

Il Nemico Dentro

Un Gioco di Ruolo creato per i 24 hour game di GdRItalia.
di Daniele "Beld" Prisco

Stavamo cercando forme di vita intelligenti oltre la nostra, prima nel sistema solare poi fuori, ma non ci siamo accorti che loro sono già qui, intorno a noi... loro sono noi.

Influenze

Ecco cosa mi ha influenzato, o meglio a cosa stavo pensando quando mi si sono posti davanti i temi del concorso. Tutta una serie di film come **La Cosa** di Carpenter, il bellissimo **Essi Vivono** e l'inquietante **Invasion**, la serie tv intendo. Non so se esistano GdR con questi temi, io non ne conosco e questo basta in 24 ore per farmi venire un po' di idee.

Non si sa da dove siano venuti, se da Marte, Giove o da fuori il sistema solare, pochi possono dire di averne visto realmente uno, intendo dire nella sua vera forma, sapete... non sono esattamente piacevoli alla vista, eppure sicuramente la maggior parte di noi ne ha visto più di uno. Magari al supermercato, o allo stadio, magari ci abbiamo fatto una partita a tennis insieme o magari lo salutiamo tutte le mattine perché lavora nell'ufficio accanto al nostro. Io li ho scoperti per caso qualche hanno fa mentre ero come al solito all'osservatorio, forse qualche loro sistema di occultamento deve aver funzionato male, i nostri sistemi di registrazione hanno memorizzato tutto e anche io, è facile trovare qualcosa quando si sa dove guardare, tutt'ora non saprei bene come descriverlo, la luce e la scia era quella di una cometa che scendeva sulla terra, ma c'era qualcosa all'interno che si muoveva. Da lì è iniziato tutto, ho conosciuto altra gente come me, che sa che sta succedendo, alcuni sono scomparsi da un giorno all'altro, credo che fra quelle persone ci fossero anche loro nascosti... sa, sono come noi non so come facciano, ma sono come noi e non credo che gli piaccia sapere che noi ce ne accorgiamo ma... a proposito come fai a sapere tutte queste cose?

Dott. Hans Humler

Cosa sta succedendo

Il Nemico Dentro è un gioco di ruolo ambientato nei nostri giorni, anche se nulla vieta di ambientarlo in altre epoche, io non ci ho pensato ma magari funziona ugualmente. Dove una razza aliena sconosciuta è approdata sul nostro pianeta per *assimilarlo*, ma niente atti di forza alla Guerra dei Mondi, no, gli alieni non agiscono in questo modo, loro si sostituiscono a noi, poco per volta e in tutta segretezza. Forse hanno la capacità di mimarci come aspetto fisico o forse hanno qualche congegno in grado di manipolare le nostre coscienze e farci vedere quello che vogliono, non si sa, quello che conta e che si stanno pian piano sostituendo alle persone, in genere occupando i gradini più alti della società, ma anche alcuni di quelli più bassi. I protagonisti di queste storie saranno però i personaggi mossi dai giocatori che utilizzeranno esseri umani a conoscenza di questa invasione silenziosa e che dovranno sventare i piani degli alieni per la conquista del mondo. Purtroppo *loro* non sono stupidi e non è raro che gruppi di *ribelli* siano stati spazzati via dall'interno proprio perché tra di loro c'era nascosto un alieno. Tra i personaggi potrebbe accadere altrettanto, meglio non abbassare mai la guardia e controllare sempre le persone che si hanno vicino. Fortunatamente gli umani hanno un piccolo vantaggio rispetto ai cinici ed efficienti alieni, gli *ideali*, con cui combatteranno questa minaccia

Terminologia

Alcuni termini utilizzati in questo gioco che dovrete conoscere:

loro: ogni volta che troverete il termine *loro*, scritto in corsivo, questo starà ad indicare gli alieni.

d6: indica un dado a sei facce, che credo tutti abbiano in casa.

Giocatore: Uno dei partecipanti al gioco.

Master: Uno dei giocatori, che ha il ruolo di descrivere il mondo, inventarsi l'avventura della serata, muovere i PNG e inventare le situazioni da proporre ai personaggi.

