

Regolamento “Who you gonna call?”

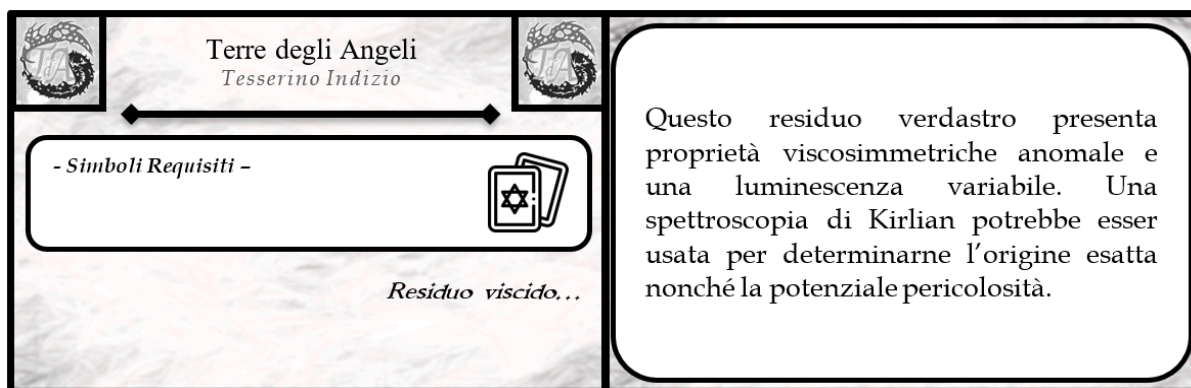
Le semplici meccaniche descritte di seguito consentono di rappresentare situazioni e interazioni particolari legate al contesto di gioco. I giocatori sono invitati ad interpretare nel modo migliore possibile le conseguenze derivanti da chiamate o effetti subiti durante il gioco, cercando sempre di rimanere immersi nel proprio personaggio.

Competenze e tesserini

Al momento di creare il proprio personaggio ogni giocatore deve scegliere una **Competenza** posseduta dal PG da un insieme che dipende dal Gruppo Giocante a cui afferisce. La Competenza determina quali **tesserini indizio** il giocatore è in grado di consultare, come spiegato di seguito.

Tesserini indizio

Questi tesserini riportano sulla faccia visibile uno o più dei **Simboli** associati alle **Competenze**. Se il PG possiede il/i Simbolo/i, può consultare l'indizio nella faccia nascosta.



Importante: I tesserini sono da considerarsi elementi fuori gioco, ossia la loro presenza fisica va ignorata. Sarebbe quindi scorretto comunicare ad altri PG il simbolo necessario per consultare un particolare indizio.


Tesserini interazione

Questi tesserini riproducono effetti particolari associati agli elementi presenti nell'area di gioco.

Le interazioni con l'icona dell'**Occhio** devono essere consultate dopo aver osservato l'oggetto associato mentre quelle con l'icona della **Mano** devono essere consultate solo dopo avere manipolato l'oggetto.

Terre degli Angeli
Tesserino Interazione

Se stai guardando l'oggetto, devi consultare subito la parte coperta del tesserino...



Nel momento in cui la tua immagine si riflette nella superficie di questo vecchio specchio, i connotati subito divengono orribilmente deformi... il tuo mostruoso alter-ego ti fissa con sguardo malevolo e subito ti senti colmo di terrore!

Subisci **TRAUMA**.

In seguito, potrai ignorare gli effetti di questo tesserino.

Terre degli Angeli
Tesserino Interazione

Se manipoli l'oggetto, devi consultare subito la parte coperta del tesserino...



Nel momento in cui tocchi la siringa, il sottile ago ti punge... un intenso torpore si diffonde nelle tue membra e subito ti irrigidisci come se il tuo corpo fosse divenuto di pietra.

Subisci **ECTO**: *Lascia cadere la siringa e resta completamente zitto e immobile per un minuto.*

In seguito, potrai ignorare gli effetti di questo tesserino.

