OniroRama

un microsetting di Daniele Fusetto per

Benvenuti su Onirorama!

Le regole sono semplici.
* Mai credere a ciò che si vede.
* Sempre attaccare e poi fare domande.
* Ricordati che tu sei la cavalleria!
* La vittima degli incubi è chi sta sognando!
* Ogni incubo che riesci a battere ti permetterà di accedere a nuovi livelli di lucidità. All'ultimo ti sveglierai.
* Se hai fatto le giuste azioni, anche la vittima si sveglierà insieme a te.
* Puoi sfruttare il sogno a tuo vantaggio, attraverso le stesse Tecniche Oniriche dei tuoi nemici.

Dove ti trovi?

Ti risvegli in un LUOGO che ti da una sensazione di tranquillità e sicurezza. C'è accanto a te una PERSONA che ti racconta che c'è qualcuno in pericolo: questa VITTIMA sta sognando e tu sei dentro ai suoi sogni.
Corri! Sbrigati a uccidere gli incubi che impediscono alla povera vittima di risvegliarsi e a te di rimanere bloccato tragicamente nel sogno di un altro!

Il Custode.

Il Custode si preoccuperà di narrare la storia che vivrete e il sogno in cui siete finiti, leggendovi i riquadri che compaiono sulla linea che separa il Reale dal Sogno. Riempierà ogni parola in MAIUSCOLO con farina del suo sacco, o meglio, con contenuti del sogno.
Custode, ora mi rivolgerò a te.

Per costruire la tua storia ti fornirò alcuni consigli, che puoi anche non seguire.
La vittima degli incubi ha un MOTIVO per esserlo.
Gli incubi hanno a che fare con la STORIA della vittima e ogni incubo che viene distrutto rivelerà una parte di quella storia.
Anche il personaggio del giocatore ha un LEGAME con la vittima e lo scoprirà (forse).
Alcuni DETTAGLI del sogno e degli incubi falli sembrare misteriosi e assurdi; se vuoi potrai spiegarli in seguito o lasciarli tali.
Ricordati che sei sempre all'interno del mondo dei sogni: usa le Tecniche Oniriche e fai che anche i giocatori le capiscano e le seguano.

OniroRama

L'Onirorama.

Quello dove ti trovi sai già che si chiama Onirorama: un luogo che si adatta in parte ai sogni e ai pensieri della vittima, in parte ai tuoi. Chiunque stia all'interno dell'Onirorama, sia esso persona realmente vivente o finzione, può accedere a delle regole diverse rispetto a Musha Shugyo.
* Ogni combattimento ripristina i punti vita dei personaggi giocanti a 20PV, che è anche il massimo possibile nel sogno.
* Le distanze non esistono: non serve spendere PA per qualsiasi movimento, come saltare o passare da Distanza a Mischia. Il movimento desiderato avviene istantaneamente.
* L'Oracolo funziona un poco malamente, perché l'Onirorama interferisce con esso. Quando vuoi fare qualsiasi cosa devi scegliere una delle Scorciatoie Oniriche per farle avvenire.

Scorciatoie Oniriche.

* Guarda la decina dei secondi di un qualsiasi orologio e usa quel numero. Ad esempio, se segna 35 secondi, utilizza il numero 3.
* Apri due volte un libro a caso e leggi nella prima l'unità, nella seconda la decina. Sottrai i numeri e usa il risultato (reso positivo).
* Costruisci un mazzo di carte con numeri dall'1 al 6, di tutti e quattro i semi. Mischialo e pesca una carta. Rimischia tutto prima di ogni pescata.
* Costruisci un foglio con 12 pallini neri del diametro di 1cm l'uno. Tira un dado: il risultato è il numero di pallini neri toccati.

Tecniche Oniriche

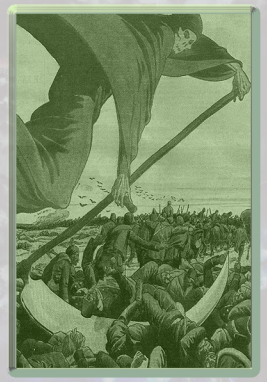
Le Tecniche Oniriche sono accessibili da tutti, personaggi giocanti e PNG. Queste tecniche modificano ampiamente l'Onirorama, il panorama dei sogni visibili a chi sta all'interno dello stesso. Tutte queste Tecniche sottostanno alle interferenze dell'Oracolo: c'è una probabilità che accadano così come che non accadano.

