

LIMINAL_ GUIDA ALLA SOPRAVVIVENZA

Questa guida alla sopravvivenza è riservata esclusivamente al personale [REDACTED].

Questa guida alla sopravvivenza fa riferimento a una zona nota all'Agenzia come **Liminal Space**, **Spazio Liminale**, Backrooms, Stanze sul Retro, [REDACTED], Space Between o Spazio Interstiziale.

Non utilizzare questa guida per altri scopi che non siano [REDACTED].

Si prega di restituire questo documento [REDACTED] dopo l'utilizzo.

Durante la consultazione di questo documento si prega di indossare sempre guanti o protezione equivalente. Se la pelle dovesse entrare direttamente in contatto con questo documento, [REDACTED] con [REDACTED] e utilizzare un [REDACTED]. Non portare questo documento nello **Spazio Liminale** perché ciò potrebbe causare una frattura [REDACTED].

Non accedere mai allo **Spazio Liminale** da soli. Tutte le spedizioni devono essere composte da gruppi non inferiori a [REDACTED] individui. Le spedizioni che non rispettano questa norma rischiano di [REDACTED] o la [REDACTED].

Coloro che accedono allo **Spazio Liminale** devono ricordare di rispettare la norma fondamentale di [REDACTED].

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

RINGRAZIAMENTI

Scritto e creato da:
Alexei Vella e Willow Jay.

Editor:
Fiona Maeve Geist.

Correttore di bozze:
Kim Colquhoun e Ian SerVaas.

Grafica e impaginazione:
Alexei Vella.

Direttore artistico:
Alexei Vella.

Copertina:
Alexei Vella.

Illustrazioni interne:
Alexei Vella, Leovincible e [REDACTED].

Playtester:
Kyle Perry, Adam King e Shio Allan.

Un grazie particolare a:
Kickstarter e i sostenitori di BackerKit, i collaboratori di Guest/Room, amici e famiglia, Lubomyr Bilyk, Lionel Miranda, Nicolai Østergaard, Ben Doane, Jarrett Crader e Exalted Funeral.

Copyright © 2022 Alexei Vella e Willow Jay.

EDIZIONE ITALIANA

Kaizoku Press

Traduzione: Emanuele Granatello e Italo Iozzi

Revisione testi: Luigi Granatello

Grafica e impaginazione: Giordano Manes

LICENZA

Questa licenza consente a chiunque di realizzare contenuti per **LIMINAL_**, includendo regole, stanze ed entità, e di pubblicare tali contenuti gratuitamente o di metterli in vendita senza che i creatori originari di **LIMINAL_** percepiscano alcun compenso; per far ciò, tuttavia, bisogna rispettare alcune norme: Illustrazioni e testo da **LIMINAL_ GUIDA ALLA SOPRAVVIVENZA** (che si tratti dell'originale in lingua inglese o di questa edizione italiana) non può essere duplicato, riutilizzato o tradotto senza l'esplicito consenso dei creatori originali.

I creatori possono far riferimento alle meccaniche e alle regole di **LIMINAL_** in qualsiasi espansione prodotta da terze parti, ma non gli è concesso di dare l'impressione che il loro prodotto sia un prodotto ufficiale della serie **LIMINAL_** o che i creatori originari supportino tale prodotto, tranne nel caso in cui sia stato stipulato un accordo tra le parti.

I prodotti di terze parti dovranno necessariamente contenere il testo riportato di seguito (in lingua inglese e italiana):

[Nome del Prodotto] is an independent production published under the 3rd party license by [Autore e/o Editore] and is not affiliated with the works of Alexei Vella & Willow Jay. **LIMINAL_** is Copyright © 2022 Alexei Vella & Willow Jay.

[Nome del Prodotto] è una produzione indipendente di [Autore e/o Editore] pubblicata usando la licenza per terze parti e non è affiliata alle opere di Alexei Vella e Willow Jay. **LIMINAL_** è copyright © 2022 Alexei Vella e Willow Jay. Pubblicato in Italia su licenza da Kaizoku Press.

