



Il massimo divertimento che puoi ottenere mentre vieni divorato

EDIZIONE BETA - AGOSTO 2008

TENTACOLI DI COPERTINA DI GEORGE COTRONIS

DEDICATO A SGBOSTON E GoPLAYNW, CON GRATITUDINE

ISPIRATO DA QUESTI PICCOLI GIOCHI DI RUOLO DI STAMPA INDIPENDENTE

THE SHADOW OF YESTERDAY 2004, DI CLINTON R. NIXON

THE MOUNTAIN WITCH 2005, DI TIMOTHY KLEINERT.

ROANOKE 2006 DI CLINT KRAUSE

AFRAID 2006 (BOZZA) DI D. VINCENT BAKER

E DA QUESTI GIOCHI DA TAVOLO (PER LA MAGGIOR PARTE) COLLABORATIVI

KILL DOCTOR LUCKY 1996 DI JAMES ERNEST

IL SIGNORE DEGLI ANELLI 2000 DI REINER KNIZIA

BETRAYAL AT HOUSE ON THE HILL 2004 DI BRUCE GLASSCO

SHADOWS OVER CAMELOT 2005 DI SERGE LAGET & BRUNO CATHALA

1.0 *Introduzione*

Geiger Counter è stato progettato per fare due cose: 1) emulare film in cui la maggior parte dei personaggi principali muore e 2) funzionare molto bene in singole sessioni come un gioco istantaneo o da convention. In origine miravo a replicare il divertimento di veder film come *Alien* e *Scream*, ma **Geiger Counter** può anche creare partite che ricordano *Jurassic Park*, *L'alba dei Morti viventi*, *Twister*, *Nightmare*, *Vertical Limit*, o *Lo Squalo* o anche pezzi più sobri come *Black Hawk Down* e *Salvate il Soldato Ryan*. Attualmente, la cosa che mi interessa maggiormente è giocare film che sono troppo interessanti per poter essere davvero prodotti.

I tratti dei generi che **Geiger Counter** cerca di emulare comprendono:

- un gruppo di persone che lotta per sopravvivere a un qualche tipo di minaccia mortale;
- una forte enfasi sull'uso drammatico di atmosfera e ambiente;
- la maggior parte dei personaggi che muore prima della fine del film;
- i personaggi che spesso vengono uccisi non solo dalla minaccia, ma anche da altri personaggi che seguono i loro obiettivi; e
- la minaccia che viene sopraffatta appena i personaggi principali scoprono la sua vera natura e/o giungono a una maggior comprensione di sé stessi e degli altri

1.1 *Perché Survival Horror?*

C'è qualcosa in un buon film survival horror che trascende i cliché, la prevedibilità e lo sviluppo limitato dei personaggi del genere. Fin dall'inizio noi - il pubblico - sappiamo che quasi tutti i personaggi moriranno e, se abbiamo visto il trailer, probabilmente sappiamo anche come avverranno queste morti (squali giganti, cadute da scogliere, tradimenti). *E comunque andiamo a guardarli!* Siamo ancora eccitati dal voler scoprire *esattamente come* i personaggi verranno massacrati, chi riuscirà a salvarsi e in quali bizzarre e improbabili circostanze si troveranno. I survival horror si nutrono dello stesso impulso che causa l' "indugio dello spettatore", il colpevole piacere che proviamo per spettacoli orribili e brividi dozzinali, qualcosa che esiste in tutti noi.

1.2 *Perché cooperativo?*

Nei film survival horror, il pubblico si identifica in un gruppo di personaggi, non in un singolo protagonista, di cui rimarranno probabilmente solo pochi sopravvissuti. Inoltre, il pubblico in realtà non è contro la minaccia. noi *vogliamo* che la maggior parte dei personaggi muoia in modo sorprendente e spesso tifiamo per la minaccia quando deve eliminare un personaggio particolarmente antipatico.

Di conseguenza, non ha molto senso fare in modo che la tensione drammatica venga creata, in *Geiger Counter* attraverso la tensione fra giocatori, come spesso accade nei giochi di ruolo. Invece, i giocatori sono tutti dalla stessa parte e condividono lo stesso scopo: creare un buon film survival horror.

1.3 *Panoramica del Gioco*

I giocatori creano una manciata di personaggi e muovono questi personaggi attraverso la mappa dell'ambientazione, che si crea durante il gioco. Ogni giocatore comincia con due (2) dadi da tirare per confrontarsi contro la minaccia o gli altri personaggi, ma la minaccia tira fino a otto (8) dadi, che si accumulano gradualmente dalla prima parte del film.

Comunque, anche i personaggi possono accumulare dadi - ottenendo strumenti, imparando qualcosa sulla minaccia e prendendo decisioni risolutive man mano che gli altri personaggi vengono uccisi. Dopo che la minaccia ha ottenuto tutti e otto (8) i suoi dadi, se vincerete i confronti contro la minaccia abbasserete la riserva di dadi della minaccia di un dado (1). Inoltre, i personaggi possono danneggiare la minaccia raggiungendo i loro obiettivi personali, ma raggiungere gli obiettivi porta al conflitto con gli altri personaggi.

Infine, il gruppo tenta di gestire gli eventi di gioco in modo tale che uno o due personaggi riescano a fuggire o ad eliminare la minaccia, mentre gli altri muoiono.

1.4 *Le Basi*

Il gioco funziona al meglio con 5-7 giocatori. Non dimenticare di includere anche te, perché giocherai anche tu. Se tutti si sentono più sicuri avendo un "Game Master" può funzionare lo stesso, ma *Geiger Counter* non è progettato per questo.

Il gioco necessita di un bel mucchio di dadi a sei facce. Io uso circa 20-30 dadi di un colore per i personaggi principali e 8 dadi di un altro colore per la minaccia. Ti può servire anche un grosso foglio di carta (io di solito unisco con dello scotch sei fogli normali per formare un grosso rettangolo), delle copie delle schede di gioco incluse alla fine di questo libro e un piccolo numero di segnalini per rappresentare i personaggi maggiori.

Una sessione di gioco dovrebbe durare 2-3 ore, più o meno la lunghezza di un film. Occasionalmente, può durare fino a 4 ore. La prima sessione di solito è un po' più lunga, dato che tutti si devono abituare alle regole. Non c'è bisogno di distribuire il gioco su molte sessioni, visto che è fatto per creare delle "one-shot", ma le regole possono facilmente supportare la creazione di "sequel" o di "prequel" delle sessioni precedenti.

1.5 Gioco Istantaneo

Geiger Counter è progettato per funzionare perfettamente come gioco istantaneo, senza preparazione o pianificazione al di fuori di una persona che conosca ragionevolmente le regole. Se hai già letto questo manuale, dovresti essere in grado di sederti al tavolo con un gruppo di giocatori, saltare a **Pre-Produzione** e partire da lì.

1.6 Gioco Pianificato e Fogli di Stile

Alcuni giocatori potrebbero mettere mano a **Geiger Counter** quando hanno un po' di idee chiare sul film survival horror che vogliono giocare. Forse hai appena visto una maratona di *Final Destination* in TV e non ne hai ancora abbastanza di adolescenti che muoiono in bizzarre circostanze. Forse vuoi giocare un sequel di *28 Giorni Dopo* con un sapore più artigianale di *28 Settimane Dopo*. Forse vuoi fare un gioco serio su un gruppo di rifugiati che cercano di uscire vivi dal Darfur.

Quando tenti di fare qualcosa del genere, ti suggerisco di usare un "foglio di stile" per assicurarti che tutti i giocatori siano d'accordo sul tipo di film che vi proponete di creare. I fogli di stile di **Geiger Counter** sono composti da brevi descrizioni dei vari elementi del gioco che vengono di solito tirati furori dal gruppo durante le sessioni improvvisate, descrizioni che servono sia come pilastri su cui si appoggia il resto del gioco che come esempi del tipo di idee che avete in mente. I componenti del gioco generalmente descritti in un foglio di stile includono la premessa globale, i dettagli dell'ambientazione e della minaccia, gli obbiettivi e i nomi dei personaggi, i dadi di sopravvivenza e di vantaggio e tutte le condizioni speciali che possono essere appropriate per questo film.

In questo esatto momento potresti non capire che cosa sino molti di questi componenti specialmente se non hai letto il resto di questo manuale o non hai mai giocato prima a **Geiger Counter**. E' normale. Di solito consiglio di organizzare qualche partita improvvisata o di partecipare a una partita organizzata da qualcuno esperto di **Geiger Counter** prima di crearsi il proprio foglio di stile.

