

The ultimate in alien terror.



INFECTION



A SIMPLE AND DEADLY GAME FROM THE LEGENDARY "WEREWOLVES" CORRUPTED BY THE MIND
OF MATTED FORUMAT.

INFECTION

Ideato e realizzato da **Matteo Poropat**

20 novembre 2008 (nota numero 50).

Spero che qualcuno possa trovare questo foglio... dovete capire quello che è successo e avere la forza d'animo per fare quello che va fatto. Sono il medico di ruolo alla base di ricerca AP-201, per il progetto classificato codice G7H1. Sono ferito e temo questa sarà l'ultima nota che riesco a scrivere

Un agente virale mutante di tipo sconosciuto ha originato un contagio nel personale sono tutti morti ripeto tutti morti cioè tranne me, tutti gli uomini sono stati uccisi è rimasto solo un superstite, il biologo Kurt Von Kreuzen e so che mi sta cercando qualsiasi cosa accada uccidetelo a vista e BRUCIATENE I RESTI è il vero e ultimo responsabile di tutto questo

ripeto

non cercate in alcun modo di avvicinarlo

NON permettetegli di

mio Dio

mi ha trovato

di nuovo quella Cosa

mio Dio

Note sui crediti

INFECTION è un gioco di ruolo © **Memorie dal Buio**¹, scritto e ideato da Matteo Poropat. Questo gioco deriva dal più noto **Licantropi** del quale ha ereditato la struttura a turni, alcune voci del regolamento e alcune "funzioni" dei personaggi, seppur tradotte nell'ambientazione specifica di Infection².

L'ispirazione per il setting di gioco è ovviamente il film **La Cosa** (*The Thing*) di **John Carpenter**.

Sito del gioco:

http://www.memoriedalbuio.com/infection_zombie.html

Forum del gioco:

<http://memoriedalbuio.proboards102.com/index.cgi>

¹ per saperne di più sulle produzioni Memorie dal Buio visita il sito <http://www.memoriedalbuio.com>

² per il materiale di Licantropi vedere <http://www.licantropi.org>

Introduzione

In una base sperduta nell'Antartide una persona è stata contagiata dal contatto con un virus alieno e rischia di portare ogni altro membro della spedizione a fare la stessa fine. Se esternamente le persone che vengono contagiate non subiscono alterazioni, la loro mente è completamente asservita ai desideri della mente aliena collettiva. Unico obiettivo della specie aliena è il controllo dell'intera base per poi dirigersi verso il prossimo centro abitato. Obiettivo degli essere umani è quello di scovare gli infetti e sterminarli fino all'ultimo filamento di DNA alieno.

Infection è un gioco per 6-10 giocatori e non richiede altri strumenti che le carte allegate che servono a ricordare ad ognuno il proprio ruolo. Le carte **Infetto** e **Sano** che definiscono la fazione di appartenenza dei giocatori (alieni e umani) verranno distribuite man mano che il contagio si diffonderà nella base.

Nel gioco ci sarà inoltre un **Narratore** che conduce la partita di *Infection* coordinando i giocatori che rappresentano il personale della base antartica.

Regole generali

(Tratte in parte dal regolamento di Licantropi)

Il gioco funziona a turni (descritti nel paragrafo **Turni di Gioco**), divisi tra la fase diurna e quella notturna.

Durante la notte il Narratore chiamerà i nomi dei personaggi che dovranno aprire gli occhi e compiere determinate scelte, poi questi chiuderanno gli occhi ed il giro continuerà, fino ad aver esaurito tutti i personaggi attivi. Alcuni personaggi che non hanno abilità speciali (come il normale membro della spedizione) non verranno chiamati.

All'arrivo del giorno il Narratore farà aprire gli occhi a tutti, descriverà il risultato delle azioni notturne (eventuali personaggi morti, scomparsi,...) e quindi si passerà a decidere con votazione di ognuno chi può essere infetto dal virus alieno.

Se ci sono più persone votate queste dovranno discolarsi e si andrà al ballottaggio. Chi uscirà vincitore del ballottaggio verrà arso vivo dai suoi compagni a suon di colpi di lanciafiamme ed il gioco riprenderà dalla notte successiva.