SCARTO. Salta una unità di tempo, da pochi secondi fino a qualche giorno. Modifica l'ambiente e le cose, ma non le persone.
TRANSMIGRAZIONE. Modifica l'intera vista dell'Onirorama. Le persone rimangono le stesse, l'ambiente cambia completamente.
ESCHERGUENZA. Modifica l'ambiente rendendolo un ciclo chiuso geografico da cui nessuno può uscire senza Transmigrare.
ORACOLISMO. Le persone iniziano a parlare in modo molto oscuro, paludoso, incomprensibile.
METAMORFOSI. Cambia la propria apparenza o l'apparenza di un'altra persona o creatura.
FAUNOCAZIONE. Compare un Incubo a forma di animale che attacca qualcuno.
ULTRACINESI. Compare un oggetto tra le tue mani o in un posto a tua scelta fuorché dove sta un personaggio o una creatura, anche Incubo.
DERIVA. Puoi far comparire un Incubo potente, anche più di un animale; questi può attaccare sia te che i tuoi nemici.
ANCORA. Puoi scegliere un oggetto a inizio viaggio che ti riporti nella realtà. Per attivarlo ti basta guardarlo o compierci una azione. Se riesce a riportarti nella realtà, puoi rimanerci e concludere la partita (sia la vitima salva o ancora in pericolo) oppure rientrare.
SOGNO LUCIDO. Ti sei svegliato dal sogno, ma in realtà sei dentro ad un altro sogno: ritorni all'inizio della tua avventura senza ricordi.
GENOMEMORIA. Forse ti sei già svegliato da un sogno e non lo ricordi? Beh, con questo potrai accedere ad uno o più dettagli di quel sogno... sempre che tu l'abbia fatto, ovviamente.

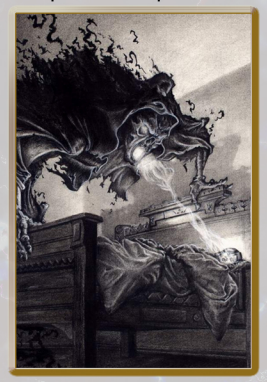
FAUNO
Incubo dalle fattezze animali.

GRAMMA
Incubo che distorce una persona.

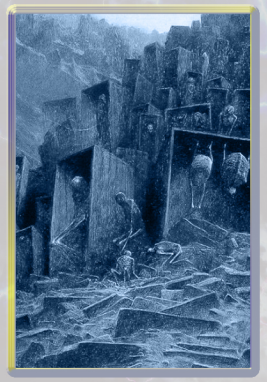
DAIMON
Incubo che personifica un concetto.



FOBOS
L'incubo delle profonde paure.



TOPOS
Incubo di luogo, atmosfera e sensazioni.



Questi Incubi sono a disposizione di tutti, sia del Custode che dei Giocatori, qualora una Tecnica Onirica permettesse di evocarli. Troverai le loro statistiche sulla Scheda Custode.

OniroRama è un setting di Daniele Fusetto per Musha Shugyo RPG rilasciato in versione gratuita e senza alcuna volontà di replicare ambientazioni oppure opere pre-esistenti.

FAUNO

Livello 1	Livello 2	Livello 3
Rapidità ■■■□□□□	Rapidità ■■■□□□□	Rapidità ■■■□□□□
Attacco ■□□□□□□	Attacco ■■□□□□□	Attacco ■■■□□□□
Difesa ■□□□□□□	Difesa ■□□□□□□	Difesa ■□□□□□□

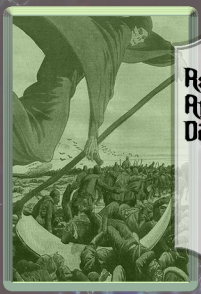
2PA | Zoccolata dura
3PA | Cavalcata infernale
4PA | Esplosione di fiamme

GRAMMA

Livello 2	Livello 3	Livello 4
Rapidità ■□□□□□□	Rapidità ■□□□□□□	Rapidità ■■□□□□□
Attacco ■□□□□□□	Attacco ■■□□□□□	Attacco ■■□□□□□
Difesa ■■■□□□□	Difesa ■■■■□□□	Difesa ■■■■□□□

+1

2PA | Armatura di carne
3PA | Scudisciata strategica
5PA | Fibbre di dolore



DAIMON

Livello 2	Livello 3	Livello 4
Rapidità ■■□□□□□	Rapidità ■■□□□□□	Rapidità ■■■□□□□
Attacco ■■□□□□□	Attacco ■■■□□□□	Attacco ■■■□□□□
Difesa ■■□□□□□	Difesa ■■□□□□□	Difesa ■■□□□□□