Dopo aver giocato una sessione ispirata a un foglio di stile creato da te, potresti considerare l'idea di rivederlo per migliorarlo, incorporando gli input creativi degli altri giocatori. Poi, se deciderai di usare di nuovo quel foglio di stile, esso rifletterà quel che hai imparato in gioco.

2.0 *Pre-Produzione*

La parte di Pre-Gioco di **Geiger Counter** consiste, in una partita improvvisata, nel lavorare in brainstorming con gli altri giocatori per sviluppare il materiale che poi troverà posto in un foglio di stile o, in una sessione pianificata, discutere in gruppo su come realizzare il foglio di stile in questa sessione in particolare.

Quel che segue è un'idea di come tendo al lavorare con le cose, quando organizzo una partita di **Geiger Counter**. Puoi anche fare le cose in modo un po' diverso. Ogni passo nel processo è seguito da due esempi, uno di gioco istantaneo chiamato *Starlight*, *Starbright* e uno di gioco pianificato chiamato *Sky Burial*.

2.1 *Antefatto e Stile Registico*

Il primo passo nel pianificare una partita è scegliere uno specifico antefatto, il tipo di descrizione che puoi trovare sul retro della confezione di un DVD e un senso generico di stile registico del film. Qual'è la descrizione accattivante che darai agli studios per avere l'approvazione dei fondi? Stai facendo un film a grosso budget alla Spielberg o stai solo filmando i boschi con una telecamere a mano come *Blair Witch Project*?

STARLIGHT, STARBRIGHT: Iniziando una partita istantanea, i giocatori decidono che sono interessati a fare un film che combina i temi classici di *Alien* di Ridley Scott (1979) con la potenza estetica di *Sunshine* di Danny Boyle (2007). L'antefatto è che, nell'anno 2100, le autorità sulla terra ricevono dati che indicano che l'orbita della Stazione di Ricerca Solare Internazionale sta diminuendo gradualmente. I messaggi verso la stazione non hanno risposta da parecchi giorni, quindi viene inviata una squadra dalla Base Marte, il più vicino avamposto umano, per correggere l'orbita o per rimuovere tutti i dati critici e sul personale di bordo prima che la stazione cada sul sole. Sfortunatamente, a causa del viaggio lungo settimane, la truppa da Marte ha meno di 24 ore per completare la missione. Inoltre, il contingente Americano della stazione sta conducendo ricerche top secret su forme di vita solari accecantemente luminescenti, che per tutta la durata del film non fanno altro che brillare, uccidere persone e fondere parti della stazione.

SKY BURIAL: ho creato un foglio di stile per un film che mi ha davvero divertito, ispirato dal bizzarro film di Christophe Gans *Le pacte des Loups* (ovvero *Il patto dei lupi*, 2001), il film sulla biografica di Gengis Khan, *Mongol* (2007) e il racconto autobiografico di Jiang Rong sui suoi anni nella Mongolia interna, *Lang Tuteng* (ovvero *Il Totem del Lupo*, 2004). Durante la Rivoluzione Culturale (1966 - 1976), gruppi radicali di giovani Han conosciuti come Guardie Rosse sono arrivati nelle provincie Cinesi della Mongolia interna per distruggere i "Quattro Vecchi": vecchi costumi, vecchie culture,

vecchie abitudini e vecchi ideali. Uno dei loro primi bersagli fu un tempio montano locale di Tengri, il Dio del cielo mongolo, che venne bruciato. Essi inoltre impedirono alle popolazioni locali mongole di condurre le sepolture all'aperto, in cui i corpi dei morti vengono portato sulle montagne e lasciati ai lupi Mongoli, servi di Tengri. Si pensa che i lupi strappino l'anima dai corpi e la portino in cielo. Tuttavia, nei giorni seguenti la distruzione del tempio di Tengri, iniziarono a sparire delle persone, incluse delle Guardie Rosse. Parecchi corpi furono rinvenuti, trascinati fino alla montagna e fatti a pezzi. Per contrastare ciò, le Guardie Rosse hanno in mente di uccidere tutti i lupi, persino portando via i cuccioli dalle tane, ma i locali più rispettosi sono sempre più arrabbiati e vedono in questi avvenimenti la rabbia di Tengri e l'opera di lupi volanti assetati di vendetta.

2.2 La Mappa

Il secondo passo della pianificazione è dare un senso generale all'aspetto della mappa che stai per tracciare, per evitare che le aspettative cozzino creando un mucchio di cose senza senso. Se il gruppo vuole, si può nominare qualcuno per abbozzare una locazione iniziale, ma a volte è meglio lasciare che tutto si sviluppi in gioco.

STARLIGHT, STARBRIGHT: il gruppo decide che la partita si svolgerà nell'angusta nave di recupero e, una volta agganciata la stazione di ricerca, si aprirà un'area molto più vasta. Un giocatore suggerisce inoltre che la distanza verso il sole va segnata sulla mappa, come una linea dell'orizzonte che si avvicina implacabilmente mentre l'orbita della stazione decade sempre di più.

SKY BURIAL: Seguendo il foglio di stile che ho creato per il gioco, la mappa ha il suo centro in un accampamento invernale, completo di Yurte Mongole, greggi di pecore, mandrie di cavalli, cani da guardia per aiutare contro i lupi e una Yurta separata dal resto, data alle Guardie Rosse in visita. Il resto della mappa può essere gradualmente riempito con pericoloso terreno innevato e con le steppe circostanti, dove sono avvenute le uccisioni.

2.3 La Minaccia

Poi, il gruppo discute le proprie idee sulla Minaccia, compreso di quanto vuole pre-determinare la natura della Minaccia prima che inizi il gioco. Tracciare qualche linea guida generale può essere importante, comunque, per evitare una minaccia che sembri amorfa o uno stupido amalgama di caratteristiche slegate.

STARLIGHT, STARBRIGHT: il gruppo è eccitato dall'idea che, a differenza delle solite minacce mostruose che strisciano nell'ombra, questi alieni siano estremamente brillanti e che possano svanire dalla vista alla luce del sole. Inoltre si decide che non è

chiaro se siano attivamente malvagi o no, dato che è possibile che sia semplicemente pericoloso per gli umani stargli vicino e questi sono intrappolati nella stazione e cercano di uscire. Inoltre, il sole e i pericoli insiti nel caderci dentro sono da considerare parte della minaccia.

SKY BURIAL: Questo concetto di gioco ha un sapore più misterioso, per cui suggerisco agli altri giocatori che la vera natura della minaccia probabilmente sarà tenuta nascosta, almeno all'inizio. Parecchie voci dei giocatori chiedono che la minaccia non sia soprannaturale, come i lupi volanti, anche se gli indizi iniziali puntano in quella direzione. Il gruppo piuttosto concorda nel dire che la minaccia può avere forma di lupi veri, persone malvagie e ambienti pericolosi.

2.4 Scheda di gioco

A questo punto, di solito passo delle copie della scheda di gioco inclusa alla fine del libro, che è facilmente riproducibile in un normale foglio A4 (21 x 29,7 cm). Un PDF della scheda è disponibile sul sito, se ti è facile stampare tante copie della scheda.

2.5 Obiettivi, Concetti, Nomi e Casting dei Personaggi

Una volta che i giocatori hanno la scheda di gioco di fronte a loro, è ora di inserire i dettagli basilari su ogni personaggio principale del film. Può esserci un numero indefinito di personaggi secondari che agiscono come portatori di indizi, hanno ruoli minori e vengono uccisi senza sforzo dalla minaccia, ma ogni giocatore sarà inoltre responsabile di un solo personaggio principale che potrebbe, se sopravvive, diventare il protagonista che sconfigge la minaccia.

Il modello base di un personaggio principale è composto da tre elementi: uno scopo, un concetto e un nome. Io tendo ad accostarmi ad essi in quest'ordine, ma altri cominciano dal concetto o anche dal nome.

Gli obiettivi hanno la forma di una o due parole che rappresentano uno scopo noto o segreto che, se raggiunto, metterà il personaggio in conflitto con gli altri personaggi principali. Spesso chiedo al gruppo di metterne insieme una bella manciata e di scriverle su un pezzo di carta. Poi, una volta che ne abbiamo abbastanza, ogni giocatore sceglie uno scopo scritto da un altro giocatore.

Anche i Concetti dei personaggi possono essere messi insieme in questo modo. Molti possono essere stereotipi del genere (il veterano brizzolato), ma è importante avere anche dei personaggi insoliti, affinché il film non sia un cliché in tutto e per tutto.

I nomi a volte possono essere difficili da tirar fuori, in quel caso raccomando il li-

bro *Story Games Names Book* edito da Jason Morningstar.

