

ECHI SUL CONFINE DELLA NOTTE

Tema: il Confine;
Ingredienti: Eco, Taglio.

C'è qualcosa che brilla nella notte e ha le peggiori intenzioni e le migliori competenze per metterle in atto. Una linea è stata superata, da voi o dagli altri. Proprio come una pietra nell'acqua o una voce in una grotta, superare quel confine ha causato delle ripercussioni.

In questo gioco vivrai storie che ti spingeranno oltre i tuoi limiti o dentro i Confini del terrore. Gioca per superarli e avrai qualche chance per sopravvivere. Non farlo e la Notte ti divorerà.

Echi sul Confine della Notte è un gioco di ruolo da tre a cinque giocatori, uno dei quali ricoprirà il ruolo di Sentinella della Notte mentre gli altri interpreteranno dei Personaggi invischiati con macabre e oscure storie. Per giocare vi servono i seguenti materiali:

- fogli di carta a righe;
- un paio di forbici;
- una graffetta;
- matite e biro per ogni giocatore.

INTRODUZIONE

Ambienta questo gioco in una metropoli a cavallo tra le due Guerre. Scegliete liberamente, di comune accordo tra i giocatori, il luogo preciso della vostra partita: potrebbe essere New York come Providence; Londra come Genova; oppure una città fittizia dell'epoca senza particolari riferimenti.

La vostra storia inizierà al tramonto e finirà all'alba, ma potrete esplorare il vostro passato tramite *flashbacks*. Durante la storia ci sarà un evento oscuro e inspiegabile che dovrete fronteggiare. I Personaggi di questo gioco sono persone con limiti e difetti; possiedono comunque delle capacità, dunque possono agire e reagire e spesso lo fanno per superare i loro stessi limiti.

Ciò che avverrà durante la storia, però, potrebbe anche farli arrivare di fronte a confini che non vorreste mai superare: l'ingresso di un'industria abbandonata, il confine territoriale tra la vostra gang e un'altra, la porta cigolante di un oscuro seminterrato. Questi Confini vi faranno resistenza e per sopravvivere dovrete superarli. D'altronde i Confini sono fatti per quello: essere superati per imparare cosa sta al di là e tornare a casa più saggi, più esperti.

LA SCHEDA

Ogni giocatore, compresa la Sentinella, prende una striscia di foglio ricavato tagliando in quattro parti uguali un A4 con righe: un foglio di quadernone o raccoglitore va bene, purché abbia almeno 30 righe. La striscia di un giocatore, chiamata Scheda, deve possedere quindici righe e del margine al di sopra di queste.

PAROLE

Sulla Scheda andremo a scrivere l'esistenza del personaggio attraverso Parole. Per "parole" intendiamo anche sintagmi composti da 2-5 lemmi, come *orfano di padre* oppure *ricco sfondato*. Le Parole possono essere di 4 tipi.

LIMITI E TRAGUARDI

Una persona è delineata dai suoi pregi, ma ancora di più dai suoi Limiti. Durante la partita giocherai per migliorare te stesso e per risolvere tali Limiti, anche se non sarà facile. Ricordati che, fintanto che i limiti del personaggio saranno veri, essi lo potranno ostacolare. Quando invece uno dei tuoi Limiti sarà superato, esso si trasformerà in un Traguado, una potete Parola capace di valicare ogni Confine: il Traguado viene segnato durante il gioco e ti servirà lasciare sulla scheda una riga vuota per lo spazio che esso occuperà.

Alla fine della Creazione della Storia dovrai avere 3 Limiti e altrettanti Traguadi.

TRATTI: PREGI E DETTAGLI

I Limiti ci spingono quotidianamente a trovare modi per aggirarli. Da questa lotta quotidiana nascono delle capacità e competenze per sopravvivere, i Trattati. Ad esempio, il tratto *Incassare* derivato dal limite *Vita Travagliata*.

I Trattati si dividono in Pregi e Dettagli. Potrai usare i *Pregi* per superare Confini che la vita ti riserverà e, anche se con un costo o un sacrificio, essi ti porteranno un passo più vicino a superare anche i tuoi Limiti. Anche i *Dettagli* minori della tua vita possono aiutarti, ma il loro apporto è così marginale che non ti aiuterà a risolvere i Limiti.

Alla fine della Creazione della Storia dovrai avere 6 Pregi e 3 Dettagli.

LA SENTINELLA

Anche la Sentinella ha una propria scheda, quella dell'Orrore da affrontare. Su tale scheda segna dei Trattati, così come dei Limiti e dei Traguardi, con alcune differenze che potrà leggere nella sua sezione. Alla fine della Creazione della Storia, la Sentinella dovrà avere un Limite e un Traguardo, un numero di Pregi pari a tutti i giocatori e un numero di Dettagli pari ai Personaggi (cioè lui escluso).

