.



Ecco un esempio: una recluta Indifferente (1 punto Indifferenza) che ha seguito il branco (Codardo, 1 punto Rimorso), ma che ha la tendenza di predicare (un nuovo punto Indifferenza).

Gli usi, e le conseguenze, dei traumi sono descritti a pagina 8

5. GRADO

Il grado del soldato viene determinato dal punteggio del suo dominio *Mente*. Al fondo della catena di comando le differenze di grado sono molto labili, ma non è una mossa molto saggia disobbedire agli ordini di un sergente, in quanto quest'ultimo ha la possibilità di assegnare una punizione tramite delle missioni.

Punteggio Mente	Grado
2 - 3	Soldato
4	Caporale
5	Sergente



Ogni squadra può avere **un solo sergente**. Se il ruolo è già occupato, allora sei un caporale.

6. TOCCHI FINALI

Fermezza

Ottieni un punto fermezza ad ogni sessione di gioco. La fermezza rende immune il soldato allo stress di un certo livello. Il punteggio di fermezza di un soldato inizia a 0 e non può mai essere superiore a 3; nessuno è totalmente immune dallo stress.



Se il GM e i giocatori vogliono giocare una sessione con dei soldati veterani, allora sentitevi pure liberi di iniziare il gioco con un punteggio di fermezza maggiormente elevato.

Punteggio	Significato
0	Novellino
1	Soldato
2	Indurito
3	Veterano

Per ogni punto fermezza guadagnato, il giocatore dovrebbe trascrivere un “momento” della sessione che ha segnato in modo particolare il soldato. Solitamente, è proprio uno di questi avvenimenti a marchiarlo per il resto della sua vita.



Un soldato che ottiene il suo terzo punto fermezza aggiunge un punto a uno dei suoi domini ed ottiene un punto in un trauma di sua scelta.

Ferite & Stress

Questi due valori rappresentano la risorsa più importante di un soldato; la sua salute fisica e mentale.

Frustrazione

Tutti i soldati iniziano il gioco un punteggio di *frustrazione* pari a 0.

Dov'è l'equipaggiamento?

Visori notturni, sensori di movimento, fucili... L'equipaggiamento (o la mancanza di esso) può aggiungere o sottrarre un dado al tiro del giocatore. La cosa, comunque, si basa sul giudizio dei giocatori e del GM. Tanto per metterlo ancora una volta bene in chiaro, questo gioco parla di soldati; introduci l'equipaggiamento quando ha una funzione ben precisa nella alla storia che si sta narrando.

Truppe Rimanenti

Per gli altri membri di una squadra (PNG), scegli un nome e un atteggiamento dinnanzi al conflitto e verso l'esercito. Quando sono coinvolti in un conflitto, tira tre dadi. Questi soldati sono controllati dai giocatori e non dal GM.

SISTEMA

Quando un soldato tenta di fare qualcosa il cui esito è incerto, il giocatore che lo controlla tira un numero di dadi pari al dominio correlato all'azione che si tenta di svolgere. I dadi vengono considerati singolarmente. 1, 2 o 3 equivalgono ad un fallimento, 4, 5 e 6 ad un successo.

CONFLITTO

Tutti i tiri, in **SHELL SHOCK**, sono considerati opposti. Se ottieni più successi della parte avversa hai vinto, se ne ottieni di meno hai perso. Un pareggio non modifica la situazione in atto.



Un pareggio dovrebbe innescare un nuovo conflitto con nuovi obiettivi. Ripetere il medesimo conflitto è sconsigliato, in quanto manderebbe in stallo la storia.

Nel caso che le regole citino il tuo “numero di successi”, si intendono i numeri di successi minimi da ottenere per avere successo.

TRAUMI: USI & CONSEGUENZE

In **SHELL SHOCK** un soldato affronterà quattro tipi di traumi: *Rimorso*, *Indifferenza*, *Paura* e *Violenza*. Questi traumi lacereranno lentamente, ma inesorabilmente, lo spirito del soldato permettendogli, però, di sopravvivere al conflitto.

Cedendo al *Rimorso*, un soldato fa sì che un attacco diretto contro di lui colpisca un altro membro della sua squadra (se è un soldato controllato da un altro giocatore, non può usare a sua volta *Rimorso* per evitare il colpo).

