

# TEENAGER MUTANTI DALLO SPAZIO PROFONDO

## REGOLE SPECIFICHE

### Roba Importante per il Gioco

#### Localioni di Gioco:

Ci sono tre distinte localioni nell'area di gioco. La prima localione è la "Piazza Cittadina". Questo sarà il luogo dove si concentrerà la maggior parte dell'azione di gioco (o almeno si spera). La Piazza Cittadina rappresenta la città di San Inguon e la maggior parte dei suoi dintorni, comprese le varie abitazioni, gli altri edifici cittadini e anche il "Pop's Malt Shop" dove sarà allestito il bancone dell'aperitivo con il rinfresco.

La seconda localione è data da "Fort Lucas Rita", che rappresenta il Forte con gli annessi Laboratori di Ricerca. Questo sarà il luogo dove tutti gli scienziati avranno i loro uffici/laboratori, nonché il posto dove stazionano le truppe locali dell'esercito, il che potrebbe essere utile da sapere quando inizieranno a succedere gli avvenimenti importanti. Non che avrete bisogno di chiamare l'esercito. Per amor del cielo. No, no, sarà un tranquillo week-end qui a San Inguon.

La terza localione sono i "Dintorni", ovvero tutti gli altri posti dell'area di gioco che non sono assegnati a una delle due localioni precedenti. Questi rappresentano le mesas e il deserto intorno alla città, attraversato dall'Interstate 42. Per la maggior parte del tempo dovrebbero esserci solamente pochi personaggi nei Dintorni, tranne casi particolari.

#### Calendario di Gioco:

16:15	Introduzione / Consegna dei materiali
16:30	Inizio del Gioco
20:00	Il Ballo. Nella Piazza Cittadina la band "Mr. G and the Mysterians" suonerà rock'n'roll per chiunque voglia venire a ballare. Verranno anche eletti il Re e la Regina della Festa dell'Iguana.
21:00	Presentazione dei Laboratori di Ricerca. Il Capo dei Laboratori di Ricerca e il Generale a capo di Fort Lucas Rita verranno nella Piazza Cittadina a presentare i progetti su cui hanno lavorato lo scorso anno, e mostreranno come il loro lavoro abbia portato benefici ai cittadini di San Inguon.
22:00 circa	Fine del Gioco. Questa scadenza sarà flessibile. Se diverse cose stanno per essere completate, ritarderemo la fine del gioco di qualche minuto. D'altro canto, se qualcuno fa esplodere un'atomica nella Piazza Cittadina, faremo finire il gioco un po' prima.

#### Badge:

Durante l'introduzione, insieme alla scheda del personaggio che dovrete interpretare e all'altro materiale necessario (vedi le pagine seguenti), vi verrà anche consegnato un badge (da appuntare sui vostri vestiti) che identifica chi siete. Chiunque non abbia un badge appuntato sui propri vestiti non è considerato come parte del gioco.

Se volete identificare uno dei GM, lo potete fare facilmente perché saranno i personaggi con i badge dalle scritte di colore rosso.

## Meccaniche di Gioco

### Combattimento

Persino tra i migliori amici c'è una sporadica incomprensione.

Per simulare i combattimenti, il GM ha elaborato un sistema complesso con una serie di numeri e tabelle in modo da calcolare le abilità di combattimento dei vari Personaggi con un alto grado di precisione. Poi ha pensato “chi se ne frega” e ha deciso di utilizzare la morra cinese.

Per risolvere un combattimento, giocate un round di morra cinese (Sasso, Carta e Forbici). Chi vince ha avuto la meglio nel combattimento. In caso di pareggio, nessuno ha la meglio.

Personaggi addestrati a combattere, come ad esempio i militari, avranno delle Abilità Speciali (vedi sotto) specifiche che potranno essere utilizzate in combattimento. In particolare alcuni personaggi possono utilizzare un particolare segno durante la morra cinese, chiamato Bomba. Il segno della Bomba è un pollice all'insù. La Bomba vince contro Sasso e Carta e perde solamente contro le Forbici (ovviamente pareggia contro un'altra Bomba).