INIZIARE A GIOCARE

I giocatori si siedono attorno ad un tavolo, prendono una delle Schede bianche e iniziano a pensare ad un tipo di personaggio che vogliono giocare: fatelo a voce alta, se potete. Tra le Appendici abbiamo inserito delle Schede che potrete usare come esempio per le vostre, se volete. Mentre voi parlate dei personaggi, la Sentinella, invece, dovrà pensare ad un Orrore ideale per la storia.

CREAZIONE DELLA STORIA

Inizia a delineare il personaggio tramite Parole, scrivendole dall'alto verso il basso sulla Scheda. Parti da ciò che reputi più importante per lui e continua con Trattati sempre meno importanti. Potete aiutarvi tra voi a costruire le schede; cercate soprattutto di partire dai Limiti ai quali troverete poi dei Pregi.

La Sentinella, mentre voi scrivete le vostre parole, farà altrettanto. Le sue parole saranno antitetiche ai Limiti e Trattati dei personaggi, facendo in modo che l'Orrore incarni le loro peggiori paure o ciò che potrebbe sfruttare i loro Limiti per batterli senza grossi sforzi. La Sentinella può anche farvi delle domande per aiutarvi in questo compito e per aiutare voi a creare la scheda.

Alla fine della creazione la Scheda del Personaggio avrà: 3 Limiti, altrettanti Traguardi, 6 Pregi e 3 Dettagli. Per ultimo scriverai il nome del Personaggio.

ORDINE DELLE PAROLE

Potete segnare le Parole nell'ordine che volete, dalla più importante alla meno importante per voi: ad esempio, potete iniziare da un Trattato, proseguire con una linea vuota di un Traguardo e inserire subito dopo il suo Limite. Oppure potete mettere un Limite totalmente distante da un Traguardo! L'ordine della scheda è importante perché l'ultima cosa che segnerete, probabilmente, sarà la prima ad essere sacrificata - vedi anche *Divorato dalla Notte*.

FORME E UTILIZZO DEI TRATTI

Ora giocatori e Sentinella disegnano delle Forme con una biro accanto da ogni parola: un pallino vuoto vicino ai Dettagli e un quadratino vuoto accanto ai Pregi, per distinguerli con facilità.

MATASSA

La storia del tuo Personaggio è tenuta insieme da alcuni collegamenti tra Limiti, Pregi e Traguardi. Tali collegamenti permettono anche alle Parole d'interagire tra loro. Prima di terminare la creazione, collega ogni Limite:

- ad una linea vuota dei Traguardi, a cui aggiungerai ai margini due parentesi tonde: dentro vi scriverai il Traguardo qualora il Limite fosse risolto in gioco.
- A quanti Pregi tu voglia, minimo uno per Limite. Ogni Pregio dovrà essere collegato ad un Limite al termine della creazione.

I Dettagli dovranno invece rimanere irrelati. Usa il lato del foglietto per disegnare le linee. Anche la Sentinella collegherà ogni Pregio al suo Limite.

LA SESSIONE DI GIOCO

Dopo aver creato le schede, iniziate a dialogare partendo da uno spunto che vi fornirà la Sentinella. Potete iniziare la narrazione da qualsiasi momento del giorno, tenendo però presente due cose:

- Al tramonto l'Orrore comincerà a manifestarsi, direttamente o indirettamente;
- la permanenza dell'Orrore in questo mondo, e di conseguenza la vostra storia, si protrae fino all'alba se non termina prima a causa di un Eco dell'Orrore, evento che verrà spiegato successivamente..

I giocatori possono raccontare tutto ciò che è noto ai personaggi: pensieri, azioni che compiono, ricordi del passato, legami, occupazioni, persone conosciuti, luoghi visti, eccetera.

La Sentinella, invece, gestisce tutto ciò che è ignoto e gestisce la presenza dell'Orrore. Si occupa anche di gestire i Confini.

CONFINI

Il Confine è l'ostacolo che il personaggio deve superare per continuare la sua storia. Un Confine viene messo in gioco dalla Sentinella o da un giocatore quando un'azione comporterebbe, qualsiasi cosa accada, delle *Conseguenze*: queste possono essere in reazione a ciò che sta oltre un Confine oltrepassato con successo, oppure correlate al fallito tentativo di oltrepassarlo - o al fatto che il personaggio *non tenti* neanche di passare.

