

Ritorno a **SILENT HILL**



Un hack per Non Cedere al Sonno

INTRODUZIONE

*In my restless dreams, I see that town... Silent Hill. You promised you'd take me there again some day...
but you never did. Well I'm alone there now...
In our "special place"...
Waiting for you.*

(Mary Shepherd/Sunderland - Silent Hill 2)

Ritorno a Silent Hill (RaSH) è un hack che coniuga il gioco di ruolo Non Cedere al Sonno con la saga di Silent Hill. RaSH si ispira in particolar modo ai giochi SH2, SH: Origins e SH: Shattered Memories. È probabile che i temi affrontati da RaSH vi risultino più familiari se avete giocato a questi capitoli della saga, ma non è necessario essere degli esperti di Silent Hill per divertirvi con RaSH. L'unico prerequisito necessario per poter giocare è conoscere le regole di NCaS.

LE REGOLE DEL GIOCO

CREAZIONE DEL PROTAGONISTA

Il processo di creazione dei Protagonisti che i giocatori interpreteranno in RaSH è simile ma non identico a quello standard di Non Cedere al Sonno. In RaSH i giocatori non interpreteranno un Risvegliato, ma un Prescelto: una persona intrappolata a Silent Hill, una cittadina maledetta, perennemente avvolta da una fitta coltre di nebbia e apparentemente dotata di una propria malevola volontà.

Rispetto a NCaS, alcune domande e statistiche sono state cambiate, mentre altre rimangono uguali ma hanno un significato leggermente diverso. Questa sezione illustra le differenze fra questa versione del gioco e l'originale.

RISPONDI ALLE DOMANDE

I Protagonisti di RaSH sono uomini e donne alle prese con un passato che vorrebbero venisse dimenticato. È proprio per confrontarsi con questo loro passato che essi si trovano a Silent Hill, anche se probabilmente non lo sospettano minimamente. Riusciranno a redimersi e a porre fine al loro tormento? Oppure sprofonderanno nell'Oscurità che si cela dietro la misteriosa cittadina?

Tenete presente questo fatto quando create il Protagonista e mentre giocate a RaSH, l'evento scatenante che avete scelto per esso, l'oscuro segreto che giace nel suo passato, è ciò su cui si focalizzeranno le vicende narrate durante la partita.

La cittadina di Silent Hill è come uno specchio distorcente, che riflette le paure e le angosce dei Protagonisti che vi si avventurano. Il GM deve tener conto delle risposte date dai giocatori, e modellare la città in cui si muovono i Protagonisti di conseguenza. Allo stesso modo, i giocatori useranno le risposte per guidare lo sviluppo del gioco.

1. COSA TI TORMENTA?

*Some things we forget and some things we can never
forget... It's funny... I'm not sure which is sadder.
(Ernest Baldwin- Silent Hill 2, Born from a Wish)*

Questa domanda sostituisce il normale "Cosa ti tiene sveglio?" di NCaS. Tutti i Protagonisti sono a SH per un motivo, qualcosa di oscuro e misterioso che li lega a questo posto. La risposta a questa domanda dovrebbe gettare delle ombre sul passato del Protagonista, dando al GM un'idea di cosa egli dovrà affrontare nella città maledetta.

Pensaci: qual è il passato dal quale il Protagonista vorrebbe scappare? Si tratta di qualcosa di recente, o forse risale alla sua infanzia? È perseguitato dal senso di colpa per qualcosa che ha fatto, o forse cova il rimpianto per qualcosa che non ha fatto? Forse desidera inconsciamente vendetta? O vuole semplicemente poter riposare in pace?

Esempio: Marco decide che ciò che tormenta Clara, la sua Protagonista, è la scomparsa della propria sorella Mary, avvenuta pochi mesi or sono. Subito prima che scomparisse, Clara aveva litigato con lei per via del suo stile di vita sregolato, e ciò la fa sentire un po' in colpa.

2. COSA TI E' APPENA SUCCESSO?

*This uh... this town... there's something... "wrong" with it.
(Angela Orosco – Silent Hill 2)*

Questa domanda rimane uguale alla seconda di NCaS: spetta al giocatore impostare la scena d'apertura che vede coinvolto il proprio Protagonista. Come per una normale partita di NCaS, la prima scena dovrebbe comprendere un momento di grande stress o di intensa paura per il personaggio. Il Protagonista deve realizzare che c'è qualcosa che non va nella città intorno a lui, qualcosa di molto strano e pericoloso!