Cedendo all'*Indifferenza*, il soldato cancella lo stress accumulato in un conflitto.

Cedendo alla *Paura*, il soldato non si ritroverà coinvolto nel prossimo conflitto.

Cedendo alla *Violenza*, il soldato compie un tiro non opposto di *Distruzione* e uccide un nemico per ogni successo ottenuto.



Ogni volta che il soldato cede a un trauma, il livello del trauma in questione sale di un punto. Una volta che un trauma raggiunge i cinque punti, il comportamento del soldato inizierà a cambiare:

La *Paura* lo paralizzierà; tenterà di evitare i nemici e la maggior parte dei conflitti. Gli altri soldati non si troveranno a proprio agio attorno a lui.

L'*Indifferenza* lo isolerà dai suoi cari. Smetterà di leggere lettere, la sua ragazza lo lascerà... insomma, qualsiasi cosa che si adatti alla situazione.

La *Violenza* lo renderà prepotente. Tenterà di usare sempre il dominio *Distruzione* in combattimento.

Il *Rimorso* comincerà a pesare sulle sue spalle. Tenterà di evitare di usare il dominio *Distruzione* in combattimento.

Una volta che un trauma raggiunge i 10 punti, il soldato si alienerà completamente e le cicatrici della guerra lo segneranno per il resto della sua vita:

Ricolmo di *Paura*, il soldato continuerà a fuggire da ogni cosa, per il resto della sua vita. Forse deserterà, lascerà la moglie, o smetterà di frequentare gli amici...

Arrendendosi all'*Indifferenza* il soldato si isolerà dalla società. Morirà solo e probabilmente depresso.

Sedotto dalla *Violenza*, il soldato le permetterà di prendere il controllo della sua vita. Picchierà la moglie, i figli...il futuro del soldato sarà un'eterna lotta contro se stesso e contro il resto del mondo.

Schiacciato dal *Rimorso*, il soldato si suiciderà, dopo essere diventato dipendente dagli alcolici o dalla droga, sparandosi un proiettile in testa.

Altri motivi di trauma

Ci sono molte situazioni che possono accrescere il valore di un trauma. Spetta ai giocatori stabilirle, ma qui sono forniti alcuni esempi:

- Uccidere un civile, far parte di una squadra d'esecuzione: +1 punto *Rimorso*.
- Uccidere un altro soldato (<<amico>>), prendere parte ad una tortura: +1 punto *Violenza*.
- Abbandonare un proprio compagno: +1 punto *Paura*.

- Lasciare che avvenga uno degli eventi sopra elencati senza fare nulla: +1 punto *Indifferenza*.



I traumi sono il nucleo di una sessione a SHELL SHOCK; assicurati che tutti comprendano il loro uso e le loro conseguenze.

FRUSTAZIONE

<<Mantenere il sangue freddo è un desiderio civile>>

La vita militare ha la sua dose di frustrazione. Ordini stupidi, ufficiali incompetenti, esercizi senza senso... lo scopo è di riuscire a formare una certa dose di frustrazione in ogni soldato, in modo da poterla poi liberare sul campo di battaglia. Un punto frustrazione può aggiungere un dado alla riserva del soldato. Puoi spendere sino a tre punti per un singolo tiro. Un soldato non può mai avere più di tre punti frustrazione.



MASSACRO

<< Quando hai bisogno di qualcosa, apri la porta, spara, e aiutati da solo.>>

In **SHELL SHOCK** c'è un conflitto quando qualcosa, o qualcuno, si oppone al soldato. Le seguenti regole vengono usate per risolvere questi conflitti, che possono comprendere il cercare di convincere un ufficiale testardo o fare in modo che un cecchino riesca a trovare la giusta postazione di tiro nella giungla.

In ogni caso, i giocatori decideranno quali domini useranno per il conflitto, mentre il GM stabilirà l'estensione della riserva di dadi opposta al giocatore.

Dopo ciò, le due parti stabiliscono gli obiettivi del conflitto. I giocatori devono dichiarare chiaramente ciò che vogliono dal conflitto. Il GM fa la medesima cosa, con la parte avversa. Ognuno deve avere chiaramente in testa la posta in gioco, prima di tirare i dadi.

La parte che ottiene un numero maggiore di successi, vince il conflitto. Un pareggio non modifica la situazione in atto; potrebbe portare a nuovi risvolti narrativi o a un nuovo conflitto con *nuovi* obiettivi.