Dunque quando incontri un qualsiasi Confine puoi:

- decidere di *non tentare* di oltrepassarlo;
- spiegare come un o più Tratti della tua scheda possano aiutarti ad affrontarlo.

SPENDERE TRATTI

Quando in gioco si oscura un Tratto significa che stai crocettando la sua Forma; se invece riveli un Tratto significa che stai cancellando la croce dalla Forma di un Tratto. In alcuni casi per superare un Confine dovrai oscurare dei Tratti, altre volte rivellarli. La Sentinella inizia il gioco con tutti i Tratti dell'Orrore oscurati e li spende rivelandoli in gioco.

METTERE IN GIOCO I CONFINI

I Confini compaiono durante una storia quando un Limite del personaggio è palesemente ostacolante in una data scena oppure quando la storia porta i personaggi in territori a loro ignoti: ad esempio, una *cartomante gitana* che viene invitata ad un grande festa da alcuni nobili londinesi è un bell'esempio di scena in cui i Confini si sprecano. I Confini possono anche essere chiamati dai giocatori stessi in qualsiasi momento, ma sta sempre alla Sentinella definire la loro tipologia.

TIPI DI CONFINE

Quando un Confine viene Tracciato, per oltrepassarlo ti basta usare un Tratto inerente a quel Confine. Se ciò avviene, sei *passato* oltre; altrimenti, se nessun Tratto è stato speso, sei *rimasto* al di qua. In entrambi i casi ci saranno delle reazioni da parte di coloro che vivono al di là del Confine oppure da chi ti sta attorno.

Quando invece un Confine viene Innalzato, siamo di fronte ad un ostacolo di maggiore importanza per la storia. La Sentinella ti comunica l'Entità del Confine, che sarà un numero maggiore di uno.

- Se riesci a spendere Tratti pari all'Entità, sei *passato* oltre il confine.
- Se stai sotto all'Entità, ma giochi almeno un Tratto, sei solo *rimasto* al di qua del Confine.
- Nel caso tu non abbia speso alcun Tratto, hai deciso in questo caso di *non tentare* del tutto.

Un Confine chiamato in gioco dalla Sentinella o da un giocatore è sempre Tracciato. Qualsiasi Confine Tracciato può essere Innalzato dalla Sentinella, che può anche chiamare direttamente Confini Innalzati in qualsiasi momento - vedi sezione *Sentinella della Notte*.

AIUTARE

Aiutare qualcuno a superare un Confine è esso stesso un Confine Tracciato, che può essere Innalzato dalla Sentinella. Se il personaggio che aiuta passa il Confine, il personaggio aiutato riduce l'Entità del proprio Confine di 1 punto.

CONSEGUENZE

Se *passi* oltre il Confine, il mondo al di là reagisce alle tue azioni: puoi proseguire la storia, ma la Sentinella alza di un punto la Soglia del Terrore.

Se *rimani* dietro al Confine ti toccherà trovare un altro modo per proseguire: tu e la Sentinella potete rivelare un Tratto e oscurarne un altro. Ad esempio, posso decidere di oscurare *Dongiovanni* e di rivelare *Conoscenza di Strada* (appena speso) perché credo mi sarà più utile nel prossimo futuro.

Se *non tenti* di oltrepassare il confine, la *Notte ti Abbraccia* e alza la soglia del Terrore di un punto.

ABBRACCIO DELLA NOTTE

La Notte ti ostacola sempre in modi che non puoi prevedere. Quando ti circonda è impossibile sfuggirle se non a caro prezzo. Notte è sinonimo di pericolo, quindi quando un suo Confine viene oltrepassato tutto potrebbe cambiare in peggio. Sono sempre le meccaniche del gioco a causare l'Abbraccio della Notte (come *non tentare* di oltrepassare un Confine Innalzato), che è influenzato però dalla Soglia del Terrore.

REGOLE DELL'ABBRACCIO

Quando vieni Abbracciato, la Sentinella sceglie una o più delle seguenti Regole che *giocatore e personaggio* dovranno rispettare.

- Non fiatare. Non puoi aprir bocca ne gemere o emettere altri suoni.
- Non guardare. Chiudi gli occhi, non aprirli.
- Non sentire. Non puoi sentire: esci dalla stanza, indossa delle cuffie con della musica, tappati le orecchie.
- Non muoverti. Puoi solo sbattere le palpebre, muovere le dita e gli occhi, o la bocca per parlare.