INDICE

INTRODUZIONE	2	STATO DEL PERSONAGGIO	10
AVVERTENZE: PRIMA DI PROCEDERE OLTRE.....	2	SPOSTAMENTO.....	10
REQUISITI.....	2	FERITE.....	10
DADI.....	2	ASSORBITO/ASSORBIMENTO.....	10
GIOCO DI RUOLO.....	2	DISEGNARE LO SPAZIO LIMINALE	12
PROVA DI STRESS.....	2	CREARE STANZE.....	12
PREPARAZIONE	3	FORMA DELLE STANZE.....	12
ATTRAVERSARE LO SPAZIO LIMINALE	4	DIMENSIONI DELLE STANZE.....	12
PORTE.....	4	TIPI DI STANZA.....	12
FORMA DELLE STANZE.....	5	PORTE DELLE STANZE.....	12
STANZE SPECIALI.....	5	OGGETTI NELLE STANZE.....	12
LEGENDA DELL'ARCHITETTO.....	6	ENTITÀ NELLE STANZE.....	13
CONVENZIONI PER LE MAPPE.....	6	CREARE ENTITÀ.....	13
GIOCARE DI NUOVO.....	6	STRESS NELLE STANZE E QUANTITÀ DI STRESS.....	13
STRESS/INDICATORE DI STRESS	7	CREARE ELENCHI DI PROMPT	14
AUMENTO DELLO STRESS.....	7	CREARE ELENCHI DI PROMPT STANZA.....	14
DIMINUIRE LO STRESS.....	7	CREARE ELENCHI DI PROMPT ENTITÀ.....	14
OGGETTI	8	SESSIONI SENZA ARCHITETTO E IN SOLITARIO	15
SCEGLIERE GLI OGGETTI.....	8	PROMPT ENTITÀ.....	19
TRASPORTARE OGGETTI.....	8	PROMPT STANZA.....	29
RESISTENZA DEGLI OGGETTI.....	8	PROMPT STANZA DEGLI OSPITI.....	59
ATTACCARE CON GLI OGGETTI.....	8	APPENDICE	106
ENTITÀ	9	FONTI D'ISPIRAZIONE.....	106
INCONTRARE ENTITÀ.....	9	CONTRIBUTI.....	106
ATTIVARE ENTITÀ.....	9	SCHEDE DEL PERSONAGGIO	107

[REDACTED]

[REDACTED]

INTRODUZIONE

In **LIMINAL**, i personaggi interpretati da più giocatori si trovano intrappolati in un labirinto tortuoso al di là della portata della realtà. Il labirinto è composto di aeree elegiache, corridoi lunghi e tortuosi, strane stanze non utilizzate e spazi interstiziali: si tratta di vignette dell'orrore, dell'assurdo e del surreale. Non importa come i personaggi ci siano finiti: ciò che conta è che dovranno trovare una via di fuga.

Il **GM**, o **Architetto**, descrive le stanze ai giocatori (i cui personaggi vengono chiamati **Disorientati**), stanze che vengono generate tirando su diverse tabelle durante il loro viaggio attraverso lo **Spazio Liminale**.

AVVERTENZE PRIMA DI PROCEDERE!

LIMINAL è un gioco di ruolo che esplora tematiche e situazioni inquietanti. I giocatori si troveranno a interagire con situazioni orrifiche, surreali e bizzarre che alcuni di essi potrebbero trovare disturbanti.

Discuti quali tematiche verranno affrontate o meno nell'esplorazione dello **Spazio Liminale** e rispetta tale patto sociale. Considera l'utilizzo di strumenti di sicurezza per **GdR** se la cosa fa al caso del tuo gruppo.

DISCLAIMER

Si consiglia la discrezione del giocatore.

REQUISITI

I partecipanti avranno bisogno di:

- Una serie di dadi poliedrici.
- Una moneta.
- Matite.
- Grandi fogli di carta millimetrata.
- Altri fogli di carta.
- Un "meeple", una miniatura o una pedina (per ciascun giocatore).
- Una scheda del personaggio (per ciascun giocatore).

DADI

A ogni giocatore serve un set di dadi poliedrici: un dado a quattro facce (**D4**), un dado a sei facce (**D6**), un dado percentuale (**D%**), un dado a dieci facce (**D10**), un dado a dodici facce (**D12**) e un dado a venti facce (**D20**).

D100: tira **2d10** (una volta per le decine e un'altra per le unità) oppure tira un dado a cento facce (**D100**).