Come GM devi essere molto chiaro sui tuoi obiettivi. I giocatori devono sapere cosa rischiano se falliscono.

Esempio: la squadra sta scortando un convoglio umanitario e si ritrova bloccata a un posto di blocco. Il sergente tenterà di negoziare per un passaggio sicuro. Il GM dichiara ai giocatori che se le negoziazioni falliranno il convoglio potrà sempre passare oltre

il posto di blocco, ma che i soldati che lo presiedono si approprieranno di parte degli aiuti umanitari.

Conseguenze del successo

Il giocatore ottiene ciò che vuole dal conflitto. Se l'obiettivo era di uccidere di un soldato nemico, l'esito è il seguente:

- 1 successo: il nemico viene ferito
- 2 successi: il nemico è morto

Conseguenze del fallimento

Se un nemico stava tentando di ferire il soldato, i suoi successi vengono convertiti in livelli ferite. Negli altri conflitti, il soldato subisce dei livelli stress.

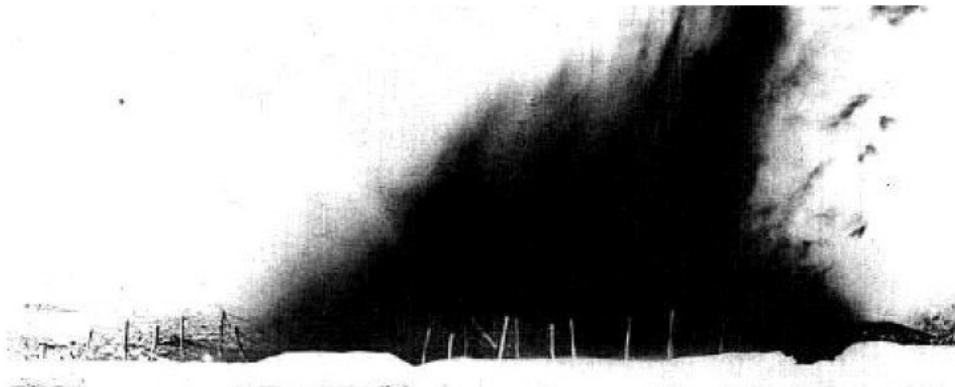
Ferite

I livelli ferite sono:

- *Protezione*: Protezioni, giubbotto antiproiettile, fortuna... qualsiasi cosa fosse, ora è inutile.
- *Colpito*: Il soldato subisce una ferita superficiale. Lo shock, però, gli fa perdere tutti i suoi punti *frustrazione*.
- *Ferito*: Il soldato è gravemente ferito. Non riesce a muoversi e ha un malus di -2D (2 dadi in meno al tiro) per ogni sua azione.
- *Morto*: Il soldato ~~che muore senza motivo~~ è un eroe. Ottiene una piccola medaglia e la sua famiglia riceverà una lettera.

Un soldato morto può essere riportato in vita se qualcuno vince un conflitto contro il livello ferita 4 (Morto), usando il suo dominio *Cuore*.

Quando un membro della squadra muore, ogni membro della squadra guadagna un punto in un trauma a loro scelta, a meno che non si riesca ad avere successo in una prova di *Indifferenza*, utilizzandone il valore come riserva dadi.



Stress

I livelli stress sono:

- *Nervoso*: il nome dice tutto.
- *Agitato*: la tensione gli fa perdere tutti i suoi punti *frustrazione*.
- *In Panico*: il soldato sta per cedere. Non può ricevere dadi aggiuntivi dagli altri soldati.
- *Shell Shock*: il soldato collassa in uno stato di profondo shock.

Quando si trova in **shell shock**, le azioni del soldato saranno guidate dal suo trauma più elevato (a scelta del giocatore se il valore è in pareggio fra più traumi). Usa una riserva di dadi pari al trauma in questione, quando devi fare qualcosa.



Ogni livello Fermezza renderà il soldato immune al corrispondente livello stress. Quindi con un livello fermezza 3, il soldato rimarrà comunque vulnerabile allo shell shock.

Il resto della squadra?

Tutte le azioni compiute dal resto della squadra sono decise dal sergente. Quando sono coinvolti in un conflitto possono tirare tre dadi.