La Sentinella può anche scegliere di applicare Regole diverse a giocatori/personaggi diversi. La *Soglia di Terrore* decreta anche Regole *oltre la prima* può chiamare in una data scena tra tutti i giocatori/personaggi. Ogni Regola chiamata dura per l'intera durata dell'Abbraccio o finché il giocatore entra nell'*Eco delle Paure*. Quando una o più Regole dell'Abbraccio vengono chiamate e il giocatore non le rispetta, il suo personaggio sarà *divorato dalla Notte* all'istante.

CONFINI DELL'ABBRACCIO

Nella Notte ogni ostacolo e conflitto è più forte: se c'è un Abbraccio in corso, ogni Confine chiamato sul personaggio sarà più difficile da superare fintanto che l'Abbraccio prosegue.

Qualsiasi confine è considerato come Innalzato, anche se l'Entità è pari ad uno.

- Se spendi un Traguardo, *passi* oltre il Confine - vedi *Traguardi* più avanti.
- Se riesci a spendere Tratti pari all'Entità, sei *rimasto* dentro al Confine.
- Se stai sotto all'Entità oppure non oscuri nessun Tratto, vieni *divorato dalla Notte* ed entri nell'*Eco delle Paure*.

DIVORATO DALLA NOTTE

Quando sei *divorato dalla Notte*, taglia l'ultima riga della tua scheda e dalla alla Sentinella: questo è il pegno per non essere riuscito a sottrarsi all'Abbraccio. Se in tal modo tagli un Limite, il suo Traguardo non potrà più essere raggiunto (se invece già l'avevi raggiunto potrai continuare ad usarlo). Se tagli invece un Traguardo, il suo Limite è ora inutile.

Tuttavia, se tagli un Pregio, avrai più facilità a poter invocare il Limite e raggiungere così un Traguardo: d'altronde ciò che non uccide fortifica.

DURATA DELL'ABBRACCIO

L'Abbraccio può durare da un singolo momento fino a più ore: in termini di gioco, quando uno tra tempo, luogo ed eventi cambia, entriamo in una nuova scena e l'Abbraccio ha termine. Un giocatore può sfruttare solo l'Eco delle Paure per spingere la scena a cambiare, perché durante l'Abbraccio non può mai *passare* un confine. Se la Sentinella ha *divorato* almeno un personaggio durante l'Eco e/o può usare ancora solo un Tratto, è costretta a chiamare l'Eco delle Paure.

ECO DELLE PAURE

Quando sei faccia a faccia col terrore, la tua paura ti impedisce di pensare e l'unica cosa che senti è l'eco del tuo passato e degli incubi che hai avuto. Bloccato in questa spirale, l'istinto di sopravvivenza scatta e potrai superare Confini sebbene a fatica. L'Eco delle Paure può dunque essere anche un *flashback* dove il giocatore riflette su possibili conoscenze o capacità utili a sopravvivere.

L'Eco delle Paure avviene:

- subito dopo che un personaggio è *divorato dalla Notte*;
- quando un personaggio è di fronte all'Orrore e la Sentinella può oscurare un proprio Tratto.

Appena entri in Eco, inoltre, abbassi di 1 punto la Soglia del Terrore. Fintanto che l'Eco delle Paure è attivo, il giocatore può rompere le Regole dell'Abbraccio senza venire *divorato dalla Notte*, ma mantiene tutte le altre conseguenze dell'Abbraccio.

Durante l'Eco quando affronti un Conflitto dovrai rivelare i tuoi Tratti e Traguardi anziché oscurarli: puoi dunque usare solo quei Tratti che hai già speso, ottenendo così la capacità di riutilizzarli al di fuori dell'Eco delle Paure.

L'Eco delle Paure interrompe il normale svolgersi del gioco: la Sentinella e il personaggio in Eco dialogano cercando di capire se c'è una via d'uscita. Se l'Eco è un *flashback*, altri Personaggi presenti nel *flashback* possono *aiutare* usando i propri Tratti, ma non potranno oscurarli né rivelarli.

CONFINI DELL'ECO

Durante l'Eco delle Paure:

- se non c'è un Abbraccio in corso, quando dovresti *passare* un Confine *rimani* dietro e quando dovresti *rimanere* in realtà *non tenti*;
- se c'è un Abbraccio in corso, rimangono validi i Confini dell'Abbraccio, ma verrai *divorato dalla Notte* solo se non utilizzi alcun Tratto.

Se riveli tutti i tuoi Tratti, ma non riesci a Risolvere l'Eco, controlla se c'è un Abbraccio della Notte attivo: se sì, ogni successivo Confine ti *divorerà*, perché non puoi superarlo, e porrà fine all'Eco e ad Abbraccio. Altrimenti sei fuori dall'Eco.

