ACTUAL PLAY - I MITI DI KORCOL

Quello che segue è un breve Actual Play di una sessione di gioco de "**I Miti di Korcol**".

Il gruppo si siede attorno al tavolo e posiziona il mazzo di carte al centro dello stesso.
Gabriel sarà l'*Antagonista* mentre i restanti 3 giocatori saranno i *Viking*, un cacciatore, un barbaro del nord e una giovane rorfana cresciuta da una strega bianca.
I Viking creano i propi personaggi scrivendo un breve background, assegnando a loro le abilità di partenza e il Vizio capitale che affligge la loro anima.

I giocatori a turno leggono il propio Background al resto del gruppo e Gabriel (Antagonista) comincia a introdurre la storia prima descrivendo brevemente la penisola di Korcol, poi focalizzandosi sulla regione dove inizia l'avventura.
Dati i riferimenti base sulla regione passa all'*Introduzione*, spiegando la situazione iniziale, inserendo i personaggi nella storia e descrivendo l'incontro con il Sovranaturale:
Lo Jarl guida un saccheggio ai danni di un villaggio del vicino stato di Aland; durante il saccheggio i Viking insieme a un piccolo gruppo di guerrieri entrando in una casa si imbattono in una creatura deforme che si ciba di bambini, innorriditi e sconvolti riconoscono a fatica che l'armatura e le vesti indossati dalla creatura sono identici a quelli dello Jarl.
La creatura attacca il gruppo e in pochi secondi mette fuori cobambattimento i *Viking*.
Al risveglio i Viking si ritrovano in legati e disarmati nel mezzo dell'accampamento, vengono "porcessati" e giudicati colpevoli di aver ucciso i propi compagni e ferito gravemente lo Jarl mentre questi cercavano di fermare i Viking dal compiere l'infame e atroce infanticidio; la pena è la morte.

la fortuna vuole che quella sera un temporale sovrasti la zona, fulmini colpiscono gli alberi che fanno da perimetro all'accampamento

incendiandoli, grazie al caos i Viking scapanno ritrovandosi nella foresta; fine dell'Introduzione, la storia passa nelle mani del Viking.

Luca, che interpreta il cacciatore esperto della zona, prende la parola cominciando a descrivere l'allontanamento dal campo e l'innoltrarsi sempre più nella foresta inventando e introducendo un luogo; una casa di un vecchio fabbro che si è ritirato dalla società e vive nella foresta, lui conosce bene la strada, l'ha percorsa durante le varie battute di caccia e quindi guida il gruppo.
Raggiunto la casa il temporale finisce e il cielo è sgombro di nuvole, il gruppo bussa alla porta e viene detto loro di entrare.
Gabriel (Antagonista) prende la palla al balzo e dnarra che un anziano gli accoglie nella casa, fin da subito si capisce che c'è qualcosa che non va, il vecchio non sembra essere l'anziano fabbro, dopo qualche scambio di battute infatti la creatura si rivela essere un Troll.
Comincia uno scontro, dalla narrazione libera si passa al *Conflitto* chiamato dall'Antagonista; e si gioca a carte, dopo 3 round la situazione volge in favore del troll con una sua vittoria e vantaggio; quindi Jessica che interpreta una giovane strega decide di usare il suo potere di controllare le menti prima che il Troll si aggiudichi la seconda vittoria e quindi l'intero *Conflitto*; il potere ha successo e il troll viene obbligato ad allontanarsi e non fare più ritorno.
Il gruppo è sconvolto, prima lo Jarl e poi il Troll, cominciano a parlare tra loro su cosa gli sta accadendo e sul da farsi.
Luca, il cacciatore, nuovamente da un imput alla storia, il suo *Viking* esce a controllare l'area incorno alla casa quando sente rumori di passi e l'inconfondibile voce dello Jarl; un drappello di uomini li stanno cercando.
Il gruppo, dopo aver raccolto qualche oggetto da usare come arma, decide di tendere una trappo al drappello di uonimi; pianificano il tutto e il drappello arriva alla casa seguendo le tracce lasciate dai fugitivi, 5 uonimi e lo Jarl intimano ai Vikig di uscire.
Nuovamente un *Conflitto*, che volge subito a favore dei *Viking* e lo vincono; la trappola ha successo e il drappello di uomini e lo jarl si ritrovano bloccati in casa quando viene data alle fiamme.

Sembra tutto finito, ma lo Jarl tramutato nuovamente nella sua vera forma abberrante esce dalla casa in fiamme urlando.
I *Viking* chiamano un altro *Conflitto*, il gioco di carte rimane in stallo fine al 4° turno, il 5° porta la vittoria all'*Antagonista*.
Il cacciatore e il barbaro vengono brutalmente uccisi in combattimento mentre la strega bianca viene catturata mentre tentava la fuga.

Il finale lascia tristi ma divertiti i giocatori che decidono di concludere la sessione di gioco e riprendere la storia un altra sera con l'introduzione di altri Viking e partendo dal tentativo di fuga della strega bianca dalle grinfie dello Jarl.

WWW.IDEENOOMAC-GAMES.COM