

vs. Monsters

Un gioco Twenty Four Hour



di Philip Reed
www.philipjreed.com



Disegni del grande Edmund Dulac
Traduzione Staff Traduttori
Impaginazione Bagi

L'autore

Philip Reed si diverte un mondo a scrivere di se stesso in terza persona. È una di quelle cose strane che gli scrittori tendono a fare di quando in quando. Scrivere di se stessi in terza persona è divertente quasi quanto definirsi uno scrittore. Artista grafico per oltre otto anni, Philip ha trascorso più tempo a darsi da fare con immagini, parole e roba del genere, cercando di dare loro un'apparenza gradevole, di quanto ne abbia passato a mettere insieme parole in una forma tale che qualcuno lo pagasse per farlo.

Al momento Philip si sta perdendo in chiacchiere, e probabilmente potrebbe piantarla e lavorare su qualcosa di un po' più importante, come portare a termine il gioco, ma invece preferisce dirvi qualcosina di più su se stesso.

Philip è un autore di giochi nominato per l'Origins Award (*Frag*, 2001, Steve Jackson Games), ma questo vale più o meno come il premio stesso (ossia non molto). Ha lavorato anche ad altre cose, come la *Guida del Master di Munchkin*, *Car Wars* e *BattleVacc il gioco di carte* (tutti titoli della Steve Jackson Games), oltre a *Enter the Viking* (per Rune della Atlas Games). Il suo non-gioco, *Vigilante*, gli porta ancora lettere dai fan, ma è lieto di comunicare che le lettere di protesta si sono ridotte a una sola, seccante, missiva al mese.

L'artista

Edmund Dulac è un artista scomparso, che non avrebbe dovuto mai lasciarsi trascinare in una cosa come questa. Dulac nacque in Francia (ma questo non dovrebbe andare a suo discapito, visto che era un grande artista) nel 1882. Philip vide per la prima volta le opere di Dulac una quindicina di anni fa al liceo, allorché si imbattè ne *La Poesia Illustrata di Edgard Allan Poe* di Dulac. Lo incontrò di nuovo tre anni fa, mentre era al lavoro sulla copertina di *GURPS Spirits*. Avendo trovato le medesime illustrazioni su www.clipart.com (che allora si chiamava www.arttoday.com), Philip si servì di un elemento di uno dei dipinti di Dulac nella copertina di *GURPS Spirits*. Probabilmente Dulac starà ancora artigliando la sua bara, assetato di vendetta.

Indice

L'autore	2	Valori di danno delle armi comuni	11
L'artista	2	Bonus al danno	11
INTRODUZIONE	3	Ridurre la Salute	12
Un gioco 24 hour?	4	Guarigione	12
Influenze	4	Regole inutili	13
Menzioni speciali	4	Modificatori	13
Avanti col gioco	4	Munizioni per le armi	13
PERSONAGGI	5	Tempo	13
Scheda del personaggio	5	ARBITRARE LE PARTITE	14
Personaggi mostri	5	Mostri	14
Le voci sulla scheda del personaggio	6	Spaventapasseri	14
Attributi	6	Zombie	15
Assegnare valori agli attributi	7	Strega	15
La roba	7	Mummia	16
Roba buona	8	Scheletro	16
Roba cattiva	8	Gremlin	16
Altri dettagli	8	Terrore Cthuloido	16
MECCANICHE	9	Cultista malvagio	16
Sfide	9	Licantropo	17
Valori di Riferimento	9	Vampiro	17
Esempi di sfida	10	Verme gigante	17
Azioni contrapposte	10	Elementi dell'orrore	17
Combattimento	10	Denaro ed equipaggiamento iniziali	18
Iniziativa	10	Creare altri mostri	18
Attacco	11	Avventure	19
Determinare i danni	11	Cacchio!	19

Copyright (c) 2003 Philip Reed. Tutti i diritti riservati. I disegni conenuti in questo PDF sono opere di pubblico dominio create da Edmund Dulac ai primi del '900. Gli elementi grafici sono stati creati da quattro file separati, ognuno dei quali ottenuto da scansioni modificate con Photoshop di materiali liberamente disponibili. Evviva Photoshop!

INTRODUZIONE



Vs. Monsters è un gioco di ruolo nel quale i giocatori interpretano i ruoli di cacciatori di mostri nel 19 secolo, nella America di allora. Si tratta dell'America di Edgard Allan Poe. Si tratta dell'America vista attraverso le lenti della distorsione impiegate da grandi autori come Lewis Carrol, Tim Burton e Mike Mignola. Questa è l'America come non è mai stata.

Vs. Monsters si rivolge a giocatori esperti. Se non avete mai giocato di ruolo prima, vi siete imbattuti in qualcosa che non fa per voi. Andate pure alla vostra libreria di fiducia e prendetevi una copia di *Dungeons & Dragons*. Quando avrete finito di scervellarvi, tornate su questo testo e caricate alla cieca. Questo è ciò che fanno i veri giocatori di ruolo.

Per giocare a *vs. Monsters* avrete bisogno di almeno due giocatori (quattro o cinque è l'ideale), uno dei quali sarà il game master. Mi sarei potuto inventare qualche dicitura scema per il game master, ma dovremmo tutti accettare la verità e riconoscere che "game master" vada bene per tutti. Avrete bisogno anche di un mazzo di carte.

INTRODUZIONE

Un gioco 24 hour?

Okay, avrete probabilmente sentito parlare della 24 hour comic inventata da Scott McCloud (www.scottomccloud.com), ma... che accidenti sarebbe un gioco 24 hour? Per dirla in soldoni, un gioco 24 hour è un gioco che è stato creato in un lasso di 24 ore. Molti di noi si sono ritrovati nel sito internet "The Forge" (www.indie-rpgs.com) e hanno deciso di creare i 24 hour games. Questo è quanto ho provato a fare io.