Pensaci: Qual è il tuo primo contatto con il lato oscuro della città? Cosa ti ha causato tanto stress o tanta paura? Una persona è improvvisamente comparsa davanti alla tua auto, facendoti finire fuori strada? Tua figlia è appena scomparsa nella nebbia che avvolge la città? Sei stato assalito da un mostro orrendo mentre camminavi per le strade deserte?

Esempio: Clara è appena arrivata a SH, dopo aver ricevuto una strana telefonata da Mary che diceva di trovarsi lì. Ha appena superato il cartello che segna l'ingresso in città, quando la sua macchina impazzisce: il motore si blocca di colpo e l'autoradio inizia a vomitare scariche statiche. Cosa diavolo...?

3. COSA SI VEDE IN SUPERFICIE?

*Do you know what it does to you, James? When you're hated, picked on, spit on, just cause of the way you look? After you've been laughed at your whole friggin' life?
(Eddie Dombrowski – Silent Hill 2)*

Questa domanda rimane identica alla terza domanda di NCaS ed è ugualmente importante: l'aspetto esteriore del protagonista non solo si riflette sulle reazioni che gli altri personaggi avranno nel vederlo, ma potrebbe anche riflettere le motivazioni che hanno spinto il protagonista fino a SH.

Esempio: Clara è una giovane donna in carriera, preoccupata per la propria sorella. Sempre impeccabilmente elegante, mostra di rado segni di esitazione.

4. COSA GIACE IN PROFONDITA'?

*I get it now. Why I'm still alive even though everyone else is dead. I'm not the only one who's still walking around. I'm the same as them! I just hadn't noticed it before.
(Lisa Garland – Silent Hill)*

Anche questa domanda rimane identica a quella di NCaS, serve per descrivere com'è realmente il Protagonista e per inserire elementi interessanti nel gioco.

Esempio: In realtà Clara non ne può proprio più. Il lavoro non va come sperava, anche se per esso ha trascurato sia il marito, sia Mary, per la quale è stata fin da piccole come una seconda madre. La scomparsa di Mary è stata la goccia che fa traboccare il vaso: ora Clara si sta chiedendo se non ha sbagliato tutto, nella propria vita...

5. DOVE STAI TORNANDO?

*That's okay honey, that's why we're gonna go there. So you can remember.
(Rose Da Silva – Silent Hill: the movie)*

Questa non è la prima volta che il tuo Protagonista visita Silent Hill. Certo, l'ultima volta che, per quanto riesca a ricordare, la città era semplicemente un piccolo centro turistico sul lago Toluca, non certo il luogo da incubo che è ora, ma in qualche modo egli sa di esserci già stato. I suoi ricordi a riguardo possono essere chiari o nebulosi, magari affiorare lentamente durante il gioco, ma è certo che fra lui e la città c'è una connessione.

Scegli un luogo all'interno della cittadina, puoi prendere una delle location che appaiono nelle saga della Konami, come l'Alchemilla Hospital, la Midwich Elementary School, oppure il Lakeside Amusement Park; ma puoi anche inventarne uno di sana pianta. Questa sarà la destinazione del tuo Protagonista, il luogo a cui sta facendo ritorno per affrontare il proprio passato.

Durante il gioco il tuo Protagonista cercherà di raggiungere la sua meta, ed il GM porrà sul suo cammino degli ostacoli

Pensaci: scegli un luogo collegato alla prima domanda, che rispecchi un momento importante del passato del Protagonista. Puoi prendere come esempio l'hotel di Silent Hill 2, oppure la chiesa del terzo capitolo della serie, o ancora il motel di Silent Hill Origins.

Esempio: Clara sta tornando al Faro in riva al lago, il posto dove lei e sua sorella andavano spesso a giocare quando erano bambine. Clara ancora non sa di essere diretta lì, ma Carlo ha già deciso che si tratta del luogo dove terminerà l'odissea della sua Protagonista. È successo qualcosa in quel faro, un evento che ha segnato profondamente Clara e che lei deve affrontare per liberarsi dal suo tormento.

IMPOSTA IL PUNTEGGIO DI ANIMA

In Silent Hill i Dadi Disciplina vengono sostituiti dai Dadi Anima, che rappresentano la determinazione e la "forza spirituale" rimasta al personaggio.