+1

2PA | Fili del destino
3PA | Pseudoartigli
4PA | Maschera di dolore

FOBOS

Livello 3	Livello 4	Livello 5
Rapidità ■■□□□□□	Rapidità ■■■□□□□	Rapidità ■■■□□□□
Attacco ■■■□□□□	Attacco ■■■■□□□	Attacco ■■■■□□□
Difesa ■□□□□□□	Difesa ■□□□□□□	Difesa ■■□□□□□

+1

3PA | Brividi cosmici
3PA | Nudità pubblica
6PA | Sei input mortali

TOPOS

Livello 1	Livello 3	Livello 5
Rapidità ■■□□□□□	Rapidità ■■□□□□□	Rapidità ■■□□□□□
Attacco □□□□□□□	Attacco ■□□□□□□	Attacco ■□□□□□□
Difesa ■■■□□□□	Difesa ■■■■□□□	Difesa ■■■■■□□

+1

3PA | Pozzo senza fine
3PA | Stanza dell'esame
3PA | Casa infestata

Il Custode

Qualche regola su come gestire i nemici:

* puoi scegliere il livello dell'Incubo attivamente o consultando l'Oracolo. Da 1 a 5 puoi scegliere un Incubo tra quelli proposti; con 6 nessun Incubo verrà evocato;
* a parte il Fauno, ogni altro Incubo ha un bonus nell'utilizzo di particolari TO. Ad esempio, il Gramma ha bonus +1 su TO di Metamorfosi;
* combattere una seconda volta contro un Incubo dello stesso tipo impedisce al Custode di utilizzare il livello più a sinistra dell'Incubo. Ad esempio, combattere per la seconda volta contro un Gramma impedisce l'uso di un livello 2;
* ricordati che, come per i personagi, anche gli Incubi possono accumulare SP, contrattaccare, aggiungere simboli alle tecniche al costo di 2PA;
* ricordati che lo spazio e il tempo in un sogno sono secondari, quindi alcuni simboli come "Salto" e "Scaglia" sono deboli. Infatti, ogni movimento costa 0PA ed è imediato;
* ogni Incubo battuto rivela un segreto della storia e/o della vittima. Ogni Incubo che vince nasconde maggiormente la vittima.

Ti svegli se...

* Utilizzi l'Ancora.
* Perdi tutti i tuoi Punti Vita.

Finisci il gioco se...

* Trovi la vittima e utilizzi l'Ancora per svegliarti mentre tocchi la vittima stessa; non importa se è in atto un combattimento.
* Utilizzi l'Ancora e, una volta sveglio, decidi di non tentare un nuovo Sogno attraverso Sogno Lucido. Nel caso tu fossi senza la vittima, hai perso l'opportunità di salvarla.
* Perdi tutti i tuoi Punti Vita e non vuoi utilizzare alcuna Tecnica Onirica [da ora in avanti TO] qui a fianco per fare nuovi tentativi di salvataggio.

Se batti un incubo...

Non ottieni PK dai combattimenti contro un Incubo. In alternativa, puoi scegliere uno dei seguenti avanzamenti. Puoi ottenerli più volte, ogni volta effettuando scelte differenti.
* Scegli una Tecnica Onirica. Ottieni +1 alla consultazione dell'Oracolo con quella TO.
* Scegli una Statistica. Aggiungi 1 pallino a quella Statistica.
* Scegli una Tecnica Super che possiedi. Riduci di 1PA il suo costo oppure aggiungi un simbolo a tua scelta.
* Scegli una Tecnica Special che possiedi. Riduci il suo costo di 1PA oppure aggiungi un simbolo a tua scelta.

Se perdi contro un incubo...

Ti svegli. Puoi sfruttare il TO Sogno Lucido per rientrare nel sogno. Inoltre, incontrando quell'incubo di nuovo non sarà la stessa cosa:
* se il combattimento si tiene nelle stesse modalità, l'incubo inizierà con 1SP aggiuntivo;
* se il combattimento si tiene in altro ambiente e/o tempo, TU ottieni 1SP aggiuntivo iniziale;
* sia tu che l'incubo subite -1 alle consultazioni dell'Oracolo se utilizzate TO durante questo nuovo combattimento.