Un passo opzionale è quello di esortare i giocatori a creare il cast di attori che dovrebbero interpretare i personaggi, proprio come se dovessi fare un vero film. Questo può dare una mano nel delineare l'aspetto e il comportamento dei personaggi.

STARLIGHT, STARBRIGHT: il gruppo giunge a queste idee di scopo da raccogliere: "libertà", "distruzione", "rivelazione", "super arma", "vero amore", "rispetto", "redenzione" e "la cosa più bella".

Presumibilmente, ogni membro della squadra di recupero è lì per una ragione e quindi il gruppo mette insieme questi concetti: "dottore", "esperto tecnico", "esperto solare", "ufficiale comandante", "pilota", "Agente spia dell'esercito USA", "xenobiologo" e "ricercatore solare isterico", quest'ultimo personaggio sarà uno di quelli trovati ancora vivi all'interno della stazione.

Vanno bene i nomi moderni, di qualsiasi località segretamente interessata a una missione spaziale internazionale, quindi i giocatori decidono che i membri dell'equipaggio di chiamino principalmente per cognome e chiamano i personaggi Jaloud, Kitajima, Carvalho, Mizurov, Chen e Rotschild.

SKY BURIAL: Dato che sia il destino dei lupi che la causa delle uccisioni sono controverse, il gruppo inizia con i seguenti obiettivi: "proteggere i lupi", "questi stranieri", "modernizzare", "controllo", "rivoluzione", "vendetta", "abbandonati", "sopravvivere all'inverno" e "traditori".

Suggerisco che i personaggi principali siano suddivisi tra i mandriani locali Mongoli e i giovani Han delle città, che si sono autoproclamati in carica per questa questione. Avere qualche personaggio tra i Mongoli inoltre accentua la stranezza di avere delle Guardie Rosse che danno ordini a destra e a manca, quindi il gruppo ha tirato fuori i concetti di "figlia della prima vittima", "Guardia Rossa intellettuale arrogante", "pazzo sciamano/eremita delle montagne", "anziana matrona del clan", "capo della produzione locale / maestro mandriano", "guardia Rossa brutalmente desiderosa di cacciare i lupi", "cacciatore di antilopi locali" e "giovane Comunista Mongolo arrabbiato".

I Mongoli Cinesi spesso usano un solo nome, per cui i giocatori usano i nomi Bayer, Bilgee, Gasmai e Cherendorji. Le Guardie Rosse e i Comunisti Mongoli si chiamano tra di loro Compagno Zhang, Compagno Uljii e Compagno Li.

2.6 Dadi iniziali di Sopravvivenza e Dadi Vantaggio

A questo punto consegno a ogni giocatore, me compreso, due (2) dadi presi da quelli riservati per i giocatori, ma non i dadi per la minaccia.

Uno di questi dadi è il dado di sopravvivenza iniziale del personaggio, che rappresenta la sua volontà di vivere. Questo dado è accompagnato da una breve descrizione sui motivi del personaggio per cui vale la pena combattere, cosa lo rende un potenziale sopravvissuto e non carne da cannone. In generale, i dadi di sopravvivenza spesso prendono la forma di relazioni con personaggi, idee, organizzazioni o luoghi. Questo dado viene messo nella scheda di gioco del personaggio, sul quadrato con scritto "Sopravvivenza"

L'altro dado è il dado dei vantaggi iniziali del personaggio, che rappresenta la prima cosa che sappiamo di lui quando appare sullo schermo: l'abilità, il frammento di informazioni, lo strumento o il tratto che gli dà un qualche vantaggio sulla minaccia. Anche questo dado va sulla scheda di gioco, sul quadrato con scritto "Vantaggio".

STARLIGHT, STARBRIGHT: Per enfatizzare il tema della perdita, i giocatori scelgono dadi sopravvivenza che rappresentano ricordi di eventi o persone a casa sulla Terra (o su Marte), su cui sperano di tornare un giorno: "Un giorno in spiaggia", "Abbracciare il mio primo nipote", "Vedere la Terra sorgere", "Andare all'opera", "La pioggia".

Per i dadi vantaggio, i giocatori concordano nel non avere pistole laser o altra tecnologia palesemente irrealistica: "Blackberry", "Forniture mediche di base", "Le password", "Conosco tutte le misure di sicurezza", "Empatia aliena" e "Riflessi da killer".

SKY BURIAL: Per i dadi sopravvivenza, i giocatori trovano le ragioni per cui i lupi non dovrebbero mangiarseli, come "Protetto dal Pensiero di Mao Tze Tung", "Ho sempre rispettato Tengri", "Più spaventoso dei lupi", "Uno di loro", "Non è ancora la mia ora" e "Lupi? Quali lupi? Non vedo alcun lupo!".

Per i dadi vantaggio iniziali, i giocatori scelgono indizi su quel che i lupi o altri aspetti della minaccia stanno facendo, oppure dell'equipaggiamento speciale: "Delle strane tracce", "Sta per arrivare una tempesta", "L'odore del sangue", "Conosco i percorsi di montagna", "Sa sempre che argomento tirar fuori", "Fucile d'assalto Sovietico" e "L'unica radio funzionante".

2.7 Personaggi Secondari

Qualche volta è utile discutere o buttar giù un po' di note sul tipo di personaggi secondari che appariranno nel film e forse anche immaginare come fare questi personaggi quando appaiono. Questi dovrebbero essere abbozzi di idee, perché non è sempre chiaro che tipo di personaggio serve, o chi sia il più adatto a interpretarlo.

STARLIGHT, STARBRIGHT: il gruppo decide che, al di là della minaccia aliena, non ci sono personaggi secondari. Tendenzialmente, il gruppo di recupero e i sopravvissuti sono gli unici personaggi di tutto il film.

SKY BURIAL: Ci sono decisamente altri mandriani Mongoli, pecore, cavalli, antilopi,

Guardie Rosse e altri abitanti della steppa che appaiono nel film, ma il gruppo decide di usarli il meno possibile, con l'eccezione di un inquietante ispettore di polizia mandato dalle autorità provinciali per investigare su queste morti misteriose. Un giocatore che ama molto questo concetto di personaggio si offre volontario per giocarlo se e quando si presenta in gioco.

2.8 Modificare le condizioni

Il gruppo deve anche guardare l'elenco delle condizioni all'angolo inferiore destro della scheda di gioco e cancellare o alterare la descrizione di quel che non ritengono appropriato per questo particolare gioco.

STARLIGHT, STARBRIGHT: Il gruppo decide che le locazioni "Invase" possano essere interpretate sia come gremite di alieni sia come in preda al calore e pressione del sole, entrambe condizioni decisamente mortali per gli umani presenti.

SKY BURIAL: Sul foglio di stile, suggerisco che "Infettato" vada re-interpretato come politicamente sospetto, un controrivoluzionario che le Guardie Rosse e gli ufficiali Cinesi locali possono catturare, punire, o anche giustiziare. Associarsi con dei noti controrivoluzionari, ovviamente, può rendere qualcun altro facilmente etichettabile come controrivoluzionario.

3.0 **Azione!**

3.1 **Il Trailer e il Titolo**

Il gioco comincia con la descrizione del trailer del tuo film. A turno, in cerchio, descrivete dei singoli "flash" in sequenza, come quelli di un vero trailer. Potete aggiungere inquietanti voci fuori campo oppure no, come ritenete meglio. Dovete concludere il trailer in un momento adeguatamente drammatico, dopo di che il titolo del film apparirà sullo schermo. Il gruppo dovrebbe decidere rapidamente il titolo del film, basandosi sul trailer. Gli eventi del trailer possono non accadere veramente in gioco, a seconda della direzione che prende la partita, ma aiutano a creare l'atmosfera e a mettere tutti sulla stessa lunghezza d'onda.

IL TRAILER DI STARLIGHT, STARBRIGHT

Giocatore 1: "Il trailer si apre con un punto luminoso giallo, il sole, ma visto dalla distanza di Marte, circa le dimensioni di un pugno. Una voce gracchia attraverso una radio disturbata: *Squadra di recupero di Marte, avete la conferma visiva della Stazione di Ricerca Solare? Passo.*"

Giocatore 2: "La telecamera si avvicina gradualmente al sole, finché lo schermo è riempito di luce brillante. Una piccola macchia, la nave di recupero, si fa sempre più distinta."

