

Un gioco del mietitore...

N O S E S

There are noses out there :O

Un gioco di follia, massacro, e intimo orrore.

Indice:

Ingredienti	p. 3
Capitolo 1: Introduzione	p. 4
Capitolo 2: Il Posto	p. 5
Capitolo 3: I Personaggi	p. 6
Capitolo 4: Le Regole	p. 7
Schede del Personaggio	p. 14

Ingredienti:

- Una scheda del personaggio a testa
- Qualche matita e gomma.
- Un d4, un d6, un d10 e un d20. Se non sai cosa vogliono dire queste sigle mi rifaccio all'introduzione.
- Qualche foglio extra per disegnare le stanze e gli innumerevoli corridoi che i PG incroceranno.
- Patatine, alcool o roba analcolica, acqua, qualche benda, qualche molletta da bucato, una giacca e una felpa a testa se è estate, qualche bacinella, tutte tranne una (ma io ne terrei anche qualcuno di più, per sicurezza) piene di cubetti di ghiaccio, tappi per le orecchie, una corda o qualcosa di simile.

*Dedicato a Criel Vlåd Æden,
Umano Ladro-Guerriero di lv. 3
martire del buon gioco di ruolo.*

Capitolo 1: Introduzione

Che cos'è un gioco di ruolo?

Potrei risponderti, ma non è questo il luogo, il tempo, e sicuramente nemmeno è il gioco più adatto, dunque ti conviene cambiare aria, anche perché voglio finire il gioco prima delle 3 e il tempo stringe. Inoltre, non sono personalmente convinto che questo sia un gioco di ruolo, ma di questo parleremo altrove...

Di cosa parla questo gioco?

Hai di fronte un gioco dove i giocatori interpretano dei personaggi che si scontrano con l'alcool, e tutte le sue conseguenze.

Impazziranno, andranno sempre di male in peggio, e alla fine probabilmente moriranno, uccisi dalle loro stesse visioni disconnesse e allucinanti.

È un gioco serio?

No, ma funziona anche come tale, teoricamente.

Perché si chiama “Nasi”, il gioco?

Non è un riferimento a persone realmente esistenti, se è questo che ti assilla (e ci mancherebbe altro!).

Per il resto, lo scoprirai leggendo il resto del manualozzo :P

Capitolo 2: Il Posto

I personaggi interpretati dai giocatori saranno in preda ai fumi dell'alcool. Probabilmente saranno reduci di una festa, oppure potrebbero essere stati drogati. Dove si trovano, esattamente? Questo deve essere deciso all'interno del gruppo, tramite una semplice discussione non regolamentata da regole di gioco, e che dunque può essere fatta sia a gesti, che a voce, che venendo alle mani. Diavolo: parlate e basta, ok? Il come non è affar mio.

Dovete decidere dove sia ambientata la storia. Sarebbe opportuno scegliere, oltre al luogo, anche un tempo, e magari aggiungere qualche vago dettaglio: potrebbe sempre servire. Non usate comunque troppe parole per venirne a galla: sarebbero inutili e male che vada potranno essere aggiunte in seguito, durante il gioco.

L'unica regola da seguire dovrebbe essere quella di fare in modo che nel luogo in cui i personaggi si trovano voi siate in grado di incontrare, in qualche modo, altre persone (o figure antropomorfe con un naso: male che vada anche spettri e vampiri vanno bene: tanto quelli saltano sempre fuori prima o poi).

Esempi:

Il **campus di un'università** da qualche parte negli Stati Uniti. I personaggi hanno appena fatto una festa notturna e sono le quattro del mattino: farsi beccare ora e in questo stato significherebbe l'espulsione.

Un **castello sperduto nella Transilvania**, popolato solamente da fantasmi, spiriti maligni, vampiri, e cose di questo genere. I personaggi ci sono finiti dentro per fare una festa lontano da sguardi indiscreti.

Un **supermercato** mezzo vuoto, ma all'atto pratico aperto, dove i personaggi sono finiti... diavolo, non si ricordano come, ma sarebbe il caso di uscirne.