E' vietato:

- è vietato mostrare la propria carta.
- è vietato aprire gli occhi se non quando permesso dal master o dal regolamento.
- è vietato fare segnali o dare indicazioni che possano falsare il gioco mentre si hanno gli occhi chiusi.

Dopo la morte e' vietato interagire con il gioco in qualunque maniera.

La violazione delle regole comporta la morte dei personaggi coinvolti durante il primo turno di notte, votazione o ballottaggio.

Tutto ciò che non e' qui esplicitamente vietato e' permesso.

I Personaggi di Infection

I personaggi possono trovarsi in due stati, sani (umani) o infetti (alieni). All'inizio del gioco se ci sono ad esempio 8 giocatori ci saranno 7 **Sani** ed uno solo è **Infetto**.

La carta stato va tenuta davanti a se verso il centro del tavolo in modo da poter essere eventualmente sostituita dal **Narratore**.

Sano - il personaggio è ancora completamente umano e dovrà cercare in ogni modo di difendere la sua specie dall'invasione aliena bruciando i possibili sospetti.

Infetto - il personaggio è stato infettato dal virus alieno. All'inizio c'è un unico infetto chiamato **Primo Infettato**. Ogni turno chi viene infettato è

numerato sulla tabella del narratore. Quando per un evento particolare deve morire un infetto muore il Primo Infettato. Il contagiato successivo diventa a sua volta Primo Infettato, e così via.

Elenco dei personaggi

Se il numero di giocatori è superiore a 9 alcune categorie di personaggi potrebbero essere presenti in più copie, come indicato tra parentesi. Sarà il **Narratore** che conduce la partita a decidere quante carte di ogni tipo distribuire.

Pilota (1 carta) - Ogni turno il pilota sceglie una persona da salvare. Questa persona ed il Pilota non possono essere infettate in quel turno. Se questa era infettata anche il Pilota diventa infettato. Se il Pilota è infettato non porterà più in salvo le persone.

Militare (1 carta) - ogni turno decide chi proteggere. Se la persona che protegge è un infettato, diviene infetto lui stesso. Se la persona non è infettata ma gli altri cercano di infettarla la persona è salva e il Primo Infettato muore.

Dottore (1 carta) - ogni turno decide chi esaminare. Se chi esamina è un infetto il Narratore lo annuncia il turno successivo. Se il dottore è infetto dichiarerà infettata la persona sana e viceversa.

Capo spedizione (1 carta) - nella decisione su chi bruciare durante il giorno il suo voto vale doppio (di questo deve tener conto il **Narratore** in fase di conteggio dei voti).

Agente governativo in incognito (1 o 2 carte) - la sua missione è studiare gli alieni e stabilire un contatto. Se viene scelto non viene contagiato ma conta come fazione aliena.

Lo scienziato impazzito (1 carta) - se viene contagiato muore ma porta con se il Primo Infettato.

Sciamano (1 carta) - ogni notte sceglie una persona su cui indagare e scopre se è infetto o meno e nel caso la mattina il Narratore rivela che è stata fatta questa scoperta.

Membro della spedizione (1 o 2 carte) - il personale che gestisce la base di rilevamento all'Antartide. Non possiede alcuna abilità speciale.

Husky (1 o 2 carte) - il cane della base. Non possiede alcuna abilità speciale.

Turni di gioco

Durante la notte gli infettati cercano di diffondere il contagio e ad ogni risveglio i giocatori rimasti dovranno decidere chi potrebbe essere vittima della diffusione aliena e bruciarlo vivo come si usa fare tra persone civili in questi casi. Gli infettati si riconosceranno tra loro durante la notte per scegliere la prossima vittima.

Primo giorno

Tutti aprono gli occhi. Ognuno guarda la propria carta stato e la propria carta personaggio. Una volta finito di leggere le proprie abilità tutti chiudono gli occhi.

Prima notte

Uno alla volta vengono chiamati i giocatori, attenzione, NON i personaggi. Il giocatore chiamato apre gli occhi e mostra il proprio personaggio ed il proprio stato al **Narratore** che li segna sulla scheda di gioco. Il giocatore chiude gli occhi.