Parleremo dell'uso dei Tratti dell'Orrore durante l'Eco nella sezione *Sentinella della Notte*.

RISOLUZIONE DELL'ECO DELLE PAURE

L'Eco delle Paure viene risolto:

- quando la Sentinella ha oscurato tutti i suoi Tratti;
- quando il personaggio riesce a *passare* un Confine rivelando solo Pregi e decide di terminare l'Eco (potrebbe decidere di non farlo per continuare a recuperare l'uso dei suoi Tratti).

Se l'Eco delle Paure è stato invocato durante un Abbraccio, quest'ultimo ha termine contestualmente all'Eco.

TRAGUARDI

I Limiti sono fatti per essere abbattuti e tu giocherai per questo. Abbattere un Limite del tuo Personaggio ti garantirà accesso ad un Traguardo, un *Pregio* speciale il cui utilizzo può mettere in seria difficoltà l'Orrore. Per raggiungere un Traguardo ti serve superare due step.

Controlla se i Pregi *ancora* sulla scheda collegati al Limite che vuoi abbattere sono tutti oscurati. Fintanto che lo sono, quando incontri un *Confine Innalzato* che ha un legame con il tuo Limite puoi *scommetterlo*:

- se riesci a *superare* quel Confine, aggiungi il Traguardo alla tua scheda;
- se *resti* dietro, recuperi solo l'uso di un Prego connesso a quel Limite;
- con qualsiasi altro risultato il Traguardo non verrà aggiunto e non potrai scommettere nuovamente il tuo Limite fino alla fine della scena.

Quando scommetti un Confine, in qualsiasi momento tu lo faccia, la Sentinella può usare le sue regole per Innalzare ancora di più quel Confine.

Se raggiungi il Traguardo e lo scrivi sulla scheda, questo è subito disponibile per usarlo; dunque inizierà oscurato se sei entro l'Eco delle Paure oppure rivelato se non sei al suo interno.

USARE UN TRAGUARDO

Possedere un Traguardo è un'ottima notizia, perché usandolo superi automaticamente un qualsiasi Confine. Inoltre puoi decidere di spendere anche un Prego insieme ad un Traguardo: se lo fai, *divori le tue Paure* e costringi la Sentinella a tagliare la Scheda dell'Orrore.

LA SENTINELLA DELLA NOTTE

La notte che conoscono i personaggi è solo l'ombra di ciò che è in realtà: un putrido mondo nascosto in cui vivono creature ripugnanti, oggetti mortali e potenti malefici. In una parola, Orrore.

Tempo fa tra la Vera Notte e il nostro mondo fu tracciato un Confine. Gli Orrori ebbero buio eterno e controllo sulla loro dimensione; noi ottenemmo il giorno e la sopravvivenza.

Col tempo il Confine divenne labile e fumoso. Le creature da ambo i lati non lo rispettavano. Così si venne a creare un concetto, un'idea come la giustizia. Nella storia è detta Sentinella della Notte e sue sono le creature che fanno rispettare il Confine: esse devono salvaguardare la vita stessa del Confine, ma sanno che non reggerebbe senza compromessi - che spesso vuol dire chiudere gli occhi e lasciar passare uno degli Orrori.

GLI ORRORI

Gli Orrori non intrinsecamente malvagi, ma piuttosto sono *cose* cresciute in un luogo in cui sopravvive solo il più forte e il più crudele. Questo significa dunque non andarci leggero. E farsi domande dopo o anche mai. Vivere in questo modo ti spinge a nutrirti della paura degli avversari come metro di paragone per capire se sei vivo o morto: più paura hanno, più moriranno in fretta e tu sarai salvo.

SCHEDA DELL'ORRORE

La Sentinella possiede una Scheda dell'Orrore che compila mentre i giocatori creano le proprie schede con una serie di Tratti che lo descrivano. Un buon Orrore possiede inoltre Tratti che sono l'opposto dei Limiti dei Personaggi. L'Orrore non è per forza una creatura, ma può essere una minaccia impalpabile (una maledizione, ad esempio), un fulcro di terrore (come un oggetto maledetto) oppure un gruppo di creature (come umani corrotti o posseduti, oppure organizzazioni malefiche).

I Tratti dell'Orrore sono generati e organizzati secondo le regole della *Creazione della Storia*.

UTILIZZO DELLA SCHEDA DELL'ORRORE

La Sentinella gioca al contrario degli altri giocatori: inizia con ogni Tratto oscurato e gioca per rivelarli. Durante un Eco di Paura, invece, la Sentinella può oscurare i suoi Tratti per aumentare la pressione sul personaggio e dunque ottenere la possibilità di rivelarli di nuovo.