Capitolo 3: I Personaggi

Ci sono due tipi di giocatori: giocatori effettivi, che si faranno un personaggio a testa, e il master, che ha poteri sovranaturali, e che come in tutti i giochi del mietitore (MietGames) si chiama DM, ovvero Death Machine.

Il DM per il momento stà zitto e v' a prendere le patatine senza lamentarsi.

I giocatori invece devono creare il loro ubriacone.

Questo deve essere in linea con il resto dell'ambientazione, dunque se la storia è ambientata in un college vuole dire che sarà uno studente, un bidello, un professore... ma non un pompiere, ecco. Almeno che il resto del gruppo non sia d'accordo: in questo caso, in culo il mietitore e le sue regole.

Se devi farti un personaggio pensa al nome (altrimenti vuol dire che sei il DM: torna indietro e prendi anche da bere), poi provvedi a fare quanto segue: spendi un totale di 5 punti nelle caratteristiche di Stazza e Naso del tuo personaggio. Al valore di Percezione, assegna il valore 5.

La stazza indica le dimensioni. Altezza, larghezza, insomma, costituzione fisica.

Il naso è la grandezza del tuo naso.

La percezione è quanto sei sveglio a notare le cose.

Nessun valore può essere minore di 1. Non otterrai punti esperienza per aumentare in gioco questi valori, ma lammare è possibile (non oso immaginare ai bug che questo gioco avrà prima della versione definitiva). Segnati inoltre 10 di fianco a Sanità Mentale. Anzi, toh, te lo metto io di default nella scheda.

A questo punto che tu ci creda o meno il PG è pronto. Chiama indietro il DM se non ha ancora fatto ritorno dalla cucina, e preparatevi a giocare.

Capitolo 4: Regole

Lo scopo del DM in Noses è fare andare avanti la storia, aggiungendo dettagli, personaggi, descrizioni, e nasi quando necessario. Dovrà ricordare ai giocatori le regole quando necessario e... sì, sei più inutile del master in Poison'd, che tu ci creda o meno, ma di questo parleremo più tardi.

Il tuo scopo è dunque quello di tenere alta la tensione: quando tutto sembra filare liscio ci metti in mezzo un naso, e vedi come procede l'esplosione a catena. Se un naso non basta, ne metti un altro, e se questo ancora non basta fai saltare fuori una cassa di birra.

Per essere meno caotici, è il caso di spiegare come si svolgerà il gioco lungo la partita.

In primis, i personaggi si ritrovano in una stanza, ubriachi fradici, e la stanza deve essere ovviamente in linea con quanto descritto all'inizio della partita (ricordi quella discussione di poco fa? No? Beh, bevi meno la prossima volta).

Lo scopo del gruppo di ubriacconi sarà cercare di tornare a letto, o trovare comunque un luogo per dormire, da qualche parte. Tu, DM, devi fare in modo che nessuno si addormenti mai, o almeno non in via definitiva, né dentro né fuori dal gioco.

Per prima cosa, i personaggi diranno un po' ciò che fanno. Non si segue una turnazione precisa, ognuno parla quando se la sente e quando non ha in bocca delle noccioline. Ci sarà del gran baccano, ma è tipo in Grandi Dei Orki: faccio finta che la cosa sia voluta e che non sia un difetto programmatico del gioco.

Prima o poi, questione di minuti, si comincerà a languere: le discussioni diventeranno ricorsive, si dirà "andiamo a dormire", ma nessuno farà veramente per andarsene. A quel punto il DM dovrebbe far entrare nella stanza qualcuno che sostiene di vedere dei nasi fuori dalla porta, e che spinge gli altri ad andare a controllare. Da cui, dovrebbe cominciare il gioco vero e proprio.

Nella stanza di partenza, è opportuno precisarlo, c'è una cassetta di birra con dentro 1d4 bottiglie di Heineken. Se non vi piace la marca, o preferite il vinsanto, cambiate pure la roba da bere, basta che il concetto rimanga lo stesso.

Non si può MAI lasciare una stanza senza prima avere svuotato tutte le casse di birra di cui i personaggi sono al corrente al suo interno, e ogni personaggio può portare con sé una bottiglia di birra al massimo. Le bottiglie di birra non sono cedibili: se uno l'afferra non potrà passarla a qualche altro personaggio, in futuro, perché avrà paura di restare senza birra.