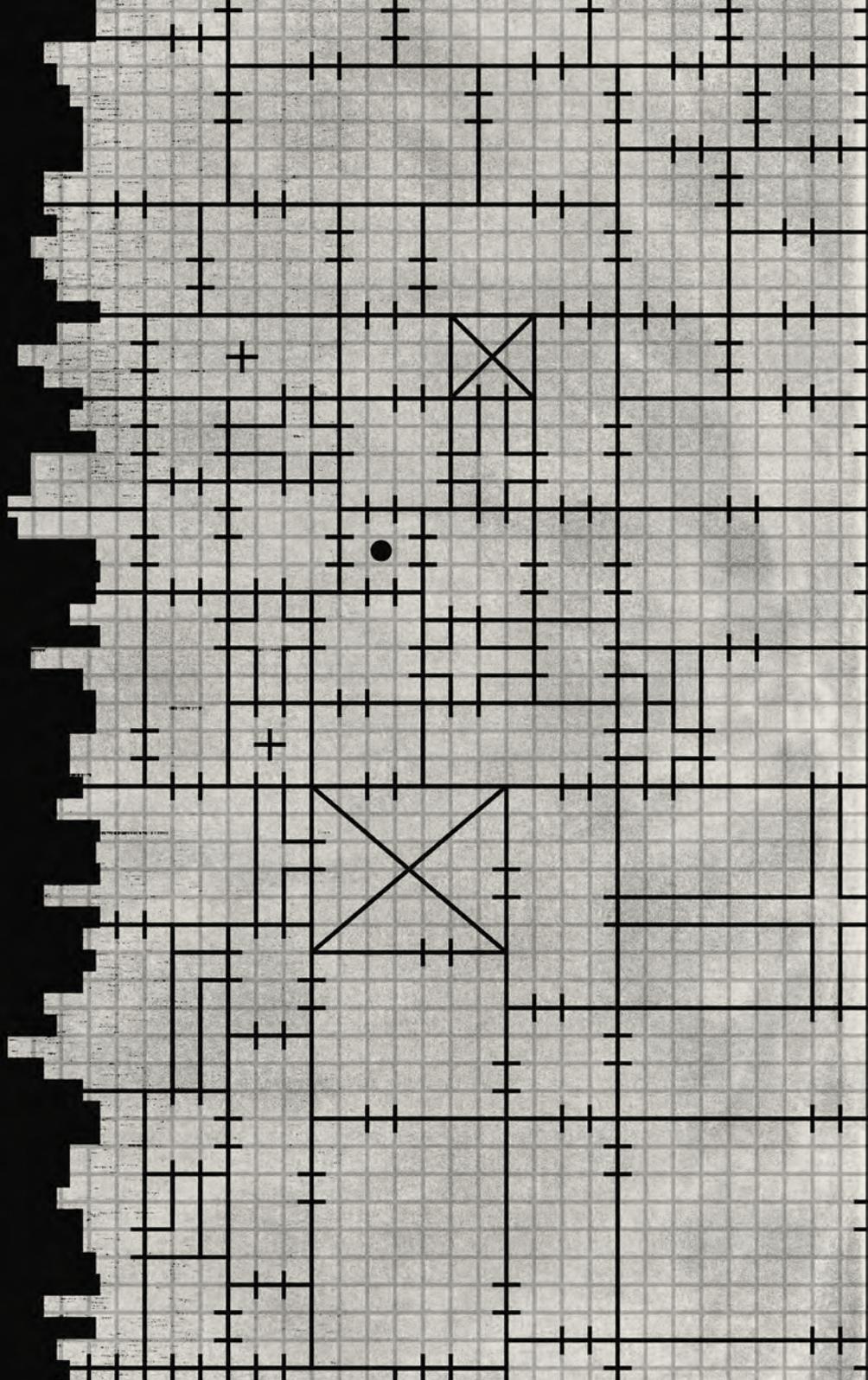
GIOCO DI RUOLO

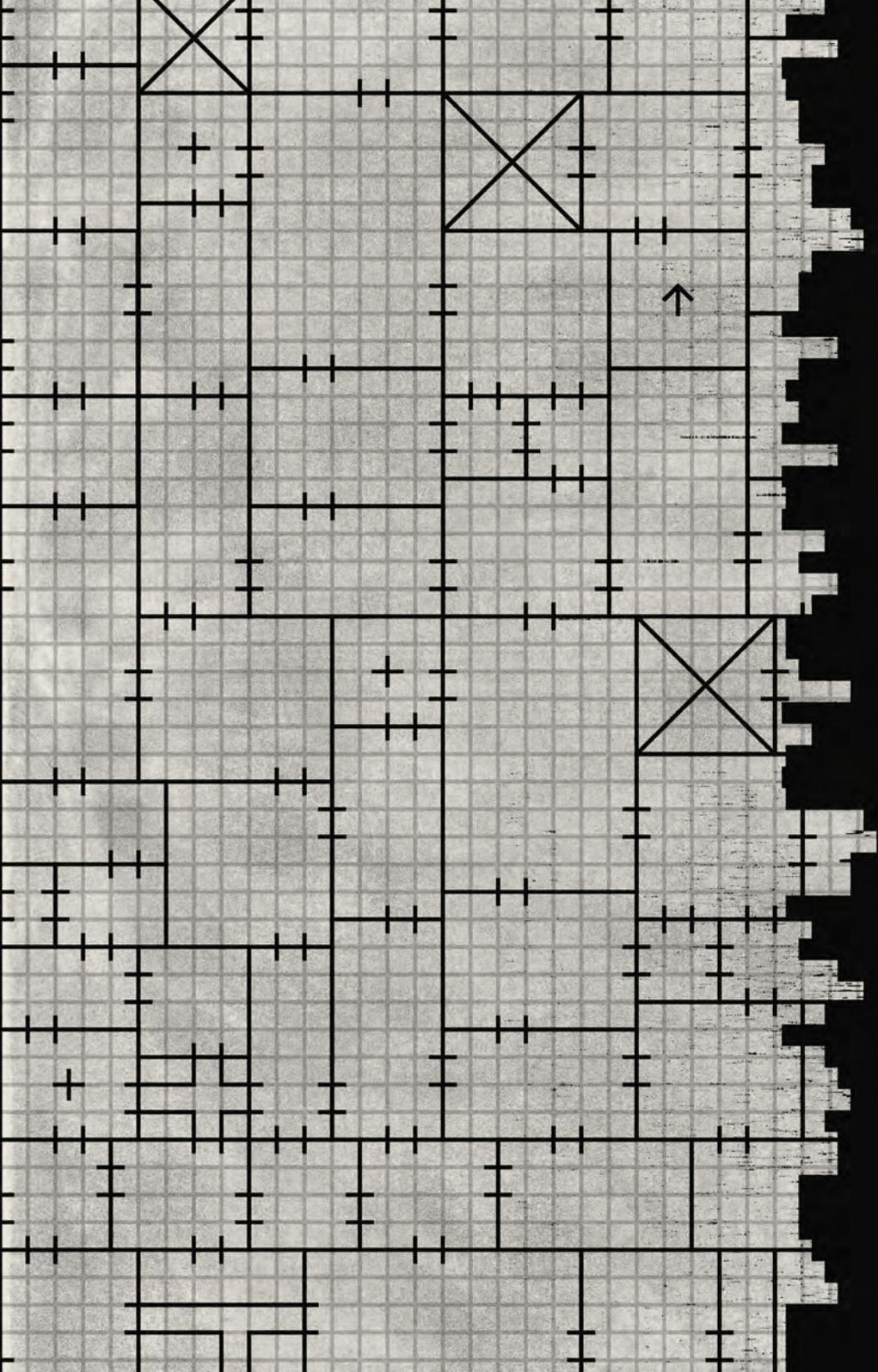
LIMINAL è un gioco di ruolo. Anche se i giocatori interpreteranno se stessi, dovrebbero reagire all'ambiente che li circonda in modo appropriato: dovrebbero temere e tentare di fuggire dai mostri, interagire con le stanze e interpretare le loro possibili reazioni. Interpretare un ruolo è cruciale e se dei giocatori dovessero trovarsi in difficoltà, quelli più scafati dovrebbero tentare di interagire con loro e aprire la conversazione.

PROVA DI STRESS

Una Prova di Stress viene effettuata da un personaggio in diverse situazioni. Per superarla il giocatore che interpreta il personaggio lancia 1D100. Se il risultato è identico o superiore al punteggio di Stress corrente del personaggio, la prova ha successo. Un 100 indica un Successo Critico, mentre altri punteggi indicano il fallimento (vedi pag. @@@).