Se vinci un combattimento puoi scegliere quali conseguenze infliggere sul Personaggio sconfitto:

- costringerlo ad andarsene dalla locazione in cui siete e non ritornare per 10 minuti;
- immobilizzarlo e costringerlo a farti vedere tutte le sue Carte Oggetto (senza che tu le possa prendere); nel caso ci sia un altro Personaggio presente, quest'ultimo (se tu acconsenti) invece può prendere le Carte Oggetto del Personaggio immobilizzato.

Non ci sono danni permanenti alla salute dei Personaggi a meno che uno dei contendenti non decida di utilizzare un'arma. Questo deve essere dichiarato prima del combattimento, facendo vedere la relativa Carta Oggetto.

Ci sono due tipi di armi: Armi da Taglio e Armi da Fuoco. La tipologia è esplicitamente riportata sulla Carta Oggetto. Questo potrebbe essere utile per alcune Abilità Speciali.

Quando un Personaggio che sta utilizzando un'arma vince un combattimento, le conseguenze possono essere molto gravi. Come minimo il Personaggio sconfitto rimarrà svenuto per 10 minuti; a discrezione del GM i danni potrebbero essere tali che il Personaggio morirà a meno che non venga soccorso velocemente da un medico.

Se vuoi iniziare un combattimento, di semplicemente che vuoi attaccare qualcuno (deve essere a portata – ovvero nel tuo stesso luogo) ed eventualmente chiama un GM se non ce ne sono nelle immediate vicinanze.

Se vuoi scappare da un combattimento, dopo un round di morra cinese (ad esempio, nel caso sia finito in pareggio) puoi tranquillamente dire che stai scappando e andartene. Ovviamente se vi reincontrerete in un secondo momento, il tuo avversario potrebbe nuovamente provare ad attaccarti.

Se non vuoi far male fisicamente a qualcuno, ma semplicemente dargli una lezione o un ricordino (il che comprende pugni, schiaffi e cose del genere), puoi semplicemente dire al giocatore avversario quello che stai facendo e mimare l'azione. Sta al giocatore avversario decidere se rispondere allo stesso modo, oppure con un Combattimento vero. Comunque se iniziate a scambiarsi colpi, un GM potrebbe intervenire e farvi iniziare a far male sul serio.

### Oggetti

Gli oggetti di particolare importanza che sono presenti in gioco sono rappresentati da carte (chiamate Carte Oggetto).

Alcune di queste ti potrebbero essere date all'inizio del gioco assieme al tuo Personaggio, altre potrebbero trovarsi (in vista o nascoste) nelle varie locazioni presenti nell'area di gioco, altre ancora possono essere consegnate dal GM al tuo Personaggio a seguito di specifiche azioni o eventi (come per esempio frugare in una specifica locazione).

Le carte Oggetto sono scritte con il minor dettaglio possibile, e ti dicono solamente che cosa sapresti se avessi trovato l'oggetto per terra (ulteriori dettagli sono disponibili se esami l'oggetto, il che viene fatto chiedendo informazioni su di esso a un GM).

Le carte Oggetto si spostano proprio come oggetti reali: possono essere scambiate, rubate, perse, nascoste, trovate e talvolta distrutte.

Ci sono due tipi particolari di oggetti: **Parti** e **Apparecchi**.

Le **Parti** sono denominate come tali, e hanno uno strano codice in basso. Questo indica il loro possibile utilizzo per roba che ha a che fare con la Scienza Folle. Se hai l'abilità speciale di Scienza Folle, uno specifico allegato ti spiegherà tutto. Se non ce l'hai, non ti preoccupare. Per ogni altro aspetto, le Parti funzionano esattamente come oggetti normali.

Gli **Apparecchi** sono in realtà delle buste dentro alle quali ci sono delle Parti. A meno che tu non voglia smontare l'Apparecchio cannibalizzandolo per prendere le Parti che lo costituiscono (senti comunque prima un GM, non sai quello che potrebbe succedere facendolo), tratta un Apparecchio esattamente come un oggetto.

Quando vuoi utilizzare un Oggetto (specialmente un Apparecchio) in un qualche modo specifico, chiedi a un GM.