Personaggio: Un personaggio interpretato da uno dei giocatori al tavolo.

PNG: Un personaggio interpretato dal Master.

Creazione del personaggio

I giocatori creeranno dei personaggi per giocare a *Il nemico Dentro* (d'ora in poi IND) compilando in segreto la loro scheda, solo il Master è a conoscenza di tutte le statistiche presenti nelle schede, più che altro per verificare la corretta distribuzione dei punti; di seguito sono presentate le regole di creazione di tali personaggi.

Nome

Questa è facile, inventate nome e cognome del vostro personaggio, possibilmente in tema con l'avventura del master.

Caratteristiche

In IND le caratteristiche di ogni personaggio sono tre, **Mente**, **Interazione sociale** e **Fisiche**.

Mente: Gestisce tutti i tiri che riguardano capacità mentali del personaggio, ad esempio, guidare, usare un computer, cercare da mangiare in un bosco, disattivare una bomba ecc. insomma qualsiasi cosa che possa riguardare l'intelligenza pura e semplice, la cultura o un'abilità che si apprende nel corso degli anni.

Interazione sociale: Gestisce tutti i tiri che riguardano i rapporti con gli altri, che siano umani o alieni, ad esempio cercare di convincere il buttafuori a farvi entrare in un locale esclusivo, interrogare una persona, dire una scusa plausibile e farvela passare liscia.

Fisiche: Gestisce tutti i tiri che riguardano una prova fisica, che sia di sforzo fisico, di forza bruta o di particolare abilità fisica, ad esempio, scalare un muro, camminare su uno stretto cornicione, sfondare una porta o prendersi a pungi con qualcuno.

Assegnare i punti alle caratteristiche

I giocatori devono distribuirsi un punteggio tra queste tre caratteristiche, con questa limitazione: ogni personaggio deve avere un minimo di 1 in una caratteristica ed un massimo di 5. Non c'è limite ai punti che i giocatori si possono distribuire ma lo faranno a loro rischio e pericolo. Infatti per ogni punto superiore al 2 in una caratteristica, aggiungeranno un punto anche alla loro scala *Chi sei realmente?* (vedi più avanti)*. Se decideranno invece di avere un solo punto nella caratteristica allora sottrarranno un punto dalla scala *Chi sei realmente?*.

Tenete conto di ciò; in genere gli esseri umani hanno tutte le caratteristiche a 2, gli sfigati possono avere alcune o tutte le caratteristiche a 1, una caratteristica a 3 indica una persona brillante, 4 una persona molto allenata, 5 una persona che difficilmente sbaglia quello che fa, al mondo ce ne sono poche così.

*non si sa ancora bene se gli alieni tendano a scegliere soggetti particolarmente dotati o se *loro* abbiano abilità di molto superiori alle nostre.

Ideali

“Senti, non mi importa quanti sono, io qui non ti lascio, prima mi hai salvato il culo e questo basta per farmi sapere che non sei uno di loro...”

Jacques Fontaine, giornalista.

Gli esseri umani hanno degli ideali, *loro* no. Ideale qui è inteso con questa definizione etimologica del termine.

1. concepito dal pensiero.
2. perfetto, senza alcun difetto.

I personaggi nel corso della storia potranno appellarsi ai loro ideali per riuscire in una situazione di gioco.

Alla creazione del personaggio i giocatori sceglieranno uno di questi ideali e lo annoteranno nella scheda, un giocatore può crearne altri, ma dovrà chiedere l'approvazione degli altri giocatori al tavolo, se la maggioranza saranno d'accordo potrà prenderne uno di sua creazione, ecco alcuni ideali.

Lealtà: Il personaggio può risolvere una situazione fallita di un altro personaggio.

Coraggio: Il personaggio può risolvere una sua situazione *Fisica* fallita.

Dignità: Il personaggio può risolvere una sua situazione *Interazione sociale* fallita.

Fermezza: Il personaggio può risolvere una sua situazione *Mente* fallita.