Tesserini speciali

- Parete compatta: solitamente applicato ad una porta chiusa, indica che la porta a tutti gli effetti non è da considerare come tale, e al suo posto vi si trova una normale parete
- Oggetto inviolabile: un oggetto associato a questo tesserino non può essere spostato o alterato in alcun modo

Terre degli Angeli
Tesserino Parete Compatta

PARETE COMPATTA

Terre degli Angeli
Tesserino Inviolabile

OGGETTO INVIOLABILE

L'oggetto sembra infuso di un occulto potere. Non è possibile spostare oppure danneggiare l'oggetto.

Stato del personaggio

Ogni personaggio dispone di 2 **Punti Mente** (PM), che rappresentano lo stato della sua salute mentale. Durante il gioco, alcune situazioni traumatiche possono ridurre questo valore, mentre effetti confortanti possono ripristinare punti persi in precedenza. Quando il personaggio ha 1 solo PM residuo diventa **traumatizzato**, quando è a 0 diventa **delirante**.

Un personaggio **traumatizzato** è spaventato, paranoico, confuso e in generale non è in grado di collaborare in maniera efficace coi suoi compagni, ma può ancora muoversi e comunicare. **In termini di gioco, il personaggio non può sfruttare la sua Competenza per consultare tesserini indizio recanti un simbolo competenza.**

Un personaggio **delirante** è impazzito, farfuglia frasi sconnesse, oppure è paralizzato dal terrore e di conseguenza non è in grado di muoversi autonomamente o esprimersi in maniera comprensibile. **In termini di gioco, il personaggio non può più fornire alcun contributo attivo al gioco finché non viene aiutato dai suoi compagni tramite una chiamata RECUPERO (vedi sotto).** Non è possibile scendere sotto i 0 PM e non è possibile avere più di 2 PM se non grazie a chiamate speciali o effetti particolari.

Ricapitolando:

Punti mente	Stato di salute	Effetti in gioco
2 o più	😊 Sano	Nessuno, stai alla grande!
1	😬 Traumatizzato	Non puoi sfruttare la tua Competenza per consultare tesserini indizio
0	😵 Delirante	Non puoi contribuire più al gioco finché non vieni assistito da un compagno tramite la chiamata RECUPERO

Chiamate e segnali di gioco

Durante il gioco alcuni personaggi potrebbero influenzare i giocatori tramite *chiamate* speciali. Una chiamata è una parola-chiave pronunciata singolarmente e ad alta voce per segnalare un particolare effetto di gioco.

Le seguenti chiamate possono essere portate **al tocco**, oppure **indicando il bersaglio**, oppure possono essere precedute da **AREA DI** per influenzare tutti i personaggi all'**interno della stanza o entro 4 metri** (se ci si trova all'aperto).

- 🦴 **TRAUMA**: perdi 1 PM. Se rimani ad 1 PM residuo diventi **traumatizzato**, a 0 diventi **delirante** (vedi sopra).

- 🩹 **RECUPERO (numero)**: recupera il numero di PM specificati. Ad esempio, RECUPERO 1 consente di recuperare 1 PM perduto in precedenza (non è possibile superare il proprio massimale). Se il numero non è specificato, si considera RECUPERO 1.
- ⚡ **KO**: svieni per 5 minuti o finché non ricevi una chiamata RECUPERO.
- 🤖 **ECTO [effetto]**: rappresenta un effetto sovranaturale che ti influenza contro la tua volontà. Subisci l'effetto indicato che potrebbe essere un comando da compiere al meglio delle proprie possibilità, oppure un effetto positivo o negativo. Esempi: "ECTO esci da questa stanza", "ECTO +1 Punto Mente massimo fino a fine evento", eccetera. Se l'effetto è prolungato nel tempo si considera di durata di 5 minuti a meno che non sia specificato altrimenti.

Un personaggio con la 🖐️ **mano aperta levata in aria** segnala che è 😊 SVANITO, ed è da considerarsi invisibile e non fisicamente presente.

I membri dello Staff che indossano una **cappa azzurra** devono essere considerati fuori gioco.