Notte

E' importante che venga seguito il seguente ordine delle chiamate. Anche se un certo personaggio è morto il **Narratore** continuerà a chiamarne l'azione, in modo da non dare indizi ai giocatori sui ruoli di chi è rimasto.

Quando un giocatore viene infettato il **Narratore** provvede a cambiare la sua carta di stato sul tavolo e a segnare lo stato sulla scheda di gioco.

1. Apre gli occhi il **Dottore**, decide chi esaminare. Il **Dottore** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato esaminato e qual è lo stato in questo momento. Anche se successivamente venisse contagiato il riscontro che conta è quello attuale.*
2. Apre gli occhi lo **Sciamano**, decide chi esaminare. Lo **Sciamano** chiude gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato esaminato e qual è lo stato in questo momento. Anche se successivamente venisse contagiato il riscontro che conta è quello attuale.*
3. Apre gli occhi il **Militare**, decide chi proteggere. Il **Militare** chiude gli occhi. Se la persona scelta è infettata il **Militare** diventa infettato. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere protetto dal **Militare**.*
4. Apre gli occhi il **Pilota**, se non è infetto può scegliere chi portare in volo, di volare da solo oppure di rimanere a terra. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere protetto dal **Pilota**.*
 - a. Se la persona scelta era infetta diventa infetto anche il **Pilota**.
 - b. Se il **Pilota** è infetto non vola.
5. Aprono gli occhi gli **Infettati**, si riconoscono, decidono in accordo chi infettare, chiudono gli occhi. *Il Narratore si segna chi è stato scelto per essere infettato.*
 - a. Se la persona scelta da infettare è lo **Scienziato impazzito** muore la vittima ed anche il **Primo Infettato**.
 - b. Se la persona scelta è l'**Agente in incognito** questo apre gli occhi e riconosce gli infettati che lo riconoscono e passa da **Sano** ad **Infetto**.
 - c. Se la persona scelta è il **Pilota** ed è in volo, non gli accade nulla.
 - d. Se la persona scelta è col **Pilota** non le accade nulla.

Giorno

La parte principale del giorno sarà la discussione su chi è infettato e quindi su chi bruciare. Quando il **Narratore** procede a dichiarare gli esiti di eventuali controlli (**Dottore** o **Sciamano**) dovrà sempre calcare la mano sul fatto che sono risultati "probabili" e che la persona che li ha eseguiti potrebbe essere infettata e quindi ribaltare la verità a suo vantaggio.

1. Per prima cosa tutti consultano la propria carta stato per sapere se sono stati o meno infettati, ovviamente senza dare nell'occhio per non far capire nulla agli altri giocatori.
2. Inoltre verranno annunciate le eventuali morti avvenute durante la notte, come quella dovuta ad un attacco allo **Scienziato impazzito**.
3. Se il **Dottore** ha scoperto un infettato questo verrà annunciato come Sospettato dal **Narratore**.
4. Se il **Dottore** ha scoperto uno sano questo verrà annunciato come tale dal **Narratore**.
5. Se lo **Sciamano** ha scoperto un infettato questo verrà annunciato come Sospettato dal **Narratore**.
6. Se lo **Sciamano** ha scoperto uno sano questo verrà annunciato come tale dal **Narratore**.

7. Dibattito dei rimasti su chi è infettato. Si vota e a decisione raggiunta la persona viene bruciata viva con i lanciafiamme in dotazione al gruppo.

Condizioni di fine partita

La partita si conclude quando tutti i presenti, esclusi ovviamente i morti, sono parte di una stessa fazione, quindi sani oppure infetti.

Se alla fine di un certo turno sono stati infettati tutti i sani significa che gli alieni hanno vinto.

Se alla fine di un certo turno sono stati uccisi tutti gli infetti significa che gli umani hanno vinto.

Appendici

Di seguito sono presentati i pochi strumenti di gioco necessari, matite o penne a parte, quindi la **Tabella di Narrazione**, la **Tabella di Votazione** e, in un documento separato, le carte da gioco.