D100	PROMPT ENTITÀ
13	Appare un bambino piccolo con indosso una maglietta a strisce e una salopette blu, con una maschera da zucca in gomma a nascondergli il volto. Con una mano si trascina dietro un sacco di iuta pieno di dolci e tiene una mazza da baseball nell'altra.
14	Appare un giullare medievale sporco di sangue. Il volto è coperto da un gigantesco girasole e delle viscere pendono dalla pianta. Tra le mani ha una grossa falce arrugginita.
15	Dal terreno cresce rapidamente un albero fatto d'ossa. Se un personaggio riesce ad attraversare questa stanza, l'albero d'ossa si espande, riempiendo la stanza fino a diventare una massa solida fatta d'ossa. I personaggi non potranno più entrare in questa stanza: diventa una Stanza Svanita .
16	Appare una bambina vestita da ballerina. Al posto del volto ha una massa di denti che spiraleggiano all'interno.
17	Appare un Camminatore Notturmo di Fresno. In questa stanza i personaggi non effettueranno alcuna Prova di Stress da Entità : la creatura vagherà semplicemente per la stanza, sbattendo con curiosità contro persone e oggetti.
18	Appare un cervo impazzito con diversi lunghi parassiti che fuoriescono dai suoi occhi. La pelliccia marcescente casca dal corpo mentre carica all'impazzata per la stanza.
19	Appare un grosso rottweiler con il volto del personaggio che lo ha attivato: tale personaggio deve effettuare una Prova di Stress per attraversare questa stanza, dato che l' Entità attaccherà il personaggio a vista, urlando e mordendo. Gli altri personaggi potranno passare senza problemi e il cane interagirà addirittura con loro, proprio come se fosse il primo personaggio, intrattenendo una conversazione.
20	Un amalgama di cavi e carne schizza improvvisamente dalle pareti, creando una sorta di trama. I personaggi che non supereranno una Prova di Stress in questa stanza saranno intrappolati da questa "ragnatela" a causa dei cavi che si conficcheranno nella loro pelle. I personaggi subiranno 1D8 Stress a ogni turno seguente e dovranno superare una Prova di Stress per liberarsi prima di poter fare alcunché nel proprio turno.
21	Un'oscurità densa e pesante riempie la stanza come se fosse inchiostro con l'acqua, e il suono di ali d'insetto riempie l'aria. Minuscoli artigli inizieranno a ferire i personaggi dall'oscurità.
22	Gli oggetti e l'architettura della stanza prendono a ribollire e ad agitarsi come se fossero carne in fiamme. Ogni cosa all'interno della stanza inizia a esplodere, espellendo una linfa giallastra e acida che brucia al tocco.
23	Appare una forma umanoide con ogni parte del proprio corpo ricoperta di denti, con la bocca che digrigna e batte e delle serie di molari che continuano giù fin nella gola. I personaggi che falliranno una Prova di Stress contro questa Entità perderanno tutti i denti e subiranno 2D8 Stress . I personaggi che hanno già perso i denti contro questa Entità non dovranno effettuare una Prova di Stress in una stanza che la contiene.
24	Il pavimento della stanza è stato sostituito da un'enorme bocca sorridente. Se un personaggio dovesse fallire una Prova di Stress contro questa Entità , la bocca si aprirà, inghiottendo il personaggio intero. Il giocatore che interpreta il personaggio lancerà quindi un dado sulla mappa: il personaggio si ritroverà, bagnato e confuso, nella stanza su cui finirà il dado. Se non ci sono stanze, l' Architetto tirerà per determinare la stanza dove è finito il personaggio, che subirà +3 Stress .
25	Appare una creatura-candela in forma d'uomo fusa e ribollente, con diversi stoppini ardenti che fuoriescono dal suo corpo allampanato e fuso.
26	Sulle pareti cresce una muffa giallo brillante. Delle chiazze rosse la coprono e ha dei bubboni che pulsano e scoppiano, diffondendo nell'aria nubi di spore. I personaggi che falliranno una Prova di Stress contro questa Entità subiranno +1 Stress aggiuntivo per ciascuna stanza in cui si spostano, tossendo e sputando di continuo muffa gialla e sangue.