Giocatore 3: "La telecamera continua ad avvicinarsi, finché la macchia scura appare sempre più nitida e un'altra macchia più grande, che prima sembrava una macchia solare, prende la forma della Stazione di Ricerca, agganciata alla nave di recupero e chiaramente danneggiata, che sta cadendo velocemente in un'ampia parabola

Giocatore 1: "*Ripeto, squadra di recupero di Marte, avete la conferma visiva della Stazione di Ricerca Solare? Passo.*"

Giocatore 3: "Il lungo zoom continua, fino a un oblò della stazione, che è rotto e lascia uscire un gas, il prezioso ossigeno, che va perduto. Possiamo vedere il gas, ma non sentire suoni, perché siamo nello spazio."

Giocatore 1: "*Squadra di recupero di Marte, mi sentite? Ripeto, squadra di recupero di Marte...*"

Giocatore 5: "Inquadrando l'oblò, guardando con attenzione dall'altra parte si scorge una forma brillante e luminosa che si sta muovendo, ma è difficile dire di che cosa si tratti, con l'oblò rotto e i riflessi del sole."

Giocatore 6: "Aaaaaaaaarrrrrrgh! Il silenzio è rotto improvvisamente da un urlo umano che fa gelare il sangue"

Giocatore 1: "Bene. Lo schermo dissolve in un bianco brillante e le piccole forme sfocate assumono la forma nitida delle lettere del titolo. Come si chiama il film?"

Giocatore 2: "Parafrasando *Sunshine*, direi *Starlight*."

Giocatore 3: "*Starlight*, *Starbright*?"

Giocatore 2: "Ooooh, preferisco questo."

3.2 Preparare la Mappa

Sulla vostra mappa vuota, piazzate dei gruppi di dadi nel seguente modo: un gruppo di 3 dadi, due gruppi di 2 dadi e tre gruppi di 1 dado. Potete aggiungere ulteriori dadi se ci sono otto o più giocatori. Inoltre, da qualche parte sulla mappa, mettete dei segnalini che rappresentano i personaggi.

3.3 Preludio: La Scena Iniziale

La prima scena di gioco generalmente mostra cos'è la minaccia, spesso uccidendo uno o più personaggi minori sacrificabili, ma se preferisci può avvenire in qualche altro modo. Generalmente, mentre parecchi giocatori collaborano nel framing¹ delle scene e nel recitare la scena iniziale, questa è molto più simile al trailer, pura narrazione, che non le scene successive, molto più strutturate e che seguono diverse regole. Se sto organizzando una partita di *Geiger Counter*, spesso do una grossa mano nel creare il preludio, per aiutare a stabilire il tono, ma se qualcuno ha un'idea più bella per aprire il film, di solito faccio passare la sua.

A differenza delle altre scene, la locazione del preludio non deve essere necessariamente tracciata sulla mappa, né includere i personaggi principali. Puoi facilmente avere un preludio come in *Jurassic Park*, dove un gruppo di minatori trova un'antichissima zanzara racchiusa nell'ambra, da qualche parte in Sud America.

IL PRELUDIO DI SKY BURIAL

Giocatore 1: "Il film si apre su un vecchio - indica il giocatore responsabile dello sciamano/eremita - che viene trascinato per il colletto del mantello attraverso i ghiacci fangosi da due Guardie Rosse."

Giocatore 2: (nel ruolo di una Guardia Rossa) "*Troppo a lungo avete imbrogliato le masse con le vostre sciocche superstizioni. Verrete ostacolati, finché non rinuncerete a queste orride pratiche feudali!*"

¹ Con framing si intende preparare una scena decidendo luogo, attori presenti e situazione in atto.

Giocatore 1: "Lo stai effettivamente trascinando fino al tempio montano di Tengri, che le altre Guardie Rosse stanno per incendiare"

Giocatore 3: (nel ruolo del vecchio sciamano/eremita) "Posso fuggire via da loro e correre verso le montagne? Forse questo spiega perché sono diventato un vecchio pazzo, visto che hanno dato fuoco al mio tempio?"

Giocatore 1: "Certo! ma non limitarti a dire quello che stai per fare. Fallo! E dicci che cosa succede"

Giocatore 3: "Okay. Penso che mordo selvaggiamente le dita della Guardia Rossa che mi sta bloccando, facendogli uscire un po' di sangue."

Giocatore 2: "*Aah! Tu, vecchio demonio faccia di cavallo! Strapperò via dal tuo corpo decomposto quella tua rognosa pellaccia di lupo!*"

Giocatore 3: Corro verso le montagne, cercando un posto per nascondermi"

Giocatore 4: "Dovrebbe esserci una tana di lupi qua in giro, giusto?"

Giocatore 3: "Oh, decisamente. Striscio dentro, lasciando una lieve traccia di sangue della Guardia Rossa, che ancora mi gocciola dall'angolo della bocca."

Giocatore 2: "*Compagno Jiang! Striscia dentro e portaci fuori quello schifoso traditore!*"

Giocatore 4: "Questo è solo un personaggio minore. Lo prendo?"

Giocatore 2: "Sì. Penso che probabilmente sia stato lasciato al suo destino".

Giocatore 4: "Ottimo. *Sei certo, Compagno? E' buio laggiù...*"

Giocatore 2: "*Buio? Lasceresti che un elemento reazionario fino al midollo fugga alla giusta ira del popolo perché si sta nascondendo nel buio? Forse sei troppo legato a queste superstizioni.*"

Giocatore 4: "Questo lo fa muovere. si mette carponi e striscia cautamente nell'entrata della tana."

Giocatore 1: "Fuori, le Guardie Rosse riunite e qualche spettatore occasionale aspettano a lungo qualche segno. Troppo a lungo. C'è qualcosa che non va."

Giocatore 2: "*Compagno Li, è il tuo turno.*"

Giocatore 1: "Appena la seconda guardia sbircia dentro, del sangue schizza fuori dall'interno della tana. Ma la telecamera mostra soltanto l'inquietante bellezza della neve tinta di rosso, sebbene anche Li sia probabilmente cosparso di sangue"

Giocatore 2: "Ohi, povero Jiang, ti conoscevamo ben poco..."

Giocatore 1: "Direi di tagliare qui."

3.4 La Minaccia Diventa Più Forte

Dopo ogni scena in cui la minaccia appare sullo schermo o vi si allude palesemente, essa guadagna un dado. La minaccia comincia con zero dadi e può guadagnare fino a otto dadi minaccia. Questo include anche il preludio. Oltre che segnate i nuovi dadi sulle loro schede di gioco, i giocatori devono anche prender nota di ogni nuova informazione ottenuta sulla minaccia in quella scena.

IMMEDIATAMENTE DOPO IL PRELUDIO DI SKY BURIAL

Giocatore 1: "OK, quindi la minaccia ha appena guadagnato il suo primo dado. Cosa abbiamo appreso in questa scena?"

Giocatore 2: "Vive sottoterra, nelle tane dei lupi e fa a pezzi le persone."

Giocatore 3: "HMM, non è interamente chiaro se viva sottoterra, solo che si trovava in quella particolare caverna. Non penso che lo possiamo stabilire già ora, senza ulteriori prove."

Giocatore 2: "Ha senso. Cosa ne dite di 'fa a pezzi le persone' e basta, allora?"

Giocatore 3: "Sembra piuttosto evidente, sì."

3.5 Framing delle scene, Mappe e Movimenti

Durante lo svolgersi delle scene del gioco, a differenza del preludio e del trailer che sono freeform, i giocatori cominciano il turno diventando il "regista" di ogni scena successiva. Io di solito faccio il regista del preludio o lo faccio fare a un giocatore esperto di *Geiger Counter* e da quel punto si procede a turno in senso orario.

La responsabilità del framing delle scene di un regista può richiedere un po' di tempo per abituarsi, specialmente se il gruppo non ha familiarità con altri giochi che la richiedono, come *Avventure in Prima Serata*, per esempio. In *Geiger Counter*, i compiti del regista sono:

- descrivere i luoghi in cui si svolge la scena, segnandoli sulla mappa se non ci sono già;
- decidere quali personaggi principali e secondari sono sulla scena, mettendo i relativi segnalini nel luogo corrispondente sulla mappa;

- collaborare con gli altri giocatori per dare uno scopo alla scena (di che cosa parla? cosa stanno per fare i personaggi?);
- interpretare la minaccia e, con gli altri giocatori, i personaggi secondari necessari alla scena;
- descrivere il movimento della telecamera immaginaria che sta inquadrando quella particolare scena e
- chiamare "taglia" quando la scena ha raggiunto un'appropriata conclusione.