Quando Anima Domina, la situazione si fa in ogni caso meno pericolosa (o, comunque, non diventa più pericolosa di prima) ed il personaggio si guadagna un attimo di respiro.

L'effetto di ciò nel gioco è di permettere al giocatore di ridurre di 1 la propria Disperazione attuale oppure di liberare uno dei propri Riquadri Incubo.

RIQUADRI INCUBO

I Riquadri Reazione vengono sostituiti da tre Riquadri Incubo, che indicano il "livello" di Silent Hill in cui si trova il Protagonista. I personaggi iniziano con tutti e tre il loro riquadri liberi ma, man mano che il gioco procede, si troveranno a doverne barrare alcuni.

Con 0 Riquadri Incubo barrati il personaggio si trova nella versione "nebbiosa" di Silent Hill. Si tratta del livello base: la città è invasa da un pesante manto di nebbia, gli edifici sono disabitati e strane creature si aggirano per le strade.

Con 1 Riquadro barrato il Protagonista si trova nella versione "diroccata" di Silent Hill. È simile al livello precedente, ma le costruzioni appaiono decrepite, abbandonate da anni, la nebbia è quasi impenetrabile e le creature innaturali si fanno più numerose ed aggressive. Quando un Protagonista si trova in questa versione di SH, il Narratore otterrà sempre minimo un successo nei conflitti, indipendentemente dal risultato indicato dai dadi Dolore.

Con 2 Riquadri barrati il Protagonista si trova nella versione "oscura" di Silent Hill. Gli edifici sono ridotti a scheletri metallici arrugginiti, la nebbia è sostituita da un buio paragonabile a quello della notte più nera e le bizzarrie cittadine sono più strane e pericolose che mai. Quando un Protagonista si trova in questa versione di SH, il Narratore otterrà sempre minimo due successi nei conflitti, indipendentemente dal risultato indicato dai dadi Dolore.

Con 3 Riquadri barrati il personaggio si trova nella versione "incubo" di Silent Hill. Le mura grondano sangue, le strade pullulano di creature oscure e l'ordine naturale delle cose appare completamente sovvertito. Quando un Protagonista si trova in questa versione di SH, il Narratore otterrà sempre minimo tre successi nei conflitti, indipendentemente dal risultato indicato dai dadi Dolore.

SCEGLI L'EQUIPAGGIAMENTO E LA META' OSCURA

Invece di scegliere un Talento di Sfinimento, scegli un pezzo di **Equipaggiamento** per il tuo Protagonista. Può essere praticamente qualsiasi cosa egli possa portare con sé, come una torcia elettrica, un foto, una radiolina o un'arma.

Durante il gioco puoi decidere di fare un uso Minore del tuo Equipaggiamento: funziona esattamente come un uso minore del Talento di Sfinimento.

Alternativamente, aumentando di un dado la tua Disperazione, puoi Acquisire un nuovo oggetto. Descrivi cosa ha trovato il tuo personaggio e come (puoi anche usare un flashback per inserire l'oggetto nella narrazione), poi segnalo sulla tua scheda del personaggio.

Oltre a conferirti il vantaggio di avere con te un nuovo oggetto, utilizzabile anche in seguito, Acquisire un oggetto ha lo stesso effetto meccanico di un uso maggiore del talento di sfinimento.

Se durante il gioco perderai uno o più dadi Disperazione, dovrai scartare un oggetto a tua scelta dall'Equipaggiamento per dado perso (nota: un Protagonista non può mai avere meno di un oggetto nel proprio Equipaggiamento. Se la tua Disperazione scende di un dado e c'è solo un oggetto nel tuo Equipaggiamento, non dovrai scartarne nessuno).

Esempio: Come equipaggiamento iniziale Walter Sullivan ha con sé un Foto di sua moglie morta. Durante il gioco si trova chiuso nella versione oscura dell'Alchemilla Hospital, circondato da perverse Infermiere. Decide di Acquisire un oggetto: aumenta di uno i suoi dadi Disperazione e dice di aver trovato una pistola in un cassetto dello studio del primario, apprestandosi ad usarla contro le suddette infermiere.

Più tardi la sua Disperazione scende di uno, in seguito ad una Dominanza di Anima. Sullivan si trova a dover rinunciare ad un oggetto: il giocatore racconta che la pistola finisce i proiettili e che quindi viene scartata.