Una bottiglia di birra si può bere o non bere: non ci sono vie di mezzo, né si può passare metà bottiglia a qualcun altro per aiutarsi ad arrivarci in fondo senza star male.

Se uno beve una bottiglia di birra, evita le conseguenze derivanti dall'aver "preso un colpo", ma cala di 1 la sua Percezione. Quando questa arriva a 0 il personaggio va in coma etilico ed il giocatore esce dal gioco: gli altri personaggi potranno fare del poveretto steso a terra ciò che vorranno, ma tutto questo non sarà regolamentato da alcuna regola, sbrigatevela come meglio credete.

Perché mai qualcuno dovrebbe prendersi un colpo?

L'alcool gioca brutti scherzi.

Quando i personaggi incrociano qualcuno di nuovo, ovvero vedono passare una persona, uno spettro, un licantropo, O QUEL DIAVOLO CHE VOLETE, che non era con loro fino ad un secondo prima, devono fare un tiro di dado.

Intanto, tirano un d6.

A questo punto si confronta il risultato ottenuto con il valore di Percezione.

Se il valore è superiore a quello di Percezione, il personaggio non vedrà nulla di interessante all'interno della stanza.

Se il valore è minore o uguale, il personaggio vede se ci sono delle casse di birra. I personaggi possono raggiungere la birra quando vogliono, e solo quando la cassa viene aperta il DM tira un d4 per vedere quante bottiglie ci sono dentro.

Inoltre, se il risultato è minore o uguale a quello di Percezione, si conta lo scarto dal valore di percezione. Se lo scarto è maggiore o uguale al valore di stazza del soggetto che ha causato il tiro, allora il personaggio vede la persona che è appena entrata.

Lo stesso discorso vale per il valore di naso: se il personaggio ha uno scarto uguale o maggiore al naso del soggetto, allora vede il naso della persona che ha appena incrociato.

Se due personaggi si incrociano senza essere al corrente l'uno dell'altro, allora entrambi tirano per vedere cosa succede. I personaggi che invece il DM vi lancerà addosso saranno più freschi di voi (quanto è tutto relativo) e non avranno bisogno di tiri di sorta, mentre voi dovrete tirare per vedere se li scorgerete come effettivamente sono oppure se vi sembrano più simili a dei quadri di Picasso che altro.

Se un personaggio non vede né il soggetto né il naso del soggetto in questione, allora poco male: fa come se nulla fosse. Ignorerà eventuali frasi rivolte dall'individuo alla sua attenzione.

Se il personaggio vede sia il naso che il soggetto, allora si comporta di conseguenza: può interagire con lui al 100%.

Se invece vede solo il soggetto e non vede il suo naso, si prende un colpo: può bere della birra se ce l'ha con sé, oppure può andare a prenderne una dalla cassa di birra nella stanza, se ce n'è una. In questo caso il personaggio si spaventa e si prende male per l'aver visto una persona senza naso, ma non ci fa troppo caso grazie all'alcool.

Se il personaggio vede solo il naso del soggetto, e non vede il resto dell'individuo, allora si prende ben due colpi. Può arginare l'essersi preso uno dei due colpi scolandosi una bottiglia di birra come nel caso precedente, ma l'altro se lo becca in pieno.

Per determinare cosa accade quando qualcuno si prende un colpo si fa riferimento alle seguenti tabelle. Le conseguenze, come si noterà,

sostanzialmente portano il giocatore a dover giocare in condizioni sempre più problematiche, e lo faranno lentamente ma inesorabilmente crollare, o così almeno dovrebbe avvenire. Se questo non avviene fatemelo sapere che rimetto le mani sulla cosa.

Tutte le conseguenze dei colpi ricevuti si accumulano, e restano lì fino a che non sono eliminate (leggere di seguito come).

Se un giocatore riceverebbe di nuovo la stessa conseguenza per un colpo, allora tira di nuovo sulla tabella, fino a che non viene fuori qualcosa di nuovo.