Fortunatamente, poiché *Geiger Counter* è un gioco collaborativo, i registi non si devono preoccupare troppo di fare tutte queste cose nello stesso momento da soli. Gli altri giocatori saranno felicemente in grado di aiutare se necessario. Per esempio, se il regista della scena attuale ha bisogno di interpretare anche un personaggio principale, un altro giocatore può facilmente entrare in scena e interpretare la minaccia. Tuttavia, nella prima parte del gioco, finché tutti gli 8 dadi minaccia non sono stati definiti, i registi dovrebbero evitare di dirigere scene che evidenziano il proprio personaggio. Questo rende le cose un po' più facili e assicura che lo spazio scenico sia condiviso equamente.

Per iniziare una scena, un regista deve scegliere un luogo in cui si svolge la scena e i personaggi presenti quando la scena inizia. Descrivere la scena come se fosse quella di un vero film è un buon approccio. Ricordate la "regola dei Tre", che dice che tre dettagli coloriti aiutano a catturare l'immaginazione, laddove più di tre sono troppi.

Se necessario, il regista corrente può disegnare sulla mappa un nuovo luogo all'inizio della scena. Si possono definire un qualsiasi numero di luoghi, anche se un numero troppo alto (più di 15) o troppo basso (meno di 8) può essere difficile da gestire, con i personaggi che sono sempre separati o sempre troppo addosso l'un l'altro. Di solito tendo ad avere alla fine un numero di luoghi pari al doppio dei personaggi, a meno che non ci siano forti ragioni tematiche per fare qualcosa di diverso (claustrofobia!).

I luoghi sulla mappa non devono necessariamente unirsi per rappresentare un'immagine dell'ambientazione, sebbene sia molto interessante se questi ne danno un'idea. Le viste dall'alto sono le più comuni, ma, se vuoi mescolare un po' le cose, puoi considerare l'aspetto di una nave, di un castello, o di una base militare sotterranea in sezione, con i vari livelli sopra e sotto. Può essere molto coinvolgente suddividere un luogo precedente (la fattoria) in luoghi più piccoli (la stanza da letto principale, la cantina), se i personaggi fanno molte scene lì dentro.

Mentre una scena si sta svolgendo, è compito dei giocatori recitare i personaggi, assistere con le descrizioni e rispondere alle idee e agli obiettivi della scena, ma il compito del regista è quello di facilitare e guidare anziché dirigere i lavori. Il regista di suo deve tener traccia di quel che i giocatori hanno già deciso che facciano i loro personaggi. Se un giocatore dice che stanno andando nel luogo X, forse la scena successiva

dovrebbe svolgersi in quel luogo o in un posto lungo la strada. Tuttavia, il movimento dei segnalini dei personaggi non è necessariamente ristretto a una locazione adiacente per scena. I movimenti dovrebbero seguire gli andamenti del film, non la strada più vicina. A volte una sola scena può svolgersi in luoghi differenti, sebbene sia di solito meglio chiamare "Taglia" e passare a un nuovo regista prima di muovere la telecamera da qualche altra parte.

Le scene in ***Geiger Counter*** dovrebbero essere le più brevi possibile, poiché il gioco cerca di andare a una velocità da film. Va bene avere scene lunghe una volta ogni tanto, ma la maggior parte delle scene deve essere lunga pochi minuti. Anche se è il regista della scena ad essere responsabile dei "Taglia" per far finire la scena, gli altri giocatori possono metterlo sull'avviso schioccando leggermente le dita per incoraggiare un ritmo più veloce.

Se i giocatori hanno difficoltà a venir fuori con la scena successiva, ci sono alcuni suggerimenti nell'angolo superiore destro della scheda di gioco, basati sui passi che compio nella mia mente quando scandisco le scene. In particolare mi piace aumentare la varietà delle scene facendo una scena di dieci secondi con effetti visivi e rumori inquietanti, in cui magari metto la minaccia che uccide un personaggio secondario. E' decisamente ottimo condividere la partecipazione alla scena con gli altri giocatori, ma qualche volta ha anche senso una scena in cui non ci sono altro che veloci azioni in solitaria. Finché è d'impatto e dura meno di 30 secondi, non dovrebbe spazientire nessuno.

LA QUARTA SCENA DI STARLIGHT, STARBRIGHT: PARTE 1

Giocatore 1: "Okay, non ci sono ancora state scene con il nostro unico sopravvissuto della stazione. Che ne dite di un flashback?"

Giocatore 2 (che recita quel personaggio): "Giusto, appena prima che lei diventi matta."

Giocatore 1: "In basso allo schermo appare la scritta *3 settimane fa*. L'inquadratura iniziale mostra una donna un po' anziana in un costume da bagno non troppo decoroso, che si sta abbronzando su un asciugamano. L'inquadratura è dall'alto e il tempo non è stato troppo clemente con lei, ma un sorrisetto audace sul suo viso ci fa capire che non gliene frega niente di quel che chiunque possa pensare".

Giocatore 2 (ridendo): "No, niente di niente."

Giocatore 1: "La telecamera si sposta per rivelare che lei non è, come ci saremmo aspettati, su una spiaggia, ma nella sala ricreativa della Stazione Solare di Ricerca, di fronte a una serie di finestre coperte da grosse tende che danno sulla superficie del sole."

Il giocatore disegna sulla mappa la sala ricreativa, di fronte alla linea dell'orizzonte che segna la superficie del sole. Finora non sono stati stabiliti altri luoghi all'interno della Stazione di Ricerca, visto che tutte le altre scene si sono svolte sulla nave di recupero. Il giocatore sposta anche il segnalino che indica il suo personaggio in quel luogo, anche se si sta svolgendo un flashback.

Giocatore 2: "Fantastico. Lei è mollemente sdraiata su un cuscino totalmente trappuntato a mano e sta sorseggiando un Margarita spaziale da una cannuccia mentre sfoglia una lacera copia di Jurassic Park."

Giocatore 3: "Piuttosto ironico, vero?"

Giocatore 1: "Cambiando angolazione si può vedere oltre le sue spalle, le luci nel corridoio dietro di lei sfarfallano e poi si spengono. Un po' di tempo dopo, parecchie persone corrono veloci, hanno chiaramente fretta di andare da qualche parte, o di fuggire da qualcosa."

Giocatore 2: "Uh oh."

Giocatore 1: "Gradualmente, il corridoio inizia a riempirsi di uno strano bagliore. Diventa sempre più brillante finché viene notato dalla persona che si sta abbronzando"

Giocatore 2: "Lei si gira. *Cosa stanno facendo , ora, questi sciocchi Americani?*"

Giocatore 1: "Okay, penso che questo sia un confronto, perché sta per essere attaccata da degli alieni luminescenti"

Giocatore 2: "Bello. Tira quei dadi!"

3.6 Confronti

Un confronto si verifica quando uno o più personaggi incontrano la minaccia o si trovano in opposizione fra di loro. Quando questo succede, si tirano alcuni dadi e, alla fine, una o entrambe le parti potrebbero subire uno svantaggio o persino morire. Mentre la maggior parte dei confronti avviene tra i personaggi e la minaccia, io penso che una partita di **Geiger Counter** che non abbia almeno due confronti fra i personaggi principali sia un insuccesso. I personaggi secondari non possono essere coinvolti nei confronti perché non hanno dadi da tirare: sono elementi di scenario della storia, le loro vite (e morti) sono soggette ai capricci descrittivi dei giocatori.

Come regola generale, un confronto si ha...

- ogni volta che la minaccia attacca uno o più personaggi;
- ogni volta che un personaggio vuole ottenere un vantaggio significativo su uno

o più degli altri.

In un confronto, ogni personaggio coinvolto e/o la minaccia tira tutti i dadi accumulati, sommando i due risultati più alti e confrontando le due somme per vedere chi trionfa. Questo significa che la minaccia potrebbe non voler attaccare un personaggio principale finché non è apparsa in almeno due scene e ha quindi almeno due dadi da tirare.

I personaggi possono decidere di accumulare i loro dadi per tirarli tutti insieme contro un avversario comune, di solito è la minaccia, ma a volte può essere anche un altro personaggio. Tuttavia, se perdono, tutti i personaggi coinvolti vengono trattati come se avessero perso singolarmente.

I personaggi possono confrontarsi solo con un personaggio o gruppo di personaggi alla volta. La minaccia è la sola entità che possa confrontarsi separatamente con più elementi, anche se non accumulano i loro dadi. Se la minaccia attacca un gruppo di personaggi e questi decidono di non accumulare i dadi, tutti i personaggi coinvolti possono cercare di battere i dadi della minaccia, come se la minaccia li stesse attaccando singolarmente.