Il Talento di Follia viene sostituito dalla **Metà Oscura**, una misteriosa entità (a tratti apparentemente benigna, a tratti evidentemente interessata ad ostacolare il Protagonista) che interverrà durante il gioco, influenzando gli avvenimenti con i suoi poteri sovranaturali.

La Metà Oscura funziona esattamente come il Talento Follia: permette al Protagonista di fare ottenere degli effetti normalmente impossibili, solo che usa i dadi Corruzione al posto di quelli Follia.

Al contrario del Talento Follia, inoltre, la Metà Oscura è sempre un'entità esterna al personaggio, un'oscura proiezione dei suoi desideri e sentimenti inconsci, ed ha una forma fisica (come, per esempio, una bambina dagli strani poteri psichici, oppure un sanguinario angelo dalla testa a piramide...). In altre parole, la Metà Oscura è un Talento di Follia che si manifesta sotto forma di un essere sovranaturale separato dal Protagonista, e che compare per aiutarlo quando egli lo invoca.

Prima di iniziare il gioco, il giocatore deve decidere che aspetto ha la propria Metà Oscura, e come può intervenire in proprio aiuto.

Esempi di Metà Oscura:

Fantasma del passato: lo spirito di una persona a cui eri molto attaccato in passato compare per aiutarti nei momenti di maggior bisogno, oppure lascia dietro di sé tracce del proprio passaggio, che ti indirizzano verso la tua meta.

L'amico invisibile: ti ricordi l'amico con cui giocavi da piccolo? Quello che solo tu potevi vedere? Bene, è tornato...

Angelo vendicatore: c'è qualcosa di molto sbagliato nel tuo passato, qualcosa che grida vendetta. Lui è qui per assicurarsi che la vendetta si compia.

Nota: quando un Protagonista fa appello alla propria Metà Oscura perché lo aiuti, sta al giocatore che lo controlla decidere come essa si manifesta ed agisce. D'altro canto, la Metà Oscura è anche una manifestazione dell'oscurità che governa Silent Hill, e il Narratore può far sì che essa compaia in altre occasioni, anche in opposizione al personaggio.

SVOLGERSI DEL GIOCO

DISPERAZIONE

Lo Sfinimento viene sostituito dal Disperazione: un Protagonista può decidere di incrementare le proprie probabilità di successo utilizzando la forza della disperazione, gettandosi freneticamente contro gli ostacoli e lottando con tutte le proprie forze contro il pericolo. Ovviamente si tratta di una tattica pericolosa, un'arma a doppio taglio che può facilmente rivoltarsi contro il Protagonista che la usa...

Meccanicamente i dadi Disperazione funzionano esattamente come quelli Sfinimento, un Protagonista può scegliere di aumentare la propria Disperazione di un dado alla volta, che gli rimarrà "attaccato" da quel momento in avanti.

Quando il Disperazione Domina, significa che la situazione è tale da causare un trauma al Protagonista, mettendolo faccia a faccia con le proprie paure e portandolo sempre più vicino ad arrendersi alla propria Disperazione.

L'effetto di ciò nel gioco è di aumentare di 1 di dadi Disperazione del Protagonista.

SENZA SPERANZA

Se il punteggio di Disperazione di un Protagonista supera il 6 il personaggio è "Senza Speranza", è sopraffatto dagli orrori di Silent Hill, perdendo ogni speranza di salvezza ed ogni voglia di lottare. I personaggi Senza Speranza si ritirano in uno stato catatonico, incuranti dei pericoli che li circondano, oppure sono preda di istinti suicidi, vedendo nella morte l'unica possibilità di scampare al dolore.

Quando un Protagonista è Senza Speranza tutti i suoi dadi Disperazione se ne vanno e i suoi Riquadri Incubo vengono liberati. Il personaggio sarà però completamente inerme e completamente inattivo per almeno un giorno e potrà essere liberato da questo stato solamente da un altro Protagonista che arrivi a recargli conforto.

L'esperienza è talmente traumatica che, anche dopo esser stato risollevato, il Protagonista vedrà la propria Anima ridotta a 1 per un'intera giornata (durante la quale dovrà riposarsi) e perderà i propri Talenti per altrettanto.

CORRUZIONE

I dadi Follia diventano dadi Corruzione, che simboleggiano la comprensione da parte Protagonista di quanto gli sta accadendo e, contemporaneamente, il rafforzarsi del suo contatto con le forze oscure che dominano Silent Hill ed il suo lento cedere alle tentazioni che questi poteri gli pongono innanzi.

