

Providence Night

Powered by Keystone Project. Autore: Mirko Biagiotti.

Ambientazione: contemporanea, Providence (Rhode Island). Internet e telefono scadente, poca linea e lenta. Frequenti blackout.

Culture: nessuna.

Regole Speciali

- I Protagonisti possiedono solo ferite Critiche e Mortali.
- Segnare un oggetto personale

Introduzione

È notte fonda e sulla città si sta riversando un violento temporale. Poco fuori dalla stazione una pensilina protegge dalla pioggia battente e incessante che impedisce di vedere distintamente in lontananza.

Regia: 1 Chiave di Volta: arrivo a Providence; i protagonisti arrivano a Providence. Providence non era la loro fermata, ma a causa del maltempo sono obbligati a rimanere e a trovare un posto dove stare. Tutti quanti si ritrovano nei pressi di una piccola stazione ferroviaria; è notte e piove a dirotto. Il loro obiettivo è trovare un luogo dove passare la notte.

Una volta lasciata la stazione non potranno tornarvi fino all'ultimo capitolo. Ogni giocatore inserisce un dettaglio del luogo e, volendo, delle Comparse.

Capitolo Primo: l'hotel.

Ambiente cupo, a tratti fatiscante, rumori improvvisi, ombre notturne, il rumore della pioggia battente e il sibilo del vento.

Attori: Ciascun Protagonista descrive la propria stanza. Una volta trovato il luogo dove stare, tutti devono aggiungere un elemento caratteristico del luogo in cui si trovano.

Regista: Deve essere definito un elemento comune a ogni stanza come un quadro, un tappeto, un monile, delle scritte sul muro, ecc.

Capitolo Secondo: l'imprevisto.

La notte sembra rallentare il tempo, il sonno viene spesso interrotto da strani rumori o da eventi fastidiosi, come la stanza troppo calda o troppo fredda, una pianto di un bambino in un'altra stanza, un ripetitivo ticchettio nel muro, ecc. Suspense al culmine.

Regia, 1 Chiave di volta: succede qualcosa di inaspettato e tutti quanti si ritrovano nella condizione di dover contare l'uno sull'altro, nonostante siano tutti degli sconosciuti. I personaggi sono costretti ad affrontare ciò che è successo e cercare di risolvere la situazione. Dovrebbe succedere qualcosa di irreparabile. Il ritrovamento di un corpo o parte di esso, la scomparsa di qualcuno, un messaggio criptico dal futuro o dal passato, l'arrivo di un assassino a cui piace torturare/giocare con le sue vittime. Prendete spunto dai film horror e dai thriller. Dovrà includere una nota di mistero e di innaturale.

Chiavi di Volta suggerite al Regista

- **Blackout**, tutta la città cala in una profonda oscurità. I telefoni non prendono, le luci d'emergenza sono guaste, gli allarmi tacciono.
- **Intrappolati**, non ci sono più vie di fuga. Gli ascensori e le scale portano sempre al medesimo piano.
- **Assassinio**, un cadavere spunta in un corridoio, davanti a una porta, nella hall o nella mensa dell'hotel.
- **Maledetto**, un oggetto presente in ogni stanza manifesta una coscienza desiderosa di un sacrificio.

Ogni personaggio ha un motivo per non disinteressarsi da quello che sta succedendo. La scena deve essere arricchita con dei dettagli, ogni Attore potrà aggiungere qualcosa che riguarda un Retroscena del proprio personaggio.

Capitolo Terzo: è surreale.

Gli Attori sono intrappolati nella Notte di Providence, i demoni della mente si fanno spazio nella realtà della notte e costringono i malcapitati a vivere orrori indicibili. I sogni sono disturbati, le ombre si contorcono, gli animali diventano bestie e gli umani abbracciano il male celato dentro la propria anima.

Regia, 1 Chiave di volta: qualcosa di mistico, occulto, macabro sposta il colore della storia verso il surreale e orrorifico. Una leggenda metropolitana, una macabra diceria, un antico culto legato al male o alla follia, un dettaglio inquietante che apre nuove disagevoli possibilità nella vicenda. Si consiglia di introdurre un antagonista e coinvolgere gli altri giocatori in una Sequenza d'Azione. ***In caso di scontro tutti i Protagonisti subiranno almeno una Ferita Cognitiva.***

Capitolo Quarto: verso la fine.

L'hotel non è più un luogo sicuro. Hanno il tempo di recuperare solo un oggetto dalla propria stanza prima di riversarsi nelle strade di Providence.

Regia, 1 Chiave di volta: rimanere nei pressi dell'hotel causa forte stress e fa vivere agli attori situazioni al limite della realtà, come se si trovassero dentro un incubo lucido. Chi si trattiene più del dovuto subisce 1 ferita, che viene vissuta come un conflitto ma che in realtà

si procura da solo. *Se gli Attori hanno scelto destinazioni differenti, la durata della fuga aumenta di 1 scena.*

L'**Antagonista** si palesa e deve essere sconfitto o superato.