## **Abilità Speciali**

Le Abilità Speciali del tuo Personaggio (tranne la Scienza Folle) sono rappresentate anch'esse da carte. Queste permettono ai giocatori di fare alcune cose, nella maggior parte dei casi senza dover passare attraverso i GM (anche se altri invece ne richiedono l'intervento). Su ogni carta è anche segnato il numero di utilizzi che può essere fatto di quell'Abilità Speciale nel corso del gioco. Ricordatevi che ogni volta che viene utilizzata quell'abilità dovrete spuntare uno degli utilizzi possibili sulla carta in modo da tenerne traccia.

Sulla vostra Scheda del Personaggio è riportata una descrizione riassuntiva delle vostre Abilità Speciali, ma ricordatevi di controllare sulle Carte per vederne gli effetti completi.

Ogni Carta Abilità Speciale è identificata da una frase tra virgolette. Per utilizzare la tua Abilità Speciale, di ad alta voce la frase sulla carta ed eventualmente, se è un'Abilità che ha effetto su un altro Personaggio, mostrala alla persona su cui la stai utilizzando. In questo modo l'altro Giocatore potrà sapere che effetto ha la carta e cosa ci si aspetta che faccia. Nel caso la carta richieda l'intervento del GM (o comunque se non sei sicuro dell'effetto specifico) chiamalo.

Se un giocatore ti dà una carta Abilità Speciale da leggere, allora leggi la carta e segui le istruzioni. Se la carta dice "Puoi vedere tutte le carte Oggetto di un altro Personaggio", fai vedere tutte le carte Oggetto che hai al giocatore con la Carta Abilità Speciale. Se la carta dice "Puoi far perdere i sensi a un altro Personaggio per 5 minuti", accasciati per terra con gli occhi chiusi e rimani così per 5 minuti.

In ogni caso, stai al gioco, e comportarti seguendo la regola generale di essere affidabili e corretti. Nel dubbio chiama un GM per sapere come ti devi comportare.

Alcune carte ne cancellano altre, o possono risultare in un pareggio.

## **Passanti Casuali**

Altre ulteriori carte nella dotazione iniziale del tuo Personaggio sono denominate "Passanti Casuali". Questi sono esattamente quello che sembrano.

In generale, vengono usati quando l'effetto di un'azione porterebbe il tuo Personaggio a morire. In questo caso, puoi sacrificare al tuo posto un Passante Casuale (ci potrebbero essere delle eccezioni, specialmente se sei in combattimento con un altro Giocatore; in ogni caso, quando vuoi usare un passante casuale chiedi a un GM). L'utilizzo di un Passante Casuale conta come un diversivo che ti permetterà di allontanarti dalla fonte del pericolo, nel caso ce ne sia bisogno.

## **Ding!**

Alcune Abilità Speciali hanno come descrizione dei loro effetti la parola "Ding!".

Queste abilità speciali permettono al personaggio di avere un'incredibile ispirazione che gli fa capire cosa sta succedendo. Per usare queste abilità, trova un GM e fagli una domanda, dopodiché forniscigli tutte le prove che hai raccolto fino a quel momento. Il GM cercherà di portarti verso la soluzione giusta.

Prima la utilizzi nel corso del gioco, meno efficace sarà l'abilità. Se arrivi dopo un'ora di gioco senza informazioni e cerchi di farti dire tutti i dettagli di una trama, ti rideremo dietro. Se invece arrivi dopo cinque ore con tutti gli indizi e ti manca solamente di metterli insieme, praticamente ti spiegheremo come funziona tutta la faccenda.

## **Contingenze**

Insieme all'altra roba del vostro Personaggio, potrebbero esserci alcuni fogli ripiegati e chiusi con il nastro adesivo. Su ognuno di essi ci sono scritte delle regole specifiche su quando aprirli. Quando arriva il momento scritto sopra il foglio, apritelo. Leggete quello che c'è scritto dentro, e agite in maniera appropriata.

Se siete nel mezzo di qualche grosso evento o scena quando sarebbe il momento di aprire il foglio, apritelo comunque. La maggior parte delle descrizioni è piuttosto veloce. Se vi sembra che sia troppo lunga da leggere subito, guardate se c'è del testo scritto in grassetto. Questo testo in grassetto vi dà istruzioni immediate su cosa fare subito. In un secondo momento, quando avete tempo, leggete anche il resto del testo. Vi darà qualche altra info sul vostro personaggio.