Chiamate e segnali fuori gioco

I giocatori devono rivolgere massima attenzione alle chiamate speciali sfruttate dagli arbitri per gestire il gioco:

- 🎬 **AZIONE**: questa chiamata sancisce l'inizio di una sessione e permette ai giocatori di iniziare ad interagire con il contesto di gioco.
- 🧊 **CONGELA**: questa chiamata impone a tutti i giocatori di fermarsi immediatamente finché il gioco non viene ripreso con AGITE. È usata in caso di emergenze o circostanze fuori gioco che richiedono l'attenzione di tutti i giocatori.
- 🔥 **AGITE**: questa chiamata interrompe gli effetti di CONGELA e fa riprendere il gioco.
- 🚩 **SCIOLLI**: questa chiamata sancisce la fine di una sessione.

Lista delle competenze per Gruppo Giocante

I membri di ciascun gruppo potranno scegliere tra quattro Competenze, di cui una esclusiva di quel gruppo. Non ci potranno essere più di 3 PG con la stessa competenza all'interno di un singolo gruppo (al momento della creazione del PG potranno essere selezionate solo quelle effettivamente disponibili in quel momento). Per ogni Competenza è anche indicato uno spunto che può essere usato per ideare la storia personale del PG, se lo si desidera.

Paramedia

- **Attualità:** il personaggio si tiene aggiornato sugli eventi avvenuti nei primi anni 80 in Italia. *Spunti di background: giornalista, opinionista, presentatore televisivo, scrittore*
- **Elettronica:** il personaggio è competente nell'uso e nella riparazione di dispositivi elettronici. *Spunti di background: elettricista, tecnico cinematografico, audiofilo*
- **Teologia:** il personaggio è esperto di religioni. *Spunti di background: sacerdote, santone televisivo, vaticanista*
- **Informatica:** il personaggio è in grado di usare un videoterminale. *Spunti di background: tecnico di regia, montatore video, grafico pubblicitario*

Ordine Teosofico "Baldovino IV"

- **Occultismo:** il personaggio ha una certa conoscenza delle pratiche occulte. *Spunti di background: occultista, mago, sensitivo, medium, prestigiatore*
- **Storia:** il personaggio è esperto di storia antica e moderna. *Spunti di background: professore, bibliotecario, storiografo*
- **Teologia:** il personaggio conosce le tradizioni religiose di tutto il mondo. *Spunti di background: sacerdote, guru, monaco, teologo*
- **Arte:** il personaggio è esperto di storia dell'arte e conosce le varie tecniche usate nelle varie espressioni artistiche. *Spunti di background: pittore, scultore, critico d'arte, gallerista*

CSICOP

- **Parapsicologia:** il personaggio è esperto di parapsicologia e di fenomeni sovranaturali. *Spunti di background: psicologo, filosofo, investigatore del paranormale, mentalista*
- **Storia:** il personaggio è esperto di storia antica e moderna. *Spunti di background: professore, bibliotecario, saggista*
- **Elettronica:** il personaggio è competente nell'uso e nella riparazione di dispositivi elettronici. *Spunti di background: elettricista, venditore di apparecchi audiovisivi, radioamatore*
- **Chimica:** il personaggio è esperto di chimica organica e inorganica. *Spunti di background: chimico, farmacista, sperimentatore di droghe*

Comitato Calzebraghe

- **Medicina:** il personaggio ha studiato (o sta ancora studiando) medicina e anatomia. *Spunti di background: professore o studente di medicina, infermiere, specializzando*
- **Chimica:** il personaggio è esperto di chimica organica e inorganica. *Spunti di background: professore o studente di chimica, tecnico di laboratorio, produttore di droghe*
- **Arte:** il personaggio è esperto di storia dell'arte e conosce le varie tecniche usate nelle varie espressioni artistiche. *Spunti di background: hobbista, musicista, insegnante o studente di storia dell'arte*
- **Informatica:** il personaggio è in grado di usare un videoterminale. *Spunti di background: programmatore, matematico, appassionato di videogiochi*