Meccanicamente, i dadi Corruzione funzionano esattamente come quelli Follia: un giocatore può scegliere di usarne fino a 6 in qualsiasi tiro.

Quando la Corruzione Domina, il Protagonista viene attirato in un livello più profondo di Silent Hill.

L'effetto di ciò nel gioco è di essere costretto a riempire uno dei propri Riquadri Incubo. Se non ci sono più Riquadri da riempire, allora per il personaggio è giunto il tempo di una Rivelazione.

RIVELAZIONE

Quando un Protagonista ha una Rivelazione (ovvero deve riempire un Riquadro Incubo ma non ne ha più di liberi) significa che ha una momentanea visione del motivo della sua presenza a SH. Il giocatore descrive come preferisce questa visione, tenendo conto delle risposte date alle sue 5 domande (in particolare al "cosa ti tormenta?" e "dove stai tornando?") e che la Rivelazione è un momento di grande tensione, spesso terrificante per il Protagonista che la vive.

Alla fine della Rivelazione, i dadi Anima diminuiscono di uno e il Protagonista guadagna un dado Corruzione Permanente (che ha lo stesso funzionamento della Follia Permanente). Il giocatore può liberare tutti i Riquadri sulla sua scheda e il Protagonista si risveglia nuovamente nella Silent Hill "nebbiosa".

Se l'Anima arriva a zero, il personaggio cede completamente al suo lato oscuro, diventando uno dei dannati di Silent Hill (con un valore di Dolore pari al totale dei dadi che ha lanciato l'ultima volta).

DOLORE

I dadi Dolore restano invariati e vengono utilizzati per gli avversari, gli ostacoli e gli enigmi che il Protagonista incontra sulla propria strada.

Se il Dolore domina, indipendentemente dal risultato del conflitto, il Protagonista deve pagare un prezzo.

L'effetto di ciò nel gioco è di aggiungere un Sigillo di Samael alla Coppa Cremisi.

FALLIMENTO

Come in NCaS, in caso di fallimento accade qualcosa che allontana il Protagonista dalla sua meta, e avvicina la sua Metà Oscura al completamento del proprio obiettivo.

In termini di gioco, ciò significa che il GM può scegliere di:

- Aumentare di 1 la Disperazione del Protagonista (nota: se la Disperazione aumenta in questo modo, il Protagonista non acquisisce alcun Equipaggiamento extra!)
- Riempire uno dei suoi Riquadri Incubo

Ciò può rendere il personaggio Senza Speranza, o procurargli una Rivelazione.

SIGILLI

La Coppa della Disperazione viene sostituita dalla Coppa Cremisi (preferibilmente di colore rosso scuro), mentre la Coppa della Speranza viene sostituita dalla Coppa Perlacea (preferibilmente bianca).

SIGILLO DI SAMAEEL

Il GM può spendere i Sigilli di Samael che vanno nella Coppa Cremisi quando il Dolore domina per **gettare un'ombra** sugli avvenimenti del gioco, esattamente come può spendere le monete Disperazione in NCaS, aggiungendo o rimuovendo un 6 da una qualsiasi pool in un tiro.

SIGILLO DI METATRON

Ogni volta che il GM spende un Sigillo di Samael, esso viene convertito in un Sigillo di Metatron e aggiunto alla Coppa Perlacea.

I giocatori possono spendere i Sigilli di Metatron in vari modi:

UN BAGLIORE DI LUCE

In modo simile alle monete Speranza di NCaS, i giocatori possono spendere un Sigillo di Metatron per liberare un riquadro Incubo (tornando ad una versione meno oscura di Silent Hill) o per ridurre di uno la propria Disperazione.

MIGLIORARE I SUCCESSI

Allo stesso modo, i giocatori possono spendere un Sigillo di Metatron per aggiungere un 1 alla propria pool di Anima, aumentando di uno i propri successi.