Sacrificio: Il personaggio può risolvere una situazione fallita per ogni altro personaggio in una SC (vedi più avanti), ma subisce un livello di ferita.

Danni

I personaggi sono esseri umani e di conseguenza molto fragili, quando un personaggio perde una situazione che prevede un danno fisico subisce un danno, ovvero rimane *Ferito* o due danni, ovvero è *Morto*. Nella scheda sono presenti due livelli di danno, *Ferito* e *Morto*, ...e sì, gli esseri umani sono piuttosto fragili.

Aggiunta dei punti alieno

Dopo che un giocatore ha completato tutti i campi della scheda, la passa al master, il master aggiungerà un pallino alla scala *Chi sei realmente?* a tutti i giocatori fuorché ad uno, a cui invece ne aggiungerà due, questo personaggio sarà più vicino ad essere in realtà un alieno, nessun giocatore saprà quale altro giocatore ha un punteggio nella scala più elevato, solo il master ne è a conoscenza.

Chi sei realmente?

All'inizio della scheda del giocatore c'è una scala di dieci pallini, da leggere da sinistra verso destra, quindi da Umano ad Alieno, questo rappresenta quanto il personaggio è vicino ad essere in realtà un alieno, tutti i giocatori potrebbero essere in realtà degli alieni e, dato che questa scala (come d'altronde tutta la scheda) è da tenere segreta, ogni giocatore non saprà se quello che gli sta accanto è uno di *loro* o un essere umano.

Il personaggio accumulerà punti in questa scala durante l'avventura, e in più qualche punto lo avrà già inserito durante la sua creazione, una volta arrivato a dieci punti il personaggio si scoprirà essere in realtà un alieno e farà di tutto per eliminare gli altri personaggi.

Come si gioca

Una volta creato il personaggio siete pronti a giocare, ecco le regole che vi permettono di farlo.

In genere la maggior parte del gioco è narrazione, il Master descrive il mondo di gioco attorno ai personaggi mossi dai giocatori, descrivendo luoghi, muovendo PNG ecc. mentre i giocatori descrivono ciò che fanno solo i propri personaggi, il gioco prosegue in questo modo a meno che non si presenti una situazione da risolvere, al che le cose cambiano.

Nota: il Master non può negare qualcosa ad un giocatore, o gli dice di sì, ed il gioco continua, o reputa che quella sia una *situazione* da risolvere e in quel caso si tirano i dadi. (un grazie a V. Baker per questa perla, non utilizzerò mai più un GdR senza ricordarmi di questa massima)

Situazioni da risolvere

Le situazioni da risolvere scattano ogni volta in cui il Master decide che il personaggio mosso dal giocatore non è detto che riesca in automatico in quello che sta facendo, perché magari è particolarmente difficile oppure perché potrebbe essere interessante per il gioco che la situazione sia incerta. A quel punto dichiara che quella è una *Situazione da Risolvere*. Si fa dire con esattezza cosa il giocatore vuole ottenere tramite il suo personaggio e gli spiega quale caratteristica entra in gioco e se ci sono o no rischi fisici, potrebbe essere ferito o addirittura morire. Se il giocatore accetta tira un d6. Per riuscire a risolvere la situazione il risultato del dado deve essere pari o inferiore al punteggio della caratteristica che entra in gioco (scontato dire che un risultato di 6 fallisce sempre).

Se riesce a risolvere la situazione, prende in mano la narrazione e descrive come ha risolto la situazione, dopo di che la narrazione tornerà nelle mani del Master. Se non riesce a risolvere la situazione il giocatore prenderà comunque l'autorità narrativa, ma descrivendo come abbia fallito.

In più, un personaggio che abbia fallito una situazione, a prescindere che abbia o no subito danni fisici, acquisterà un punto nella scala *Chi sei realmente?*.