Supporto

Un giocatore può convertire alcuni, o tutti, i suoi successi in dadi aggiuntivi da concedere a un qualsiasi altro membro della propria squadra.



Un sergente dando ordini può concedere i suoi successi ottenuti con un tiro su Mente ai suoi soldati. Una recluta sfruttando il suo dominio Distruggere può dare lo stesso supporto tramite il fuoco di copertura

Stesso conflitto, obiettivi differenti

Per fare esempio, un soldato sta cercando di trovare un passaggio sicuro in un campo minato: il GM può scegliere tra due obiettivi differenti. Se il soldato fallisce, calpesta una mina e subisce i danni, oppure non riesce a trovare un passaggio e subisce livelli stress.

E l'iniziativa?

E' abbastanza semplice: il sergente inizia per primo, poi tocca ai caporali e infine ai soldati.

ESEMPIO DI UN COMBATTIMENTO

La squadra Alfa 2 sta pattugliando i condotti del pianeta Halifax. I giocatori devono stabilire gli obiettivi: vogliono evitare il nemico? Oppure obbediranno agli ordini dei propri superiori e proveranno a stanarlo?

Il sergente vuole eseguire gli ordini, ma l'esploratore della squadra opta per la prima possibilità. Il GM ritiene che il conflitto coinvolga solo l'esploratore della squadra e richiede un tiro Cercare.

Hans, l'esploratore, ha un punteggio pari a 5 in Cercare; tira cinque dadi ed ottiene due successi.

Il nemico è composto da truppe regolari, quindi il GM tira tre dadi ottenendo ben tre successi!

Il povero Hans si prende un livello stress e guida la sua squadra dinnanzi un battaglione nemico.

Tutti i giocatori prendono ora parte al conflitto; le regole dell'iniziativa entrano in gioco.

Il Sergente Iceman cerca di impartire degli ordini ai suoi uomini; tira i suoi cinque dadi Mente contro i tre dadi del nemico. Vince con uno scarto di due successi. Ordina al resto della squadra (non controllata dagli altri giocatori) di aprire il fuoco.

Il resto della squadra, come di norma, tira tre dadi ma aggiunge anche due dadi, forniti dal sergente Iceman. Ottengono tre successi: un nemico viene ucciso e un altro ferito.

Il giocatore seguente (un caporale) dichiara di volersi avvicinare al nemico per lanciare una granata. Il GM stabilisce che dovrà tirare sul suo dominio Ricerca per avvicinarsi al nemico senza essere visto; se fallirà il tiro, subirà il fuoco nemico.

Il soldato ha un punteggio pari a 3 in Ricerca. Il suo tiro è opposto ai tre dadi del nemico; vince con uno scarto di un successo: riesce a quindi a tirare una granata tra le fila dei nemici. Il GM stabilisce che il numero dei soldati nemici uccisi è pari alla somma dei valori di Distruzione e Violenza del soldato.

Ora tocca al resto dei giocatori; il conflitto avrà termine quando una delle due parti si arrenderà, fuggirà, o verrà trucidata.

Come puoi osservare, in **SHELL SHOCK** la risoluzione dei conflitti è molto libera. L'obiettivo è di riuscire a farti gestire ogni tipo di conflitto in maniera veloce, spaziando da una rissa sino a una battaglia fra carri armati. Basati sul buon senso, guardati molti film sull'argomento, e sarai in grado di fronteggiare ogni tipo di situazione. Nell'esempio poc'anzi presentato, il GM ha stabilito che la granata avrebbe ucciso (*Distruzione + Violenza*) nemici. Avrebbe potuto decidere che la granata avesse ucciso (*Distruzione X successi ottenuti*) nemici. Quando i giocatori richiedono un attacco d'artiglieria su un centro abitato, il GM potrebbe stabilire che esso

ucciderà (Mente + Indifferenza) X 10 persone...Tutto questo, però, non è altro che <<atmosfera>>. Le cose più importanti da fare in un conflitto sono:

- Stabilire gli obiettivi delle parti coinvolte
- Determinare quale dominio debba venire usato
- Applicare le varie conseguenze

R&R

Tra combattimenti e pattugliamenti, i soldati hanno anche il tempo di riposare. Ogni periodo di riposo permette al soldato di guarire tutte le sue ferite e i suoi livelli stress. Niente, però, è perfetto e ben presto il soldato dovrà affrontare...