INNALZARE I CONFINI

La Sentinella aumenta di 1 l'entità dei Confini Innalzati:

- rivelando Tratti dell'Orrore;
- invocando un Limite del Personaggio, se tale Limite non è già stato superato sbloccando un Traguardo

Ad esempio, per Innalzare un Confine ad Entità 3 la Sentinella potrebbe rivelare (o oscurare, durante l'Eco delle Paure) un Tratto dell'Orrore e invocare un Limite del Personaggio.

SOGLIA DEL TERRORE

La Soglia del Terrore è una colonna di numeri che vanno da 1 a 16: la Sentinella scrive questi numeri sul bordo della scheda dell'Orrore, dal *basso verso l'alto* in modo che l'ultima riga contenga l'1 e la riga del nome dell'Orrore contenga il 16. Quando la Sentinella segna i numeri, deve anche ricordarsi di cerchiare alcuni: il 4, il 8, il 12 e

16. Questi rappresentano i livelli della Cortina di Fumo. Se la Scheda dell'Orrore viene tagliata, la Soglia partirà dall'ultimo numero sulla scheda e non potrà scendere sotto di esso.

COME SFRUTTARE LA SOGLIA DEL TERRORE

Applicate una graffetta alla Scheda in modo che segnali che la Soglia è pari ad 1. Ogni volta che la Soglia viene alzata, la Sentinella alza la graffetta di un numero. Quando la graffetta raggiunge un numero cerchiato, la presenza dell'Orrore nella storia aumenta: più livelli raggiungi, più la Cortina di Fumo che limita la Notte si dirada e l'Orrore prende potenza. Per ogni livello della Cortina raggiunto:

- la Sentinella ottiene una Regola extra che può aggiungere ad un Abbraccio che sta avvenendo oppure che avverrà entro la fine della scena;
- l'Orrore *si rivela* sempre di più.

RIVELAZIONE DELL'ORRORE

Quando la Soglia del Terrore raggiunge un livello cerchiato, la cortina di fumo si disperde e rivela sempre di più l'Orrore. Identifichiamo quattro step di dispersione.

- **Dettagli.** Fino a quando la Cortina di Fumo non arriva a livello 4, l'Orrore può essere presente nella storia solo tramite dettagli lontanamente collegabili. Una volta oltrepassato questo confine, la Sentinella può mettere in gioco dettagli più diretti della creatura (come la sua presenza sottoforma di un'ombra che vedi con la coda dell'occhio).
- **Manifestazione.** Dal livello 4 in poi, l'Orrore si manifesta in modo indiretto (come apparendo agli specchi oppure da lontano), ma le sue apparizioni sono più potenti: se un personaggio *rimane* dietro ad un Confine Innalzato cade nell'Abbraccio della Notte.
- **Presenza.** Dal livello 8 puoi anche incrociare l'Orrore faccia a faccia: anche se *passa* un Confine Innalzato il personaggio cade nell'Abbraccio della Notte.
- **Persistenza.** A livello 12 l'Orrore non può uscire di scena: considera i personaggi come se fossero **sempre** nell'Abbraccio della Notte.
- **Dominio.** A questo livello il Traguado dell'Orrore si sblocca automaticamente.

TRAGUARDI DELL'ORRORE

L'Orrore guadagna un Traguado quando:

- il suo Limite viene risolto;
- la Soglia del Terrore arriva a 16.

Per risolvere un Limite l'Orrore la Sentinella deve rivelare tutti i Pregi e mettere il Limite in gioco su un Confine Innalzato. Se il Personaggio *non tenta* oppure viene *divorato dalla Notte*, l'Orrore ottiene un Traguado.

USARE IL TRAGUADO DELL'ORRORE

Quando l'Orrore guadagna un Traguado può usarlo in un Abbraccio per far *divorare dalla Notte* ogni personaggio anziché uno solo; non è obbligato ad usarlo al primo Abbraccio che incontra. Se ciò avviene, parte l'Eco dell'Orrore e l'ultima fase di gioco.

ECO DELL'ORRORE

L'Eco dell'Orrore rappresenta la resa dei conti tra i personaggi e l'Orrore. In tal senso, la "fine" dei Personaggi o dell'Orrore è così vicina che poche sono le speranze di sopravvivenza.

- Nell'Eco dell'Orrore ogni personaggio entra in Eco delle Paure, così come l'Orrore.
- Nel caso la Sentinella possieda Risorse tagliate dalle schede dei Personaggi, può usarle in questo momento come se fossero Dettagli dell'Orrore da oscurare.
- Anche i Personaggi, nel caso l'Orrore avesse tagliato parte della sua scheda, possono sfruttare tali parti come fossero Dettagli oscurati di una scheda aggiuntiva.