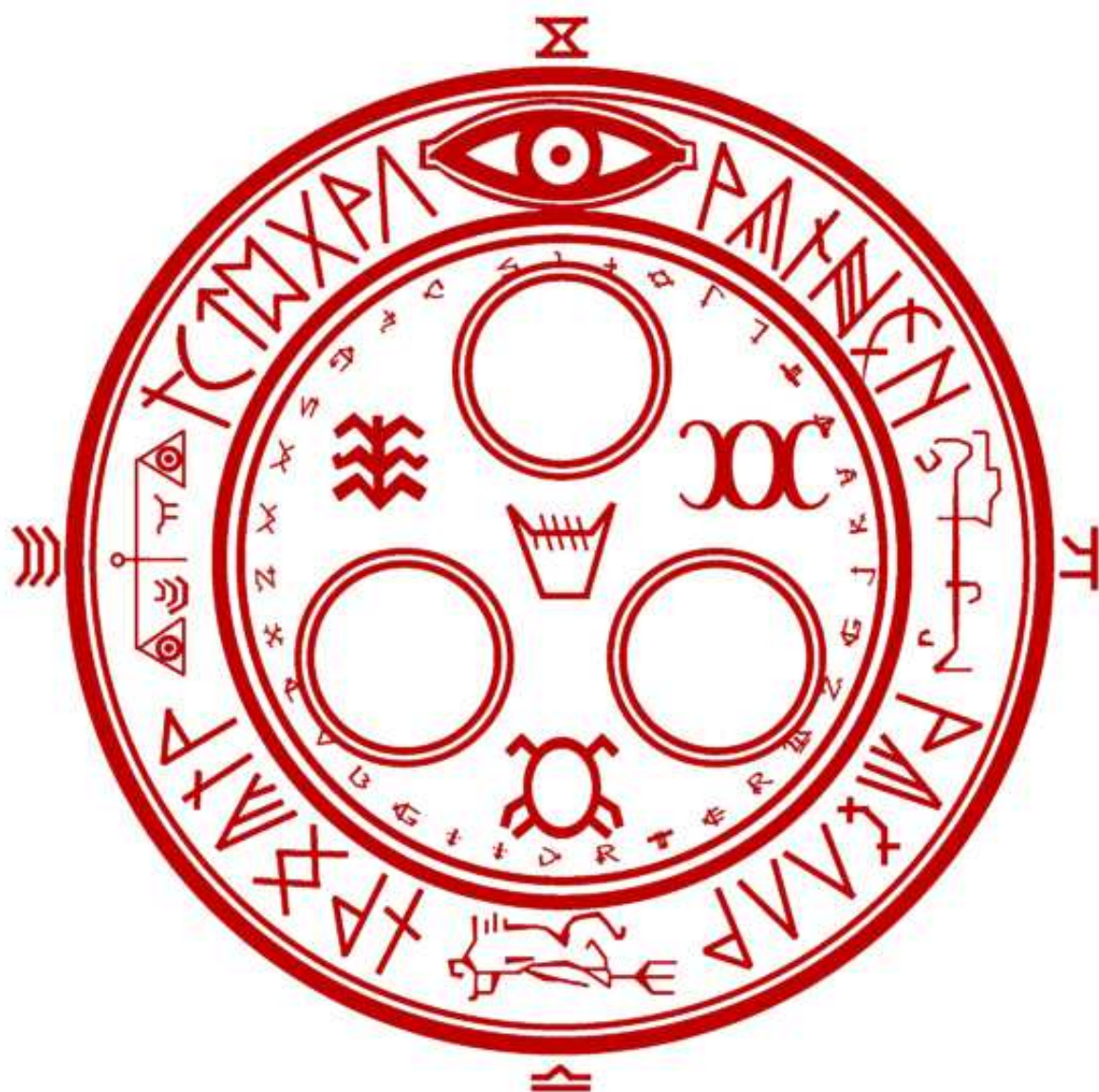
AFFRONTARE LA PROPRIA META' OSCURA

Infine, un giocatore può spendere un Sigillo di Metatron per narrare una scena in cui il proprio Protagonista si confronta con la propria Metà Oscura e prevale.

L'effetto di ciò nel gioco è di ridurre di un punto la propria Corruzione Permanente, sostituendolo con una punto Anima.

Se il Protagonista si trova nel luogo a cui sta tornando e la sua Corruzione Permanente viene ridotta a zero in questo modo, il giocatore può decidere che per il proprio Protagonista è giunto il momento di concludere il proprio viaggio attraverso Silent Hill e di fare i conti con il proprio passato.

{THE FEAR FOR BLOOD TENDS TO CREATE FEAR FOR THE FLESH}



HACK BY MAX AKA ARIUCH