Noia

La vita di un soldato è fatta di routine. Per dirla in modo semplice, il soldato guadagna un punto frustrazione quando è costretto al riposo. Forse per una lotta, per aver sollevato troppo il gomito... insomma, per un qualunque motivo che abbia senso.

Punizione

Durante un periodo di riposo il sergente della squadra può punire i soldati che gli hanno disobbedito. Ciò assegnerà due punti frustrazione ai soldati e non li permetterà di azzerare i loro livelli stress.

Imprevisti

Cose che possono avvenire durante il riposo, e le conseguenze che arrecano ai soldati.

- Esercitazioni: +1 punto frustrazione
- Incidente: +1 livello stress
- Suicidio : +1 livello stress
- Ferita accidentale d'arma da fuoco: perdita di tutti i punti frustrazione
- Attacco nemico : conflitto!
- Rissa generale : perdita di tutti i punti frustrazione
- Qualcuno da fuori di matto : armi e stress...un brutto mix
- Sta arrivando il generale! : ti devi vestire di tutto punto. +1 punto frustrazione

- Voci : la guerra è quasi finita, il battaglione sta per essere congedato, il presidente favorevole alla guerra sta per ottenere per il secondo mandato... L'esercito è il posto perfetto per i pettegolezzi. +1 punto frustrazione

Morte di un soldato

Un sergente, la cui squadra ha appena perso un uomo, deve scrivere una lettera per i genitori del soldato deceduto. Il giocatore che lo interpreta dovrà scrivere la lettera (od ottenere un punto *Rimorso*).

1. INTERAGIRE CON I TRAUMI

E' possibile diminuire il punteggio di un determinato trauma, ma il giocatore dovrà soddisfare alcune condizioni. Eccone due, ma sentitivi pure liberi di crearne di nuovi:

Scrivere una lettera

Il giocatore deve scrivere una lettera ad una (fittizia) persona (o più) di sua scelta (la sua ragazza, i suoi genitori, i suoi amici...).

Parlare con qualcuno

Il giocatore dovrà sostenere una seduta tra il suo soldato e un "confessore" (uno psichiatra, un prete, il suo fratello/sorella più grande...)

Ciò ridurrà *tutti* i traumi di un punto.

GESTIRE IL GIOCO

Una sessione di **SHELL SHOCK** è, solitamente, composta da tre tipi di scene:

- Pattugliamento
- Combattimento
- Riposo

I **Pattugliamenti** sono scene che avvengono in territorio nemico, fatta eccezione per il combattimento.

Il **Combattimento** include tutte le scene che riguardano uno scontro violento tra i soldati e il nemico.

I periodi di **Riposo** avvengono in territorio amico, e permettono ai soldati di rilassarsi e di guarire le proprie ferite.

Ogni partita di **SHELL SHOCK** possiede, usualmente, una scena di ogni tipo. Una sessione generalmente dura attorno alle 2-3 ore.

SCEGLIERE LA GUERRA

SHELL SHOCK non ha regole per gli equipaggiamenti, quindi, teoricamente, potresti ambientare la tua partita in ogni tipo guerra. Non dimenticarti, però, che le meccaniche dei traumi sono nate da sentimenti <<moderni>>. Puoi usare **SHELL SHOCK** per narrare la storia di giovani uomini alla ricerca di gloria nel corso delle Crociate, ma alcuni traumi (l'uso della tortura, il rimorso) potrebbero essere anacronistiche. Decidi chiaramente quale tipo di condotta condurrà a un trauma. Un Cavaliere Templare che decapita un ladro non si sentirà in colpa quanto un soldato francese che scocca una freccia contro un civile algerino, disarmato e che tenta di fuggire. Alcune cose, come la Fede, possono rendere alcuni individui immuni al senso di colpa, così come può anche aumentarlo. Scegli un

periodo storico che non faccia sentire a tuo agio solo te, ma anche i tuoi giocatori.



Le scelte che i giocatori faranno per sopravvivere alla guerra dovrebbero costituire il nucleo di **SHELL SHOCK**.