La minaccia non accumula mai i propri dadi con quelli dei personaggi principali. Se la minaccia attacca un gruppo di personaggi e un individuo particolarmente sprezzante o malvagio vuole tirare contro un personaggio anziché contro la minaccia, va bene. Il personaggio attaccato su due fronti tratta i dadi della minaccia e dell'altro attaccante come se fossero accumulati, ma il personaggio attaccante perde automaticamente contro l'attacco non contrastato della minaccia.

I risultati di un confronto si interpretano come segue:

- la parte con i due dadi più alti, individualmente o in gruppo, vince;
- se c'è un pareggio, ambedue le parti perdono (questa reciproca distruzione in realtà è positiva per i personaggi quando la minaccia ha 8 dadi e tira dei 12);
- ciascun membro della parte che ha perso ottiene una condizione scelta collettivamente dai giocatori coinvolti (vedi sotto);
- se la minaccia perde, ma non ha ancora guadagnato tutti e 8 i dadi minaccia, i personaggi sono riusciti a evitarla, per ora;
- se la minaccia perde, ma ha già raggiunto gli 8 dadi, la minaccia perde un dado minaccia. Se era rimasta con un solo dado minaccia, viene distrutta.

In generale, i dadi per il confronto vengono tirati appena diventa chiaro che due parti sono in tensione e che i giocatori hanno abbastanza informazioni per decidere se e come accumulare i propri dadi, quando possibile. Una volta determinati i risultati del confronto e le Condizioni o i dadi persi dalla Minaccia, finite di interpretare il resto della scena, per descrivere come vengono conseguiti questi risultati.

Raramente dovrebbe esserci più di un conflitto per ogni scena. Taglia per far vedere cosa sta succedendo altrove, poi torna indietro se necessario.

LA QUARTA SCENA DI STARLIGHT, STARBRIGHT: PARTE 2, RIPRESA 1

Giocatore 1: "Okay, dopo il preludio e altre due scene, la minaccia ha accumulato 3 dadi minaccia"

Giocatore 2: "Questa è la sua prima scena, quindi la ricercatrice ha solo i suoi 2 dadi iniziali"

Giocatore 1: "Tiriamolo! Accidenti, ho fatto 2, 2 e 4, quindi sommando i due dadi più alti ho 6."

Giocatore 2: "8! Prendi questo, lucciola troppo cresciuta!"

Giocatore 1: "Dovremmo concludere questa scena, poi, con il tuo personaggio che cerca di fuggire via dalla minaccia anziché morire come tutti gli altri della stazione. Le luci nel corridoio diventano sempre più brillanti, finché non diventa quasi impossibile distinguere alcunché."

Giocatore 2: "Lei entra in azione, balzando su dall'asciugamano, gettando via il suo Margarita e saltando verso il muro. Visto che il suo unico vantaggio è 'conosco tutte le misure di sicurezza', lei barcolla un attimo nella luce accecante prima di trovare il bottone giusto, che attiva una serie di estintori nel corridoio e nella sala ricreativa.

Giocatore 1:

"Bene. Dobbiamo ricordarcene, in seguito. Gli estintori spruzzano schiuma tutt'intorno alle creature e puoi vagamente scorgerne le sagome tra i fischi e il ribollire della schiuma, vaporizzata dal calore dei loro corpi. Sono molto incurvati, ma sono decisamente bipedi con grosse teste triangolari."

Giocatore 2: "I suoi occhi si spalancano, vedendo la fonte del problema e apre in fretta una botola lì vicino, gettandosi dentro e chiudendosela dietro."

Giocatore 1: "okay, la telecamera indugia fuori dalla botola, ma continua a mantenerla a fuoco. La luminosità dell'ambiente è temporaneamente diminuita a causa della schiuma gettata sulle creature, ma ora sta salendo di nuovo. L'inquadratura finale è su un piede brillante oscenamente in vista, proprio di fronte alla botola. La vernice sul pavimento inizia a scrostarsi e a sibilarne a causa del calore emanato. Taglia"

3.7 Ottenere e Riscattare le Condizioni

Le condizioni sono impedimenti meccanici e situazioni tematiche in cui i giocatori si trovano, che indicano la distanza del personaggio dalla morte e lo mettono in una serie di improbabili, sfortunate circostanze tipica dei film survival horror.

Un personaggio può subire due condizioni prima di morire, ma la terza condizione deve sempre essere "Morto!". Inoltre, i personaggi soffrono dell'impedimento meccanico derivato dalla condizione finché non pagano il "riscatto" associato a ciascuna condizione. Le condizioni riscattate contano comunque nelle tre condizioni che conducono alla morte permanente del personaggio.

I personaggi sono incoraggiati a prendere la condizione "Morto" come prima o seconda condizione, che diventa "Non è stato affatto ucciso, dopo tutto" una volta che ne hanno pagato il riscatto associato. I giocatori il cui personaggio principale è morto durante una scena, interpretano dei personaggi minori e aggiungono le descrizioni come al solito. Non devono, in ogni caso, rinunciare a essere coinvolti nel gioco. Morire è perfettamente accettabile, perfino incoraggiato, in *Geiger Counter*.

L'elenco completo delle condizioni, le loro conseguenze meccaniche e le condizioni di riscatto vanno segnate nell'angolo in basso a destra della scheda e non viene riprodotto per intero in questo punto.

Vorrei dare un piccolo suggerimento su "Sopraffatto". Se più personaggi subiscono condizioni nella stessa scena e più di uno decide di prendere "Sopraffatto" (che è appropriato se il gruppo viene messo in fuga), la penalità di -2 ai tiri non si accumula per diventare un -4. Invece, per ogni personaggio in più che diventa "Sopraffatto", un luogo adiacente a quello della scena corrente diventa "Sopraffatto". Gli zombi (robot, o quel che c'è), stanno iniziando a propagarsi!

LA QUARTA SCENA DI STARLIGHT, STARBRIGHT: PARTE 2, RIPRESA 2

Giocatore 1: "Tiriamo! Accidenti, Ho ottenuto 2, 2 e 4, per cui i due dadi più alti danno 6."

Giocatore 2: "Mi hai comunque battuto, io ho un 5."

Giocatore 1: "Subisci una condizione. 'Perso'? o 'Solo'?"

Giocatore 2: "Hmm, be' lei è intrappolata nel condotto di mantenimento con indosso solo un costume da bagno. Che ne dici di 'Impreparata'?"

Giocatore 1: "Non è molto interessante, se non sei mai stato preparato all'inizio. Non hai nessun dado vantaggio che possa rappresentare strumenti, o cose che puoi

aver perso nel panico."

Giocatore 2: "Giusto. Be', che ne dici se la sua abilità di trovare le misure di sicurezza è stata scossa dal suo incontro con gli alieni? E' Isterica."

Giocatore 1: "Ha perfettamente senso., visto che la volevi un po' matta nel momento in cui arrivava la squadra di recupero. Dovranno calmarti se vogliono sondare la tua estesa conoscenza delle misure di sicurezza della stazione, il che potrebbe essere utile se vogliono accumulare dei dadi con te nei confronti futuri."

Giocatore 1: "Bene. Lei balza in azione, saltando su dal suo asciugamano..."

3.8 Ottenere Dadi Vantaggio

Ricordate quei gruppi di dadi che avevamo piazzato sulla mappa poco fa? Se i personaggi vogliono avere una possibilità di sopravvivere o di trionfare sulla minaccia, acquisire questi dadi probabilmente gioca un ruolo fondamentale.

Quando un luogo viene definito e tracciato sulla mappa all'inizio, il giocatore che dirige può decidere se piazzare o meno quel gruppo di dadi in quel luogo. Dopo di che, se un personaggio è nello stesso luogo di un gruppo di dadi non definito e si presenta un confronto, il personaggio del giocatore può decidere quel che i dadi rappresentano e convertirli in dadi vantaggio utili al personaggio in un confronto. Se più giocatori vogliono definire gli stessi dadi vantaggio nello stesso tempo, il gruppo deve trovare un modo di regolare la questione, per esempio cominciando dal giocatore che, in cerchio, si trova più lontano dal regista attuale. il regista attuale non può mai definire dei dadi indefiniti e la minaccia non può guadagnare dadi in questo modo.

I diversi gruppi di dadi si distinguono nel seguente modo:

- i singoli dadi, in gruppi di 1, rappresentano i dadi vantaggio che un personaggio mette nella sua scheda di gioco, portandoli per il resto del film o fino alla morte e
- i gruppi più grandi, composti da 2 e 3 dadi rappresentano dei vantaggi fissi che possono essere usati solo quando i personaggi sono in quel dato luogo, come un banco di computer, una mitragliatrice su sostegno, o l'equipaggiamento per colare il metallo usato nel finale di Alien³.