Situazioni da risolvere semplici

Le situazioni da risolvere semplici (che d'ora in poi chiameremo soltanto Situazioni semplici o SS), sono tutte quelle in cui il personaggio agisce da solo, non importa che siano un'azione singola, come arrampicarsi su un muro, o una serie di azioni tutte insieme, come entrare di nascosto di notte in una banca ed arrivare al caveau. Il master dovrebbe servirsi del proprio buon senso per decidere quali azioni siano delle situazioni interessanti da risolvere e quali no, nell'esempio fatto sopra, è evidente che una situazione come quella di scavalcare il muro della scuola, per quanto alto, per andare dall'altra parte e saltare la lezione, non dovrebbe costituire una situazione da risolvere. Ben altra cosa se ci si dovesse arrampicare al secondo piano di un palazzo per entrare dalla finestra. Stessa cosa per una serie di azioni che portano ad un determinato risultato, ad esempio, imbucarsi ad una festa per conoscere una ragazza potrebbe non rappresentare una situazione interessante da risolvere, mentre l'esempio del caveau della banca molto probabilmente sì.

Situazioni da risolvere complesse

Le situazioni da risolvere complesse (che d'ora in poi chiameremo soltanto Situazioni complesse o SC), sono tutte quelle situazioni in cui agiscono più personaggi contemporaneamente, in genere personaggi e PNG del Master. In questo caso è necessario darsi un ordine per tirare i dadi e risolvere man mano le situazioni di ogni giocatore e gestire la narrazione.

I personaggi agiscono secondo il punteggio della caratteristica che entra in gioco per risolvere la situazione, chi ha il punteggio più alto agisce per primo e poi di seguito fino al punteggio più basso, in caso di parità di punteggio i giocatori tirano un d6 e lo sommano al proprio punteggio, il nuovo valore indicherà l'ordine di iniziativa. Da questo punto in poi si procede come una SS, una volta che tutti i giocatori hanno risolto, o non hanno risolto la situazione, tocca al Master narrare, magari

evolvendo la situazione, continuandola o terminandola se reputa sufficienti le situazioni narrate dei giocatori. In caso la situazione non sia risolta o terminata si riprende seguendo l'ordine già stabilito in precedenza.

Creare danno

Oltre che riceverlo, i personaggi possono creare danno agli altri personaggi o PNG, se intendono creare danno a qualcuno, semplicemente lo dichiarano, la prova riuscita creerà anche un livello di danno. Questo potrebbe risolvere la situazione, ad esempio uccidendo l'avversario o facendolo fuggire, oppure l'avversario potrebbe essere ferito ma rimanere a combattere.

Valori di riferimento

Normalmente le sfide si svolgono contro il proprio punteggio di caratteristica, ma ci sono delle sfide che sono dure anche per le persone particolarmente brave. Il master può far sapere ai giocatori, quando dichiara una situazione da risolvere, che questa sia particolarmente difficile o estremamente difficile e applicare una penalità alla caratteristica che entra in gioco:

-1 se particolarmente difficile

-2 se estremamente difficile

Per esempio camminare su una corda potrebbe essere un'azione particolarmente difficile mentre convincere delle persone che ci sono alieni nella società umana è sicuramente un'azione estremamente difficile.

Esempio: il personaggio di Matteo ha la caratteristica *Fisiche* ad un punteggio piuttosto elevato, 4, il Master gli dice che attraversare quel cavo di acciaio teso tra i due palazzi è una situazione particolarmente difficile, quindi Matteo tirando il dado riuscirebbe nella prova con un risultato di 3 o meno.

Utilizzo degli Ideali

Una volta per avventura, quando un personaggio fallisce nel risolvere una situazione può se vuole utilizzare il suo ideale.

In questo caso si inserisce nella narrazione e descrive la situazione come se l'avesse risolta, il tiro di dado non conta più niente, in più sottrae un punto dalla sua scala *Chi sei realmente?*.

Gli ideali sono potenti ma vanno usati al momento giusto.

Danno e Guarigione

Si dice che loro siano in grado di guarire dalle ferite molto più velocemente di noi... o forse non sentono le ferite come le sentiamo noi.

Dott. Monica Libermanh.