<< La vostra squadra controlla un checkpoint in cui il numero di attacchi kamikaze è in aumento. Che regole d'ingaggio decidete di osservare? Sparerete ad ogni veicolo sospetto, rischiando di uccidere una famiglia innocente, o attenderete troppo a lungo rischiando la morte dei vostri compagni? >>

<< I giovanastri di un villaggio, che vi è stato l'ordine di difendere, si sono uniti alla guerriglia. Cosa farete quando li troverete? >>

<< Porterete il vostro interprete presso la polizia locale, che lo torturerà o lo ucciderà, o rischierete di far scoppiare un incidente diplomatico? >>

<< La tua squadra sta sorvegliando un casolare con scorte di cibo per i sopravvissuti di un attacco nucleare; essi sono ai cancelli, ma vi è stato ordinato di aspettare che i più deboli muoiano prima di iniziare a distribuire il cibo. >>

<< Un vostro compagno della resistenza è stato fatto prigioniero dal nemico. Non potete salvarlo, ma potete fare in modo che non parli nel corso dell'interrogatorio...>>

Queste scelte costituiranno l'essenza dello scenario. Devono concentrarsi sui momenti in cui i traumi del soldato vengono messi alla prova. Il metodo più semplice è di sfruttare la scena di combattimento, ma anche gli altri tipi di scena di prestano molto bene allo scopo.

Esempio: un membro della squadra è stato accusato di crimini di guerra. Gli altri tenteranno di provare la sua innocenza (o la sua colpevolezza...). Nel corso del processo, le varie testimonianze verranno giocate come scene flashback. A seconda delle azioni dei giocatori, la colpevolezza, o l'innocenza, del soldato verrà alla luce nel corso della sessione.

CREARE PNG

Il ruolo del GM è di creare PNG sufficientemente interessanti per attirare l'attenzione dei giocatori, quando dovranno compiere delle decisioni anche andranno a toccare gli interessi di questi individui. La cosa migliore è di sintetizzare la descrizione di queste persone in una breve frase. La cosa migliore è di prendere un film elencato nella filmografia, una matita e un foglio, e cercare di sintetizzare il concetto di alcuni personaggi in un frase.

Un sergente distrutto, rispettato dai suoi uomini.

Un arrogante ufficiale, in cerca di gloria.

Un aspirante giornalista di guerra senza lo straccio di una notizia.

I film di guerra rappresentano numerosi archetipi su cui puoi costruire i tuoi PNG:

- **Il luogotenente:** giovane e idealista, vecchio ed arrogante, incompetente. Vicino, o distante, ai suoi uomini è il membro di una casta a parte (gli ufficiali) e ha accesso ad informazioni che il resto della squadra non è tenuta a conoscere.
- **Il giornalista:** un veterano che visto molte più cose dei soldati, o un novellino che sta scoprendo le gioie della guerra.
- **Le infermiere:** religiose, ninfomani, affettuose... e spesso le uniche donne che un soldato può vedere e con cui può parlare.
- **L'interprete:** Onesto o egoista, spesso è l'unica fonte di informazioni per la squadra.

Per dirne solo alcuni... Qualunque cosa avvenga non preparatene una dozzina; due-tre PNG ben definite saranno più che sufficienti per una sessione di gioco.

non dovrebbero diventare sempre più deboli? Una campagna a lungo termine è sconsigliata senza l'aiuto dei tranquillizzanti; la cosa migliore da fare è stabilire un numero di sessioni di gioco. Un numero di sessioni totali variabile da 3 a 5 si è rivelato essere perfetto, nel corso dei playtest. La prima sessione dovrebbe costituire il <<battesimo di fuoco>>. La seconda dovrebbe segnare un punto di svolta nella guerra (Stalingrado nel 1942, l'offensiva del Tet nel 1968...). L'ultima dovrebbe segnare il termine del conflitto (almeno per i soldati).

CAMPAGNA DI GIOCO

Le regole di **SHELL SHOCK** non coprono l'avanzamento dei personaggi. Infatti, concentrandosi sul danno psicologico della guerra, i soldati



IL NEMICO

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, devi prendere una sola cosa in considerazione quando ti appresti a definire il nemico: il suo livello.