LA TREDICESIMA SCENA DI SKY BURIAL: PARTE 1

Giocatore 1: "Okay, le guardie rosse ti portano dal membro del Partito locale a capo della comunità, che di suo è un Mongolo, ma a volte sembra essere una pedina dello stato Cinese."

Giocatore 4: "Hey, io protesto. So bene su quale cavallo puntare in questa gara, sai? Il Partito si prende cura dei suoi sostenitori"

Giocatore 5: "Okay, il mio personaggio è sconvolto e sta per dargliele. Non posso credere che voi stiate seduto qui a lasciare che questi stranieri violino tutte le nostre regole più preziose, distruggendo gli animali più cari a Tengri e mettendo, nel farlo, a repentaglio la vita di noi tutti!"

Giocatore 4: *"Ha! Chiaramente la vostra educazione feudale è colpevole di questi vaneggiamenti controrivoluzionari, ma non preoccupatevi, sono sicuro che parecchi mesi nei campi di lavoro vi riabiliteranno e vi daranno una corretta prospettiva sulla nazione forte e moderna che stiamo cercando di costruire."*

Giocatore 1: "Mi sembra proprio un confronto! Tirate i dadi!"

Giocatore 5: "Un secondo. Ci sono due dadi vantaggio non assegnati nel quartier generale, giusto? Posso definire questi dadi come un piccolo altare di Tengri che il burocrate locale tiene in un armadietto sotto la sua scrivania, nascosto alle altre Guardie Rosse, ma che dimostra che lui stesso è ancora un po' 'feudale'?"

Giocatore 4: "Ti prego!"

Giocatore 1: "Fantastico. prendi altri due dadi. Forse riuscirai a spaccare l'armadietto, rivelandone il contenuto, quando le Guardie Rosse tenteranno di trascinarti al campo di lavoro."

Giocatore 5: "Un 11!"

Giocatore 4: "L'hai battuto, io ho solo un 9. Bene, questa dovrebbe essere la mia terza condizione. Quindi... immagino che sia morto? Come funziona?"

3.9 Morte e Dadi Sopravvivenza

Quando un personaggio subisce la condizione "morto", che sia temporanea o permanente, il suo dado di sopravvivenza passa a un personaggio principale che ha assistito alla sua morte, se ce ne sono. Questo dado rappresenta l'impulso addizionale che fa andare avanti il personaggio sopravvissuto, dopo aver assistito alla morte dell'altro personaggio. Le priorità per ottenere i dadi sopravvivenza, se ci sono più personaggi o se non ce ne sono affatto, hanno il seguente ordine:

- al personaggio sopravvissuto che, direttamente o indirettamente, ha causato la morte del personaggio, poi
- al personaggio sopravvissuto che ha la relazione più forte con il personaggio morto.

Se un personaggio muore avendo più dadi sopravvivenza (il suo e gli altri guadagnati da personaggi precedentemente morti), soltanto il dado sopravvivenza proprio del personaggio viene passato a un personaggio vivente. I dadi sopravvivenza non possono alla fine appartenere tutti a un singolo, inarrestabile sopravvissuto. Sarebbe troppo facile.

LA TREDICESIMA SCENA DI SKY BURIAL, PARTE 2

Giocatore 5: "Che ne dici se la Guardia Rossa, atterrita da tutte queste assurde stregonerie e fenomeni soprannaturali, prendesse la sua pistola e cercasse di colpirci entrambi, puntando su di te prima che io cerchi di afferrarla?"

Giocatore 2: "Significa che prendo il suo dado sopravvivenza?"

Giocatore 5: "Be', di sicuro sei la persona che ha direttamente causato la morte del burocrate, sparandogli, ma io penso che, dal suo punto di vista, sia tutta colpa sua, per aver rivelato di essere un ipocrita di fronte ai Cinesi."

Giocatore 2: "Certo, stava facendo esattamente questo"

Giocatore 5: "Comunque, il dado a me serve più che a lui."

3.10 Raggiungere gli Obbiettivi

Ricordate gli obbiettivi che avete trovato per il vostro personaggio? Queste brevi descrizioni sono più intensivamente interpretate dai giocatori quando possono creare veri e propri obiettivi che i personaggi si impegnano a raggiungere, obiettivi che li porranno in conflitto con gli altri personaggi e non solo con la minaccia. Il processo di interpretazione può essere fatto apertamente, con gli altri giocatori, o segretamente, rivelando solo se e quando lo scopo è stato raggiunto o il giocatore non è sicuro dello stato del suo scopo.

Raggiungere un Obiettivo in modo soddisfacente per tutti gli altri giocatori, presumendo che la minaccia abbia raggiunto tutti e 8 i dadi minaccia, diminuisce il potere della minaccia, in parte come ricompensa per il fatto che i personaggi si minacciano l'un l'altro. Togliete un dado minaccia per ogni scopo raggiunto in questo modo. Completare gli obiettivi prima che la minaccia abbia raggiunto gli 8 dadi o non conta nulla o non conta come aver effettivamente raggiunto lo scopo. Il personaggio ora deve mirare ancora più in alto, mettendosi in gioco ancora di più alla sua maniera.

LA TREDICESIMA SCENA DI SKY BURIAL: PARTE 3

Giocatore 5: "Hmm, quindi il mio scopo era 'traditori' e stavo interpretando il se-

greto desiderio di smascherare tutti i Mongoli che avevamo inviato ai Cinesi."

Giocatore 2: "Mi sembra che tu l'abbia raggiunto piuttosto bene, smascherando il burocrate locale, il più importante di tutti gli inviati."

Giocatore 4: "Decisamente. Eliminiamo un dado minaccia. La minaccia ora è a sei dadi. Sei dadi riusciamo a batterli facilmente!"

Giocatore 5: "E adesso cosa faccio, senza più uno scopo su cui concentrarmi?"

Giocatore 2: "Be', in una scena successiva, io e te probabilmente staremo lottando sul pavimento con una pistola e penso che questo richieda la tua immediata attenzione."

Giocatore 3: "E c'è ancora la minaccia!"

3.11 La struttura a cinque atti

Il gioco spesso procede nelle seguenti fasi generali:

- "Questi segnali non hanno alcun senso";
- "C'è qualcosa di molto strano qui";
- "Oh no, ci ha trovato!";
- "C'è una sola via d'uscita";
- Fine.

Nel primo atto, la minaccia guadagna lentamente dei dadi e i giocatori si rendono gradualmente conto che sta succedendo qualcosa di strano, ma non sono ancora in stato di panico definitivo.

Nel secondo atto, la minaccia comincia ad attaccare i personaggi principali (non solo le pedine sacrificabili) e li forza a subire delle condizioni. Le cose iniziano a volgere in una disastrosa spirale.

Nel terzo atto, la minaccia arriva a 7 o 8 dadi, diventando quasi inarrestabile e causando il panico tra i personaggi. Inoltre, una volta che la minaccia ha 8 dadi, gli obiettivi iniziano davvero a entrare in gioco, causando ulteriori danni. Uno o più personaggi probabilmente moriranno.

Nel quarto atto, i personaggi superstiti iniziano ad agire insieme, prendendo dadi vantaggio e dadi sopravvivenza dai caduti, raggiungendo gli obiettivi e finendo in confronti reciprocamente dannosi con la minaccia per abbassare i suoi dadi minaccia. Ci saranno dei sacrifici lungo la strada, poiché molti personaggi moriranno.

Nel quinto atto il film giunge alla fine con un confronto finale con la minaccia e/o con i personaggi malvagi e gli epiloghi che ne seguono, alcuni di essi potenzialmente falsi (interludi prima che la minaccia ritorni, ancora viva).

Geiger Counter non è un sistema matematicamente bilanciato alla perfezione, ma, piuttosto, un insieme di metodi che potete usare attivamente per creare un'esperienza di gioco divertente. Il gioco può fallire molto facilmente se cercate di modificarlo ed è compito dei membri del gruppo di gioco usare i metodi qui descritti per creare un'esperienza di gioco divertente. Usare la struttura a cinque atti sopra descritta è solo uno dei modi per divertirsi, ma è un modo che conosco da un'esperienza piuttosto intensa con **Geiger Counter**.

I comportamenti che aiutano a tener vivi i personaggi includono:

- definire e usare i dadi vantaggio;
- fare molte scene senza confronti;
- tenere insieme i personaggi e sommare i loro dadi quando incontrano la minaccia;
- non perseguire obiettivi o confronti con gli altri personaggi.