FINALE

La storia finisce in due casi: o quando l'Eco dell'Orrore termina oppure quando sorge il sole e l'Orrore si ritrae dietro il Confine. In entrambi i casi, i giocatori e la Sentinella iniziano a narrare cosa succede ai personaggi e all'Orrore stesso (partendo dai giocatori). Potete spendere i tagli accumulati per ottenere diritto di narrazione: possono farlo sia i giocatori che la Sentinella.

Osservate tuttavia le seguenti regole:

- la Sentinella non può narrare la morte dei personaggi e, viceversa, i giocatori non possono narrare la morte dell'Orrore;
- la Sentinella deve ricordarsi di essere tale, quindi narrerà tutto ciò che è Ignoto e il suo obiettivo sarà *salvare* l'Orrore e riportarlo nella Notte.

Continuate a narrare finché tutti hanno terminato i tagli e date conclusione così alla storia.

APPENDICI

APPENDICE 1: SCHEDE D'ESEMPIO

In queste schede d'esempio (4 Personaggi e 2 Orrori) abbiamo sostituito le linee dei legami con dei numeri per motivi pratici. Sulla colonna più esterna a sinistra troverai il numero dei Limiti, differenziati per tipo di font (grassetto, corsivo e romano). Sulla seconda colonna da sinistra troverai invece i numeri corrispondenti ai Pregi e ai Traguardi di ogni Limite.

Grazie a questo *escamotage* non abbiamo inserito le Forme (pallino e quadratino) a destra dei Tratti poiché ci sembrava che già il numero e il suo font bastassero a differenziare Pregi da Dettagli.

		YARNA	
	[2]	Intraprendente	
	[1]	()	
(1)		Dubbia Reputazione	
		Cartomante	
	[1]	Abile Seduttrice	
(2)		Ricerca	
	[2]	()	
(3)		Vagabonda	
	[2]	Manolesta	
	[3]	Orfana	
		Incubi Ricorrenti	
	[3]	Gitana	
	[3]	()	
	[2]	Bugiarda	
		Cuore d'Oro	

		JOHN SMOKE	
	[3]	Abile Detective	
	[1]	()	
(1)		Disadattato	
	[1]	Conoscenza di Strada	
	[1]	Mi adatto facilmente	
	[2]	()	
(2)		Fascino Ruvido	
	[2]	Dongiovanni	
		Figlio di Militare	
	[2]	Madre ex-lucciola	
(3)		Ritenuto un Pavido	
	[3]	()	
		Valido Combattente	
	[3]	Distintivo come Scudo	
		Paziente	

		LADY ECHO	
	(2)	Sensitiva	
(1)		Ereditiera	
	(1)	()	
	(1)	Poco di Buono	
	(1)	Viziata	
		Vestito di Pizzo	
		Pistola sotto la Gonna	
(2)		Perseguitata dall'Occulto	
	(2)	()	
(3)		Orfana di Madre	
	(3)	Infanzia Travagliata	
	(1)	Schifosamente Ricca	
	(3)	()	
	(2)	Sentire le Voci	
		Bellezza Delicata	

		DOCTOR CUT	
	[2]	Ciarlatano	
	[2]	Borsa da Dottore	
(1)		Alcoolista	
	[1]	()	
		Sonno Pesante	
(2)		Medico da Strapazzo	
	[1]	Conosciuto nei Bar	
	[2]	()	
	[1]	Irascibile	
	[3]	()	
		Taccagno	
	[3]	Viscido	
(3)		Misogeno	
	[3]	Ex-Moglie	
		Monocolo	

K'NAR'ST, PROLE DEI DIMENTICATI				16
<i>K'Nar'St è un anfibio con 4 braccia e 7 artigli su ciascuna; possiede tentacoli al posto delle gambe e una testa di leone. Non può agire se non c'è del mare nelle vicinanze.</i>				15
<i>Dettagli: infesta gli occhi di chi tocca specchi d'acqua con immagini di morte per annegamento.</i>				14
<i>Manifestazione: appare se ti specchi nel Mare.</i>				13
<i>Presenza: genera non-morti dai cadaveri dei relitti sottomarini; sono deboli alla luce.</i>				12
<i>Persistenza: sorge dalle acque per mietere vittime.</i>				11
(1)		Dipendente dall'Acqua		10
	[1]	()		9
	[1]	Prosciuga Corpi Umani		8
		Artigli Laceranti		7
	[1]	Evocatore di Non-Morti		6
		Braccio Extra		5
	[1]	Incubi del Mare		4
		Braccio Extra		3
	[1]	Percezione a Contatto col Mare		2
		Ruggito Terrificante		1