Ogni volta che la situazione causa danno e i personaggi falliscono nel risolverla, subiscono il danno dichiarato precedentemente dal Master, questi danni sono cumulativi. I personaggi possono subire al massimo una situazione di *Ferito*, al prossimo fallimento di una situazione che causerà danno, moriranno.

I giocatori sono però in grado di inserirsi nella narrazione per modificare lo stato di salute del proprio personaggio. Ogni volta che subiscono danno posso dichiarare di non riceverlo entrando nella narrazione e descrivendo in che modo non hanno subito ferite o ne hanno subito solo lievemente, ma ogni volta che lo faranno aggiungeranno un punto alla loro scala *Chi sei realmente?*.

Morte

La morte di un personaggio non ne determina la dipartita dal gruppo di gioco. Se l'avventura non è ancora finita il giocatore può crearsi immediatamente un nuovo personaggio esattamente con le regole di creazione esposte precedentemente, con l'unica differenza che aggiungerà automaticamente due punti alieno alla sua scala *Chi sei realmente?*. ...Beh in fondo loro hanno capito come vi muovete e solo questione di tempo prima che vi eliminino.

In realtà sei uno di loro!

“Grazie Guido per avermi fatto entrare a casa tua! Ero certo che mi stessero seguendo e grazie anche per avermi creduto! E dire che ero pure arrabbiato con te perché ti avevano promosso al posto mio in ufficio... grazie anco... o merda!”

Andrea Bianchi, impiegato

Cosa succede se un personaggio arriva a dieci punti alieno? Semplice, diventerà un alieno, o meglio lo sarà sempre stato, ma non in modo palese, per mimetizzarsi nel gruppo e distruggerlo dall'interno. Si suppone che le sue prove fallite siano state tali proprio per non avvantaggiare o addirittura per sfavorire gli altri del gruppo.

Ora però potrà manifestarsi in tutta la sua mostruosità, il giocatore ora avrà due scelte a disposizione tutte portate a eliminare gli altri componenti del suo gruppo. Potrà rivelarsi immediatamente o continuare ad agire in incognito per poi rivelarsi nel momento opportuno, non è necessario che il master venga a conoscenza di chi sia rivelato un alieno.

Un personaggio diventato uno di *loro* perderà immediatamente la sua capacità di utilizzare il suo *Ideale* se non l'ha già utilizzato nel corso dell'avventura, in più quando lo riterrà opportuno potrà rivelarsi.

Un personaggio rivelato assumerà il vero aspetto degli alieni, il giocatore dovrà descrivere l'aspetto mostruoso della creatura che attaccherà immediatamente uno o più dei suoi compagni, cancellerà immediatamente i suoi danni, come se non ne avesse subito e potrà subire fino a due condizioni di Ferito prima di morire.

Situazioni e scene di gioco

IND si prefigge di creare avventure che possano essere giocate in una serata, quindi il consiglio che posso dare ai Master che decidessero di cimentarsi nel far provare questo gioco agli amici e di non perdere tempo a creare chissà quali storie con trame incasinatissime, più che altro concentratevi a mettere in crisi i giocatori proponendogli delle situazioni interessanti su cui dovranno decidere il da farsi rischiando molto e vedendo chi sopravvive fino alla fine. Partite da un'idea semplice, per esempio, il gruppo di personaggi deve cercare di entrare in una stazione radiofonica, in realtà centro di comunicazioni aliena, e distruggere il computer che controlla le loro comunicazioni. Questa frase potrebbe riassumere tutta la serata di gioco, in cui poi il master e i giocatori possono ricamarci su e tirar fuori le situazioni più disparate. Se non avete spunti, basta guardare qualche film o in qualche libro, ne troverete a palate.

La parte più divertente sarà quella di far trasformare un personaggio in uno di *loro* e vedere come, o se, riuscirà a eliminare gli altri del gruppo, infatti il Master può forzare ancora di più la mano, durante la creazione dei personaggi, scegliendo di aggiungere i due punti in più nella scala *Chi sei realmente?* al personaggio che abbia già il punteggio più elevato, in questo modo forzerete ad uscire prima l'alieno che è in lui.