Tabella dei colpi:

Tirare 1d20:

- 1- Il giocatore può parlare solo tenendo dell'acqua in bocca. Può deglutire, ma dovrà rimettersi in bocca altra acqua prima di ricominciare a parlare.
- 2- Il giocatore gioca con la scheda del personaggio capovolta.
- 3- Il giocatore è obbligato a inserire la parola "naso" o "nasi" in ogni sua frase.
- 4- Il giocatore deve scolarsi un bicchiere di qualche bevanda precedentemente stabilita ogni 3 minuti di gioco. La sostanza non deve essere necessariamente alcolica: non voglio gente comatosa sulla coscienza.
- 5- Il giocatore si alza in piedi. Non potrà sedersi o appoggiarsi a nulla fino a nuovo ordine.
- 6- Il giocatore deve impilare dadi continuamente, senza mai fermarsi. Se i dadi gli cadono dal tavolo è obbligato a raccogliarli istantaneamente.
- 7- Il giocatore deve parlare invertendo continuamente sinistra e destra. Parlando di destra intenderà la sinistra, e viceversa.
- 8- Il giocatore dovrà portare qualunque discussione sul piano della politica.
- 9- Il giocatore deve bendarsi e giocare bendato.
- 10- Il giocatore non può parlare.
- 11- Il giocatore deve insultare qualcuno, non necessariamente presente al tavolo di gioco, almeno ogni due frasi.

- 12- Il giocatore deve chiudersi una molletta da bucato sul naso, e lasciarla lì fino a nuovo ordine.
- 13- Se è inverno, il giocatore si toglie ogni genere di maglia in suo possesso e resta a giocare a torso nudo. Il gruppo sarà libero di decidere cosa fare se a subire questa pena sia una giocatrice. Se è estate, il giocatore si infila una felpa e si mette una giacca, chiudendosela.
- 14- Il giocatore ficca una mano nella bacinella di acqua ghiacciata, lasciandola lì fino a nuovo ordine.
- 15- Il giocatore si mette i tappi per le orecchie.
- 16- Il giocatore deve parlare imitando l'accento e la cadenza di qualche personaggio politico noto. Può cambiare personaggio politico da una frase all'altra.
- 17- Il giocatore deve parlare in una lingua straniera.
- 18- Un altro giocatore lega le mani dietro alla schiena del giocatore che ha subito questa pena. Questi non potrà liberarsene, o incorrerà nella perdita di un punto di Sanità Mentale.
- 19- Il giocatore non può andare in bagno.
- 20- Il giocatore deve ballare e dimenarsi (senza musica, badate bene) mentre gioca, senza potersi mai fermare.

Il caso 12 è l'unico che può essere ripetuto fino a tre volte senza la necessità di ritirare: semplicemente la seconda molletta verrà chiusa su uno dei capezzoli, la terza idem. Dalla quarta volta in poi si ritira normalmente.

Un giocatore può liberarsi di tutti i problemi accumulati finora in un colpo solo, e quando vuole. Basta dichiararlo, ma questo causa la perdita di un punto di Sanità Mentale.

Se il giocatore si scorda di una di queste cosette e il gruppo lo sgama, allora perde un punto di Sanità Mentale, ma non si libera di nessuna delle problematiche accumulate nel tempo.

Quando il giocatore perde un punto di Sanità Mentale, tira sulla tabella seguente.

Tabelle delle alienazioni mentali #1:

Tirare un d10:

- 1- Il personaggio, se ha con sé una bottiglia di birra, sfascia quest'ultima sulla testa del personaggio più vicino. Se non ha con sé della birra, allora la afferra dalla cassa più vicina. Se non ci sono casse di birra di cui il personaggio sia al corrente, allora questo si ammutolisce fino a che non potrà portare al termine la sua opera, dopo di che tornerà ad essere come prima.
- 2- Il personaggio vede casse di birra che non esistono. Solo lui può vedere, afferrare, e bere quelle bottiglie di birra. Quella birra funziona per lui come birra normalissima (e il DM deve effettivamente tirare il d4 per determinare la quantità di birra presente nella cassa), e dunque potrà portarsela dietro per evitare future alienazioni mentali, e se berrà quella birra si vedrà calare un punto di Percezione per l'effetto placebo. È importante ricordarsi che non si può abbandonare una stanza senza avere prima terminato l'alcool al suo interno. Finto o vero che sia.
- 3- Il personaggio si stupisce del suo naso. Perde un punto di sanità mentale ulteriore, e ritira sulla tabella.
- 4- Il personaggio ha la lingua secca: ogni tre stanze attraversate dovrà bere almeno una bottiglia di birra. Se non lo fa perde un punto di sanità mentale.
- 5- Il personaggio tenta il suicidio (vedi ulteriori annotazioni, sotto la tabella).
- 6- Il personaggio tenta di uccidere un altro personaggio presente nella stanza (vedi ulteriori annotazioni, sotto la tabella).
- 7- Da quel momento in poi il personaggio considererà nasi e soggetti oppositamente, nel senso che le regole per la perdita di sanità nel caso non si vedano nasi o soggetti si invertono: per il resto della partita, se il personaggio vede solo un naso pensa di vedere, ed effettivamente vede, il soggetto, e perde un solo punto di sanità mentale. Al contrario, se vede solo il soggetto in realtà pensa di vedere solo un naso, perde due punti di sanità, e via dicendo.
- 8- Il personaggio sceglie un altro personaggio, e gli vomita addosso. Il personaggio bersaglio perde tre punti di sanità mentale.

- 9- Il personaggio è convinto di avere raggiunto il suo letto. Si stende a terra e si addormenta. Il giocatore lascia la partita e si reca in cucina a prendere da bere.
- 10- Il personaggio andrà a letto (sempre che ci sia un letto, altrimenti si fa anche per terra, dentro un mobile, dentro una vasca da bagno...) con il prossimo personaggio controllato dal DM che farà la sua comparsa in gioco, qualunque essere vivente esso sia. Gli altri personaggi lo lasceranno indietro con il nuovo personaggio incontrato, passando alla stanza successiva, e a quel punto il giocatore lascerà la partita, andando in cucina a prendere i grissini.

Non è possibile rimuovere dal proprio Personaggio le Alienazioni Mentali accumulate.

Se tirando il d10 emerge un'Alienazione Mentale di cui già il personaggio soffre, allora si ritira il d10, e non si considera il Personaggio nuovamente affetto dalla stessa Alienazione Mentale.

I casi 5 e 6 sono casi particolari: la prima volta che vengono tirati il Personaggio tenta senza successo di fare ciò che dice la tabella (suicidarsi o uccidere qualcun altro). La seconda volta che questo accade, il Personaggio riesce con successo a fare quello che intende fare. Non ha importanza come questo accada: quando il gruppo lascerà la stanza il Personaggio dovrà essersi suicidato, in qualche modo, oppure dovrà avere fatto fuori un altro Personaggio del gruppo.

Il morto v' a prendere le caramelle.

Il caso 3 è l'unico che può essere preso più volte di fila.

Ogni venti minuti di gioco tutti al tavolo recuperano un punto di Percezione, tenendo presente che non possono comunque superare il valore iniziale di 5.

Non è possibile recuperare la sanità mentale.

Quando i giocatori devono andare a dormire, allora il DM descrive l'arrivo a casa, o comunque agli alloggi scelti, dei personaggi sopravvissuti all'esodo.

Schede del personaggio:

<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>	<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>	<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>
<p>Stazza: Naso:</p>	<p>Stazza: Naso:</p>	<p>Stazza: Naso:</p>
<p>Percezione:</p>	<p>Percezione:</p>	<p>Percezione:</p>
<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>	<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>	<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>
<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>	<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>	<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>
<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>	<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>	<p>Nome del Personaggio:</p> <hr/>
<p>Stazza: Naso:</p>	<p>Stazza: Naso:</p>	<p>Stazza: Naso:</p>
<p>Percezione:</p>	<p>Percezione:</p>	<p>Percezione:</p>
<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>	<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>	<p>Sanità mentale: <i>10</i></p>
<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>	<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>	<p><i>Annotazioni di gioco:</i></p> <hr/> <hr/>