XUTH, INFESTAZIONE URBANA				16
<i>Xuth è una maledizione che infesta gli edifici tramite insetti eterei invisibili alla vista e trasforma stanze e ambienti in letali spazi di morte. Il suo obiettivo è inglobare gli umani negli edifici.</i>				15
<i>Dettagli: strani rumori si manifestano nelle case.</i>				14
<i>Manifestazione: l'aspetto delle stanze cambia. Gli elettrodomestici malfunzionano.</i>				13
<i>Presenza: iniziano a scomparire persone, i rumori si fanno più pressanti, le case non hanno più uscite.</i>				12
<i>Persistenza: la casa diventa una creatura vivente.</i>				11
(1)		Eterea Senza Intelletto		10
	[1]	()		9
	[1]	Oggetti come Arti		8
		Estrarre Energia da Umani		7
	[1]	Dominio su Muri e Porte		6
		Interruzione di elettricità		5
	[1]	Controllo di Ogni Insetto		4
		Sussurri di Morte		3
	[1]	Rumori Raccapriccianti		2
		Infestazione di Insetti Eterei		1

APPENDICE 2: OPZIONI

Rispetto delle Regole: le Regole dell'Abbraccio sono infide, ma non è detto che un gruppo debba sempre essere ligio al loro rispetto nello stesso modo. Sessioni tranquille possono permettere ai giocatori di sbadigliare e grattarsi, mentre in sessioni serie bisogna rispettare le Regole il più possibile. In generale identifichiamo tre livelli di rispetto tra i quali il gruppo deciderà insieme e all'inizio della campagna quale utilizzare.

1. Blando: se uno sbadiglia non rompe la regola.
2. Serio: devi trattenerci il più possibile.
3. Severo: se la Sentinella o altri giocatori ti provocano, devi resistere.

Limite di Sopravvivenza: puoi sempre mettere in gioco un Limite sottinteso della scheda che è il Limite di Sopravvivenza. Se lo fai e ottieni un Traguato, hai un Confine da poter chiamare contro l'Orrore e in cui giocare il Traguato stesso; dopodiché sarai completamente divorato dalla notte: taglia la tua scheda in diagonale, da angolo ad angolo.

Brutti trascorsi: se volete potete far uscire una linea di un limite dalla scheda in direzione di un altro personaggio purché lui faccia lo stesso. Questo segnala un limite comune dato da trascorsi del passato.

In medias res: se la Sentinella vuole può iniziare il gioco in Medias Res. In questo caso potete piegare parte della scheda in modo da oscurare alcune Parole che per ora vi sfuggono. L'esempio lampante è un personaggio con amnesia che inizierà piegando la linea del nome in modo che esso non si noti (o addirittura non segnandolo fin dall'inizio del gioco).

Orrore Codardo o Coraggioso: la Sentinella può decidere alla creazione della scheda se l'Orrore è Codardo oppure Coraggioso, scrivendolo accanto al suo nome. Quando all'Orrore verrà tagliata la scheda, egli reagirà diversamente a seconda di questo "tag":

- se è coraggioso rimarrà a combattere e continuerà l'Abbraccio e/o l'Eco se presente;
- se è codardo scapperà e porrà fine all'Abbraccio e/o all'Eco se presente.

APPENDICE 3: ISPIRAZIONI

L'ispirazione generale per *Echi sul Confine della Notte* viene dal genere horror psicologico, specialmente quello di film come *Il Sesto Senso*, *Gothika*, *Shining*. Altre ispirazioni per la stesura sono stati:

- Giochi di Ruolo: *Apocalypse World*, *Call of Cthulhu*, *Omen*, *Non Cedere al Sonno*.
- Cinema: La Trilogia dell'Apocalisse di Carpenter (*La Cosa*, *Il Seme della Follia*, *Il Signore del Male*), *The Others*, *The Covenant*, *Super8*, *1408*.
- Serie Televisive: *Penny Dreadful*, *Class*, *The Others* (2000), *The Exorcist* (2016).
- Videogame: *Alan Wake*, *Silent Hill*.
- Fumetti e Arte: *Dylan Dog*, *Neonomicon* e *Providence* di Alan Moore, *Promethea* di Alan Moore, le illustrazioni di Paolo Massagli, le illustrazioni di Zdzisław Beksiński.
- Letteratura: Le opere di Howard P. Lovecraft, Le opere di Stephen King.