Interpretare *loro*!

Il master ha anche l'arduo compito di interpretare i PNG alieni! Fate in modo che gli alieni possano essere distinti, in modo velato, dalle normali persone. La maniera più facile è quella di disumanizzarli leggermente, date un'occhiata agli ideali dei personaggi e pensate esattamente al contrario, ovvero, uno di *loro* non aiuterà mai un compagno in difficoltà, non si sacrificherà mai per chiunque non sia se stesso e non avrà grande senso della dignità. Date dei segnali ai personaggi, fate in modo che possano dubitare dei PNG che incontrano e che si facciano sospetti su alcuni di loro, il gioco ne guadagnerà.

Fine del gioco

Come Master, fate in modo che l'avventura abbia una fine, i personaggi devono aver ben chiaro l'obbiettivo dell'avventura quasi da subito. Col poco tempo che avete a disposizione in una serata se indugiate troppo a far capire come dovranno risolvere l'avventura potreste far scadere nella noi la partita, presto i giocatori inizieranno o ad impallarsi o ad arrampicarsi negli specchi per tentare di fare qualcosa che molto probabilmente non avevate neppure previsto.

Quando i personaggi arriveranno alla fine dell'avventura comunicateglielo e fategli i complimenti, non è da tutti sventare una minaccia galattica.

Note di Design

Finito! Almeno credo, sono piuttosto stanco, alla fine delle 24 ore a disposizione ne ho utilizzato una decina, ma sono piuttosto soddisfatto del risultato ho scritto qualcosa che fino a ieri non mi sarei neppure immaginato di poter scrivere, devo dire che questo forzare la mano per costringerti a fare un gioco funziona alla grande! Certo ho lasciato fuori un po' di idee buttate giù in tutta fretta nelle ore notturne, come le Professioni, volevo scrivere qualcosa sulle professioni possedute dai personaggi e in base alla professione essere più o meno vicino agli alieni... in fondo si sa... i politici fanno parte di una loggia aliena massonica per la conquista del mondo. Anche un'idea su delle sette segrete non sarebbe stata male. Sicuramente volevo fare più esempi, ma il tempo è quello che è. Forse interessa a qualcuno sapere come mi sono organizzato in queste 10 ore scarse divise tra un inizio di nottata, una mattinata piena e un pezzettino di pomeriggio.

Le prime tre ore di notte sono state di organizzazione, ho preso dei fogli e ho iniziato a buttare giù idee che mi venivano in mente un po' a caso, scartandone la maggior parte. Il tema per chi interessa era un'immagine dei pianeti del nostro sistema solare, un'immagine di Carnage (il nemico dell'uomo ragno) e la frase "si può vivere per un ideale?" che è quella che mi ha dato più problemi. Voglio dire dopo aver visto le immagini ho pensato "Ceee... faccio un gioco su un mostro spaziale enorme tipo Galactus che vuole distruggere la terra e i PG devono impedirglielo!" poi sono rinsavito e ho incominciato a scrivere altro. Comunque dicevo, nelle prime tre ore ho fatto alcuni schemini scritto parole che mi potevano far venire idee, letto più volte le POWER 19 e dato un'occhiata a un po' di giochi di ruolo. La mattina dopo molte ore di sonno il tutto è stato più chiaro, mi sono dato un ordine di scrittura, creazione del personaggio, schede, sistema di gioco, PNG ecc. e ho iniziato subito a scrivere, il tutto riletto diverse volte. L'ultima ora è stata di rilettura, qualche correzione e queste ultime note.

Non c'è nient'altro da dire se non che, a prescindere da come vada il concorso, parteciperò sicuramente anche al prossimo!

Piegare qui

Chi sei realmente?

Umano



Alieno

Nome del personaggio

Mente



Interazione sociale



Fisiche



Ideale

Danni

Ferito

Ferito

Morto

Tagliare qui

Piegare qui

Chi sei realmente?

Umano



Alieno

Nome del personaggio

Mente



Interazione sociale



Fisiche



Ideale

Danni

Ferito

Ferito

Morto