Scarto.
Chi ha evocato lo Scarto decide un TEMPO e un LUOGO specifici. L'ambiente si trasforma in quello spaziotempo. Se si va avanti nel tempo, ogni personaggio e incubo riceve 3SP all'inizio del prosimo combattimento e 5PX. Se si va indietro nel tempo, ogni personaggio perde tutti i PX in riserva e cancella tutti i danni subiti e le proprie CICATRICI.

Transmigrazione.
Chi ha evocato la Transmigrazione decide un LUOGO specifico. Tutti i personaggi vengono teletrasportati istantanemente in quel luogo, come se loro fossero fermi e il mondo attorno ruotasse.

Escherguenza.
Chi ha evocato la Escherguenza descrive la trasformazione del LUOGO in cui i personaggi e gli incubi sono. Questo LUOGO deve necessariamente essere: senza via d'uscita; un circolo vizioso; una sfida alla fisica e alla geometria standard.

Oracolismo.
Chi ha evocato l'Oracolismo sceglie una o più regole di crittografia; esse vengono applicate a tutti i dialoghi. Ad esempio: ogni lettera pronunciata diventa la lettera 2 volte successiva ad essa nell'alfabeto. Cziztm!

Metamorfosi.
Chi ha evocato Metamorfosi sceglie un personaggio e descrive il suo ASPETTO mentre cambia e diventa qualcos'altro. Se vuole può nominare eccezioni, ovvero personaggi che potranno vedere al di là della Metamorfosi. Essa è permanente.

Faunocazione.
Faunocazione evoca un incubo minore dalle fattezze animali come compagno di viaggio, che si comporterà come famiglio e bodyguard del personaggio.

Ultracinesi.
Chi ha evocato Ultracinesi sceglie un qualsiasi OGGETTO o ENTE INANIMATO e ne descrive l'APPARIZIONE istantanea in loco.

Deriva.
Deriva evoca un incubo casuale. Il Custode può sceglierlo tirando 1d6 e associando ad ogni numero un incubo diverso. L'incubo attacca chiunque.

Ancora.
Ancora ti permette, una volta scelto un OGGETTO di piccole dimensioni, di guardarlo e svegliarti. Deciderai tu poi cosa accadrà. Ricordati che tutti coloro che tocchi al momento del risveglio si risvegliano con te.

Sogno Lucido.
Chi evoca Sogno Lucido descrive una AZIONE o un EVENTO che fa comprendere ai personaggi di trovarsi ancora in un sogno. Cancella tutte le riserve di PX, i danni subiti e le CICATRICI.

Genomemoria.
Chi evoca Genomemoria descrive QUALSIASI COSA accaduta in passato di cui pensava non aver memoria. Essa è parte di un precedente sogno o di una precedente vita. Non hai limiti alla fantasia.

Influenze

Prima di tutto molto di questo lavoro deriva dal ricordo della scena degli specchi che si assiste in *Dragon: The Bruce Lee Story*. Quella scena è stata una silente influenza anche sulla mia visione dei combattimenti nei giochi di ruolo tutte le volte che interpretavo un lottatore a mani nude.

La seconda grande influenza è stata una pura coincidenza: la morte di Leonard Nemoy. Un grande attore, che ho avuto il piacere di vedere anche in *Fringe*, oltre che in *Star Trek*. La sua morte ha ricordato il vulcan mind mild e ciò ha colmato un grande buco nel mio setting.

Ora passiamo alle influenze più ovvie: *Sandman* per primo, anche attraverso personaggi come, ad esempio, *the Corinthian.* Seguono *Al di là dei sogni* e *Inception.* Il primo film è la base per il mondo dei sogni,
l'Onirorama, controllato dalle menti delle persone. Il secondo ha dato modo di fornire qualche meccanica aggiuntiva al *Musha Shugyo* base.

Meno ovvio è invece l'artista Zdzisław Beksiński, con la sua arte che viaggia tra onirico, surreale e incubo. Questo ha dato modo di visualizzare molto bene tutta la parte sugli incubi e le figure che vogliono corrompere l'anima del lottatore che andremo a salvare.

Ringraziamenti

Voglio ringraziare calorosamente Luca De Marini e tutto il gruppo Facebook di Musha Shugyo per il loro entusiasmo e per l'appoggio che danno a tutti i setting, piccoli o grandi, folli o meno folli. Senza questa vera community, tutto questo sarebbe fuffa.

OniroRama è un contenuto free creato da Daniele Fusetto per il gioco di ruolo Musha Shugyo.
Visitate il blog: http://www.acchiappasogni.org/msrpg/blog/
Il sito dell'autore di OniroRama: http://www.ilflussocatalizzatore.it/