D100	PROMPT STANZA	
65	 1 x 3	<p>I personaggi entrano in un corridoio corto e poco illuminato. Della carta da parati ingiallita copre le pareti e una moquette marcia color bianco sporco copre il pavimento. La parete nord ha un grosso spazio alla base del battiscopa e delle spesse zampe da ragno nere sferzano dentro e fuori come se un essere si stesse muovendo dietro la parete.</p>
66	 4 x 4	<p>I personaggi entrano in una camera d'hotel in stile anni '70. Una moquette marrone e pacchiana copre il pavimento e delle lampade a forma di conchiglia coprono le pareti. Il letto è a gettoni e vibrerà se viene acceso.</p>
67	 4 x 4	<p>I personaggi entrano in una torre idrica e, nel momento in cui faranno il loro ingresso, si accorgeranno che dell'acqua alta fino alle caviglie riempie il fondo del serbatoio. Attraverso dei fori arrugginiti nelle pareti, i personaggi potranno vedere una silenziosa strada di campagna al tramonto.</p>
68	 6 x 6	<p>I personaggi fanno il loro ingresso in una sala d'aspetto di un dottore, con una carta da parati verde menta e sedie di plastica con un piccolo tavolino coperto di vecchie riviste risalenti agli anni '50. Se questa stanza ha almeno 1 porta determinata tirando i dadi, la parete accanto a essa avrà una finestra opaca oltre la quale si potrà vedere un'ombra muoversi avanti e dietro; e udire il suono di un trapano, misto a quello di accessi di tosse e gorgoglii.</p>
69	 6 x 9	<p>I personaggi entrano in quella che sembra una stanza molto grande di una videoteca dedicata a VHS per soli adulti. Tutte le porte sono coperte da tendine nere su cui campeggia la scritta in rosso 18+ e scaffali su scaffali di film per adulti in videocassetta coprono le pareti. Al centro della stanza si trova un alto chiosco con all'interno una sedia e una TV. L'apparecchio televisivo sta riproducendo Troie da Cortile 4.</p>
70	 3 x 2	<p>I personaggi entrano nell'obitorio di un ospedale. Pavimento e pareti sono coperti da piastrelle sporche. In ciascuna parete si trovano incassati due vani per cadaveri chiusi. Se un personaggio dovesse tentare di aprirne uno, dovrà effettuare una Prova di Stress; con una prova superata, il personaggio troverà un deposito di cibo o un letto che gli consentiranno di Riposare. Con una prova fallita, un'Entità emergerà dal vano.</p>
71	 1 x 4	<p>I personaggi entrano in un corridoio corto e poco illuminato. Della carta da parati ingiallita copre le pareti e una moquette marcia color bianco sporco copre il pavimento. Le pareti sono coperte di pagine e pagine di poesie per bambini, incollate, arricciate e vecchie.</p>
72	 1 x 4	<p>I personaggi entrano in un corridoio corto e poco illuminato. Della carta da parati ingiallita copre le pareti e una moquette marcia color bianco sporco copre il pavimento. Su ciascuna parete si trova una finestra che dà su un vuoto nero come l'inchiostro. Ogni paio di minuti sembra passare un treno, illuminando a giorno la stanza e scuotendola.</p>
73	 8 x 8	<p>I personaggi entrano in un grosso parcheggio sotterraneo, illuminato a chiazze da delle luci al neon. Vi sono parcheggiate soltanto 4 automobili e sembrano essere esattamente la stessa vettura rossa, addirittura con lo stesso numero di targa.</p>
74	 4 x 4	<p>I personaggi entrano in una stanza di cemento buia. Al centro della stanza si trova una pila svettante di televisori che stanno tutti riproducendo la registrazione di un occhio umano. L'occhio sembra sbattere e seguire i personaggi mentre attraversano la stanza. Tutte le TV sono attaccate a un'unica presa nel muro e se un personaggio dovesse staccarla, l'Architetto tirerà per un'Entità.</p>
75	 5 x 6	<p>I personaggi entrano in una stanza dipinta di vernice blu che si sta scrostando e diversi mobili vecchi e rotti. Il mobilio spunta dalla sabbia che riempie gran parte della stanza e si può udire il suono di un forte vento provenire da qualche parte.</p>