Nemico	Livello	Difficoltà
Guerriglia	2	Impegnativo
Truppe Regolari	3	Difficile
Veterani	4	Disarmante
Elitè	5	Impossibile

DURATA DEL COMBATTIMENTO

Il numero delle truppe nemiche dovrebbe basarsi sul tipo di combattimento che desideri: un'imboscata, un assalto a un bunker, la difesa di una posizione... Ciò ti aiuterà a stabilire il numero dei nemici e talvolta sarà necessario fissare un limite di tempo allo scontro. In tale caso non avrai bisogno di stabilire esattamente il numero dei nemici; ciò che importa è che la squadra resista per un certo periodo di tempo o che raggiunga una posizione sicura. I membri della squadra dovranno riuscire a conservare più munizioni possibili, prendersi cura dei feriti e sopravvivere.

INTERPRETARE IL NEMICO

I soldati avranno la possibilità di incontrare nemici, feriti o morti, e nella maggior parte dei casi non parleranno la stessa lingua. Non bisogna dimenticare, inoltre, che dopo qualche manciata di scontri sanguinosi la voglia di parlare con il nemico sarà ben poca. Gli ordini e la massiccia propaganda rappresentano il nemico come una figura spietata e crudele.



VARIANTI

Alcune idee totalmente a caso per le tue session di **SHELL SHOCK**.

NUOVO RUOLO

Commissario Politico: uno dei giocatori sarà il commissario politico della squadra. La cosa può essere a conoscenza (o meno) degli altri giocatori. Tra una sessione e l'altra, dovrà dichiarare al GM quale soldato si meriti una punizione. In alcuni conflitti, la punizione colpirà la famiglia, o gli amici, del soldato.

REGOLE OPZIONALI

Droghe: l'uso delle droghe permette di cancellare tutti i livelli stress ma il loro uso regolare (cioè assumerle più di una singola volta) farà guadagnare al soldato un punto *Indifferenza*.

Congedo immediato: se un soldato raggiunge il livello ferita Morte e viene tenuto in vita da un altro soldato, è comunque gravemente ferito: viene congedato immediatamente e mandato a casa con una delle seguenti conseguenze (tirate un dado e guardate la tabella):

- 1 – 3 nessuna ferita permanente
- 4 – 5 perdita di un arto, sfigurato ...
- 6 perdita di due arti, se non peggio...

Puoi usarlo spesso su soldati della squadra non controllati dai giocatori.

NUOVE PROSPETTIVE

Un equipaggio, non una squadra: i soldati fanno parte dell'equipaggio di un bombardiere, di un sottomarino, o di un carro armato. Potrebbe essere una buona idea guardarsi *Das Boot* e

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio
 Nome:
 Grado:
 Ruolo:
 Atteggiamento dinnanzi al conflitto:
 Atteggiamento riguardo all'esercito:

CERCARE
 OOOOO

DISTRUZIONE
 OOOOO

CUORE
 OOOOO

MENTE
 OOOOO

FERMEZZA
 OOO

FRUSTRAZIONE
 OOO

SALUTE**STRESS**

Protezione	<input type="radio"/>	Nervoso	<input type="radio"/>
Colpito ¹	<input type="radio"/>	Agitato ³	<input type="radio"/>
Ferito ²	<input type="radio"/>	In panico ⁴	<input type="radio"/>
Morto	<input type="radio"/>	Shell Shock	<input type="radio"/>

- 1: perdita di tutti i punti frustrazione
 2: non puoi muoverti senza essere aiutato, -2D a tutti i tiri
 3: perdita di tutti i punti frustrazione
 4: non può ricevere bonus dagli altri giocatori

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio
 Nome:
 Grado:
 Ruolo:
 Atteggiamento dinnanzi al conflitto:
 Atteggiamento riguardo all'esercito:

CERCARE
 OOOOO

DISTRUZIONE
 OOOOO

CUORE
 OOOOO

MENTE
 OOOOO

FERMEZZA
 OOO

FRUSTRAZIONE
 OOO

SALUTE**STRESS**

Protezione	<input type="radio"/>	Nervoso	<input type="radio"/>
Colpito ¹	<input type="radio"/>	Agitato ³	<input type="radio"/>
Ferito ²	<input type="radio"/>	In panico ⁴	<input type="radio"/>
Morto	<input type="radio"/>	Shell Shock	<input type="radio"/>

- 1: perdita di tutti i punti frustrazione
 2: non puoi muoverti senza essere aiutato, -2D a tutti i tiri
 3: perdita di tutti i punti frustrazione
 4: non può ricevere bonus dagli altri giocatori

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio
 Nome:
 Grado:
 Ruolo:
 Atteggiamento dinnanzi al conflitto:
 Atteggiamento riguardo all'esercito:

CERCARE
 OOOOO

DISTRUZIONE
 OOOOO

CUORE
 OOOOO

MENTE
 OOOOO

FERMEZZA
 OOO

FRUSTRAZIONE
 OOO

SALUTE**STRESS**

Protezione	<input type="radio"/>	Nervoso	<input type="radio"/>
Colpito ¹	<input type="radio"/>	Agitato ³	<input type="radio"/>
Ferito ²	<input type="radio"/>	In panico ⁴	<input type="radio"/>
Morto	<input type="radio"/>	Shell Shock	<input type="radio"/>

- 1: perdita di tutti i punti frustrazione
 2: non puoi muoverti senza essere aiutato, -2D a tutti i tiri
 3: perdita di tutti i punti frustrazione
 4: non può ricevere bonus dagli altri giocatori

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio
 Nome:
 Grado:
 Ruolo:
 Atteggiamento dinnanzi al conflitto:
 Atteggiamento riguardo all'esercito:

CERCARE
 OOOOO

DISTRUZIONE
 OOOOO

CUORE
 OOOOO

MENTE
 OOOOO

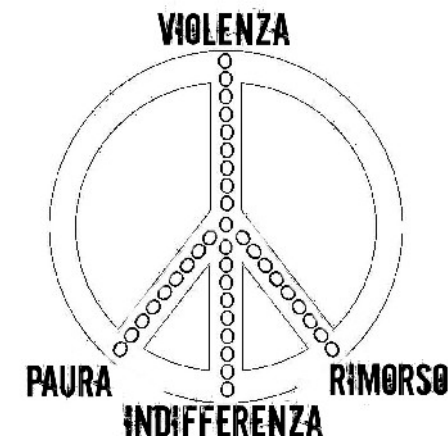
FERMEZZA
 OOO

FRUSTRAZIONE
 OOO

SALUTE**STRESS**

Protezione	<input type="radio"/>	Nervoso	<input type="radio"/>
Colpito ¹	<input type="radio"/>	Agitato ³	<input type="radio"/>
Ferito ²	<input type="radio"/>	In panico ⁴	<input type="radio"/>
Morto	<input type="radio"/>	Shell Shock	<input type="radio"/>

- 1: perdita di tutti i punti frustrazione
 2: non puoi muoverti senza essere aiutato, -2D a tutti i tiri
 3: perdita di tutti i punti frustrazione
 4: non può ricevere bonus dagli altri giocatori



Below per avere degli spunti. Il lavoro del GM sarà un poco più complesso, in quanto dovrà preparare un numero maggiore di PNG (il capitano, il cuoco, il medico...).

Prigionieri: Tutti i PG sono prigionieri di guerra. Le storie si basano sui piani di fuga, e sulla sopravvivenza di questi prigionieri. Film come *Grand Illusion*, *La Grande Fuga*, *Stalag 17* o *Il Ponte sul Fiume Kwai* sono consigliati.

Truppe corazzate: I rivestimenti corazzati di *Fanteria dello Spazio* o di *Armored Trooper Vomotos* hanno un livello danno pari a quello del soldato e le medesime conseguenze.

Civili: volendo puoi anche narrare le storie di civili, rivoluzionari o combattenti della resistenza in una guerra civile. Non fossilizzarti su campagne militari. Se vuoi raccontare una storia in cui ci sono persone che pensano che sia una buona cosa morire, od uccidere, per una causa, allora c'è un possibile scenario di **SHELL SHOCK** che ti attende!

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio

Eventi legati ai livelli fermezza:

1.

2.

3.

Note:

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio

Eventi legati ai livelli fermezza:

1.

2.

3.

Note:

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio

Eventi legati ai livelli fermezza:

1.

2.

3.

Note:

SHELL SHOCK

Scheda del Personaggio

Eventi legati ai livelli fermezza:

1.

2.

3.

Note:

La guerra è come l'amore, trova sempre il suo fine.

Bertold Brecht, Madre Coraggio e i suoi figli

Un gioco scritto e illustrato da Kobayashi

livresdelours.blogspot.com



Traduzione italiana a cura dello Staff
Traduttori di GdRItalia

www.gdritalia.it



Si ringrazia Leonardo per la segnalazione dei refusi di traduzione

Traduzione versione 1.1