I comportamenti che aiutano a supportare la minaccia includono:

- lasciare i dadi vantaggio indefiniti o non usarli;
- fare confronti quasi in ogni scena;
- dividere i personaggi, così che non possano sommare i dadi nei confronti con la minaccia;
- perseguire fortemente i propri obiettivi e i confronti con gli altri personaggi.

Centrare quel piccolo, magnifico bersaglio in cui la maggior parte dei personaggi muore, ma uno o due riescono a malapena a fuggire dalla minaccia o a batterla, richiede un preciso atto di bilanciamento tra fare cose che tengono vivi i personaggi e fare cose che li uccidono. Questo atto di bilanciamento spesso è il cuore del gioco.

4.0 *Fine*

I finali sono veramente importanti e sono lo scoglio contro cui sono naufragati parecchi film survival horror.

4.1 *Il Confronto Finale*

Ad un certo punto, non ha più senso passare a una nuova scena in mezzo a due confronti con la minaccia. Logorare la minaccia finché non gli sono rimasti 2 o 3 dadi, per poi obbligare i personaggi a cacciare la povera piccola indifesa minaccia... non è molto divertente e non riflette affatto le condizioni di climax di film come *Aliens* o *Lo Squalo*.

Una volta che il gruppo ha dichiarato che questa scena è il "Confronto finale", le parti coinvolte dovrebbero continuare a tirare i dadi contro la minaccia o contro gli altri personaggi finché una delle due parti non muore, per aver subito troppe condizioni o aver perso tutti i dadi minaccia. Fra i tiri, aggiornate le condizioni e l'ammontare delle riserve di dadi, aggiungete qualche descrizione del campo di battaglia e poi ricominciate a tirare. Ripley sta combattendo contro la regina madre aliena adesso!

Considerate l'idea di lasciar fuggire la minaccia quando le sono rimasti solo uno o due dadi e non sembra essere un serio pericolo per i personaggi. Sicuramente, in alcuni casi ha senso che i personaggi tentino di distruggere qualsiasi traccia della minaccia, ma qualche volta potresti voler fare in modo che la minaccia ritorni dopo un falso epilogo o per un futuro sequel.

4.2 *L'Epilogo e i Titoli di Coda*

Gli epiloghi, specialmente quelli falsi, sono un modo molto divertente per concludere un film. Mostra i superstiti del tutto rilassati, in relativa totale tranquillità. Ma la minaccia non è stata totalmente sconfitta! Si mostra di nuovo per affrontarli!

A questo punto puoi scegliere di

- tirare per un vero confronto finale, senza curarsi che sia già stato dichiarato o no, per vedere chi vince alla fine;
- chiamare "Titoli di coda" e far finire il film appena comincia l'attacco; oppure
- mostrare al pubblico, ma non ai sopravvissuti, che la minaccia è ancora in giro, strisciando in attesa di future sessioni in cui girare un sequel, come in *Alien vs Predator*.

4.3 Sequel

Se un film ha un grande successo di intrattenimento, certi giocatori potrebbero decidere di organizzare un sequel. Vedendo come la maggior parte dei personaggi è morta, il sequel non deve necessariamente richiedere nemmeno lo stesso gruppo di giocatori, sebbene dei produttori esperti avranno chiaramente una maggior idea di quel che è accaduto durante il primo film.

Questo è il modo in cui suggerisco di modificare le regole iniziali: consentite alla minaccia di cominciare con tutti i dadi rimasti alla fine del primo film (anche se non ce ne sono). Poi, consenti a ogni personaggio che ritorna di cominciare con un dado sopravvivenza addizionale che rappresenta l'esser sopravvissuto la prima volta alla minaccia o a una simile. Se vuoi alzare un po' la posta, come spesso accade nei sequel, forse dovresti consentire alla minaccia di raggiungere fino a 9 dadi.

5.0 ***Come Gestire un Massacro***

Geiger Counter non richiede un Game Master, ma il gruppo di gioco ha ancora bisogno di qualcuno che sappia organizzare la partita, spiegare le regole a chi non ha mai giocato prima (e forse anche a chi ha giocato) e guidare il gruppo lungo il processo. Tutti i giocatori devono considerarsi responsabili per il divertimento nel gioco, ma il giocatore che organizza la partita ha anche più responsabilità, conducendo il gruppo durante la prima sessione. A volte, nessuno vorrà far investire da un autobus il proprio personaggio, o descrivere una scena di 10 secondi con l'inquietante rumore dell'acqua che gocciola se tu non sei il primo a farlo. A volte, le persone non capiscono che sono arrivate al confronto finale con la minaccia o che hanno bisogno di entrare nel conflitto tra personaggi, a meno che tu non glielo suggerisca o ci faccia entrare il tuo personaggio.

Tutti sono uguali al tavolo e devi ricordarti che non sei il Game Master, ma, almeno finché il gruppo non si trova a proprio agio con le regole di ***Geiger Counter***, è tua responsabilità farlo funzionare. Spesso questo significa ascoltare e cercare di immaginare quel che gli altri vogliono. A volte questo significa spingere il gruppo in una particolare direzione. Buona fortuna!

5.1 ***Premi il bottone rosso***

Tutta la competizione di ***Geiger Counter*** è finta. Questo comprende sia la competizione tra la minaccia e più personaggi (entrambi tenuti dai giocatori), che la competizione tra i personaggi per acquisire risorse, raggiungere obiettivi, evitare di subire condizioni e sopravvivere. Queste competizioni sono come le 'competizioni' di un testa-o-croce o del gioco di carte *War*, un'illusione che può creare suspense ed interesse, ma, se presa troppo sul serio, non è molto divertente.

L'unica ragione per cui si tirano i dadi, invece di decidere arbitrariamente quale parte perde il confronto, è perché il pubblico non sempre sa a priori cosa succederà, anche se il risultato è suggerito da esigenze di percorso. Mantenere il divertimento di essere il pubblico di un film survival horror è uno degli obiettivi principali di ***Geiger Counter***. Non intende, tuttavia, replicare l'esperienza di essere il personaggio in una storia survival horror. Sarebbe difficile divertirsi nel gioco, penso, se vi sentite davvero spaventati per le vostre vite, anziché godervi le pericolose e spaventose situazioni che incontrano i vostri personaggi.

Principalmente, lo spirito di ***Geiger Counter*** va nella direzione opposta sia alla competizione tra giocatori sia al giocare troppo pienamente il personaggio, condividendo i suoi obiettivi e desideri. Se un personaggio trova un bottone con scritto

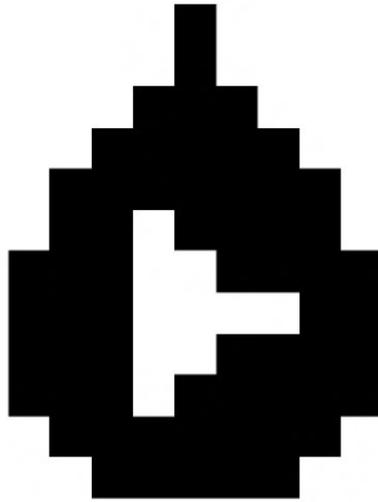
"Pericolo!", prima della fine del gioco assicuratevi con tutti i mezzi che qualcuno, preferibilmente il vostro personaggio, preme quel bottone! Non vincete se il vostro personaggio fugge via illeso, sia che la tua motivazione sia semplicemente vincere o sostenere fortemente per il personaggio; perdetevi e così perde tutto il gruppo, a causa della mancata opportunità di divertimento.

6.0 *Post-Produzione*

Questa versione beta di *Geiger Counter* è il risultato di circa due dozzine di sessioni di play-test organizzate da me, dai membri della Story Games Boston e dalle persone con base a Seattle coinvolte nella Go Play Northwest. Grazie a tutti!

Mentre io considero le regole di questo gioco come più o meno finite, sono interessato nell'imparare da voi, le persone che leggono e giocano questa edizione, quanto bene questa versione delle regole vi aiuta a fornire eccellenti partite al vostro tavolo di gioco. Quali aspetti critici non sono coperti da questo manuale? Come posso fare un lavoro migliore che mostri alle persone come organizzare e giocare questo gioco?

Jonathan Walton



BLEEDING PLAY

FREE GAMES THAT DELIVER

[HTTP://BLEEDINGPLAY.WORDPRESS.COM/GEIGER/](http://bleedingplay.wordpress.com/geiger/)

TRADUZIONE IN ITALIANO A CURA DELLO STAFF TRADUTTORI DI GDRITALIA



[HTTP://WWW.GDRITALIA.IT/](http://www.gdritalia.it/)

TRADUZIONE SIDDHARTHA RAPHAEL
REVISIONE GREYDEATH, HASIMIR
IMPAGINAZIONE BAGI