

WE THAT REMAIN

UN GDR SURVIVAL HORROR DI GRANT HOWITT
Traduzione e impaginazione di Federico Totti
Revisione Storie di Ruolo

Sono lì fuori e bramano il nostro sangue, ma noi siamo qui e possiamo contare l'uno sull'altro e questo è abbastanza, per ora.

PRIMA: descrivete chi sono **Loro**. Dite cosa vogliono e cosa sono disposti a fare per ottenerlo. Dite cosa li rende così terrificanti. Raccontate: un aspetto, un suono, un odore, un gusto, una sensazione.

Questo è un gioco per un game master e 3-5 giocatori. GM: prendi un mazzo di carte francesi e distribuiscine cinque per ogni giocatore. Tieni per te il resto.

GM

Descrivi il mondo e il rifugio sicuro nel quale i personaggi si sono temporaneamente rintanati. Non durerà: il gioco comincia quando **Loro** fanno irruzione.

Quando i personaggi tentano un'azione, decidi quanto è difficile: **5** per un compito semplice, **8** per qualcosa di complicato, **Q** (regina) per azioni veramente difficili e gravose. Estrai una carta: se è più alta della difficoltà, il personaggio riesce nell'azione; se è più bassa, fallisce; se è uguale e il seme coincide con quello scelto per rappresentare la propria **Personalità**, è un successo critico, altrimenti si tratta di un fallimento critico.

GIOCATORE

Scegli un nome, un aspetto e un seme delle carte che rifletta la tua **Personalità** (che ti ha fatto sopravvivere così a lungo). I semi sono:

- ♣ **Fiori** (bastoni): sono bruschi e brutali
- ♠ **Picche**: sono svegli e rapidi
- ♥ **Cuori**: sono gentili e saggi
- ♦ **Quadri**: sono arguti e strani

Guarda le tue carte. Puoi posizionarle scoperte davanti a te come **Vantaggi** (tratti, abilità o oggetti; descrivili.) o tenerle in mano come **Segreti**.

VANTAGGI E SEGRETI

I **Vantaggi** aiutano i personaggi ad affrontare le sfide. Se il seme della carta che il GM estrae per determinare l'esito coincide con quello di un **Vantaggio**, puoi usare quel **Vantaggio** invece della carta estratta per risolvere l'azione. Quindi gira la carta: non potrai usare di nuovo quel **Vantaggio** fino a quando non giocherai un **Segreto**.

Puoi giocare un **Segreto** su ogni azione che compi, anche se la carta estratta non coincide con il seme di quel **Segreto**. Somma il valore del **Segreto** a quello della carta estratta e risolvi l'azione, ma verrà rivelato qualcosa che non vuoi si sappia: il giocatore alla tua sinistra deciderà in cosa consiste il **Segreto**, quello alla tua destra aggiungerà un dettaglio cominciando con "e..." o "ma..."

SUBIRE FERITE

Quando **Loro** ti attaccano, il GM pesca una carta per vedere se riesci a scappare. Se fallisci, scarti un **Vantaggio** che possiedi. Se non ti rimangono **Vantaggi**, il GM estrae una carta: se coincide con il seme della tua **Personalità** prendila come **Vantaggio** e continua. Se non è così, sei morto, **Loro** ti portano via, perdi il senno o ti succede qualcos'altro di orribile.

COSE UTILI

Se i giocatori trovano qualcosa o qualcuno utile, il GM da loro 1-5 carte da dividere e usare come nuovi **Vantaggi** o **Segreti**.

A CORTO DI TEMPO

Quando non rimangono più carte nel mazzo, non c'è più speranza e i sopravvissuti non potranno più fare la differenza



Immagine:
Zombie silhouettes - Designed by
Freepik, Vector splashes by Vecteezy. Caratteri:
Shaun of the Dead by Filmhimmel, Aperia Serif Libre by Dan Sayers.