Dato che sembra rientrare nella tradizione 24 hour comic, e dato che, secondo me, ad alcuni potrebbe non interessare affatto, ho deciso di riportare una lista delle cose che ho fatto, mangiato e ascoltato nelle 24 ore durante le quali ho creato questo gioco. Se non ve ne frega niente, potete anche saltarla a piè pari e passare al gioco.

Musica ascoltata: Stabbing Westward (*Darkest Days*), Static-X (*Wisconsin Death Trip*), Rob Zombie (*The Sinister Urge*), Tool (*Undertow*), Korn (*Untouchables*), KMFDM (*Attack*), e un vasto assortimento di roba ascoltata su una web-radio durante il trascorrere della giornata.

Dormire? Sì. Sei ore. E una specie di pisolino di 20 minuti mentre guardavo *Meet the Press* la domenica mattina.

Cibo mangiato e Bevande assunte: gustosi spiedini di kebab avanzati dalla sera prima. Acqua (bevo un sacco di acqua). Un panino. Gelato. Burritos.

Influenze

Le principali influenze per quest'opera sono *Nantucket Brown Roaster* (di Jason Asala, www.thehouseofusher.com), *End Times* (di Sam Hiti, www.samhiti.com), i disgustosi ricordi delle fate, le opere di Tim Burton (www.timburlton.com) e Tool (www.tooband.com). Influenze minori sono un pugno di vecchie, strane storie che lessi alle superiori e i giochi di ruolo *Chill*, *Over The Edge*, e *Dust Devils*.

Altre ancora? Probabilmente qualunque cosa abbia mai letto, guardato o ascoltato in vita mia. Come diamine potrei mai sapere che cosa la mia mente tiri fuori e mi piazzì sotto il naso mentre sono al lavoro su questa roba?

Menzioni Speciali

Ultimamente, quando penso alla caccia ai mostri, penso a *Hellboy* di Mike Mignola. Ho avuto la fortuna di lavorare sul *Hellboy Sourcebook and Roleplaying Game* nel 2002 e l'esperienza è stata una di quelle che ricorderò per sempre. L'opportunità di porre a Mignola numerose domande su *Hellboy* è una di quelle che non si ripresentano tanto facilmente.

Se non avete mai letto *Hellboy*, visitate www.hellboy.com per avere maggiori informazioni, compresi dei link ad alcuni fumetti brevi che sono apparsi sul web.



Avanti col gioco

Basta con queste scemenze. Il resto di questo PDF è dedicato interamente al gioco. Tutto ciò che dovete fare è voltare la pagina e vi troverete immersi nel ricco, gratificante mondo di *vs.Monsters*.

O per lo meno troverete le informazioni sufficienti a giocare una partita. Considerando i limiti di tempo imposti a questo progetto, sono pronto a scommettere che in questo PDF non ci sia nessun mondo ricco o gratificante. Un luogo simile, esiste probabilmente nella vostra immaginazione.

PERSONAGGI

In ogni gioco di ruolo, i giocatori interpretano dei personaggi. (vogliamo dire che sono stanco?) Prima di potere interpretare i vostri ruoli, avrete bisogno di qualche idea sui vostri personaggi. Questa sezione del PDF vi condurrà attraverso tutte le fasi necessarie alla creazione di un vostro personaggio. Queste regole sono piuttosto semplici, e se quindi doveste perdervi o trovarvi in difficoltà, sarebbe solo colpa vostra. O, più probabilmente, potrei essere io che non ho scritto quel che pensavo. Dovete aspettarvi problemi di questo genere, in un gioco scritto in 24 ore. E che diamine! Nemmeno aveste pagato, per avere questo gioco!

La scheda del personaggio

Nella prossima pagina trovate la scheda del personaggio per giocare. Il bello dei giochi in PDF è che potete fabbricarvi tutte le schede del personaggio che desiderate stampandole con la vostra stampante di casa. La scheda del personaggio di *vs. Monsters* misura solo mezza pagina, e quindi alla fine di questo PDF troverete una pagina con due schede del personaggio una a fianco all'altra. Stampatele. Tagliatele. Giocateci.

Adesso studieremo la scheda del personaggio e creeremo un personaggio. La cosa è davvero semplice. Potete decidere di aprire lo stesso PDF in un'altra finestra per vedere la scheda del personaggio mentre leggete questo PDF, o di stampare la famosa ultima pagina della quale abbiamo parlato prima.

Personaggi Mostri

Per quanto possiate esserne tentati (cavoli, persino io sarei tentato di includere delle regole al riguardo), penso che sia meglio per tutti se lasciamo perdere. Nell'ultimo decennio si è fin troppo diffusa l'abitudine, da parte dei giocatori, di fare dei mostri. Penso che manterrò *vs. Monsters* fedele al suo titolo.



PERSONAGGI

vs. Monsters

Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio

Giocatore

Bla bla

ATTRIBUTI

Lottare

Difendersi

Pensare

Correre

SALUTE

ROBA

Le voci sulla Scheda del personaggio

Nome del Personaggio: Qui dovete scrivere il nome del vostro personaggio. Provate a usare un nome americano del 19 secolo. Huckleberry non è incluso tra le opzioni.

Giocatore: Scriveteci il vostro nome. In questo modo non ve lo dimenticherete. È un po' come quando andate a una convention e vi danno un cartellino col nome. Il cartellino non serve a far conoscere agli altri il vostro nome, ma serve invece a voi a non scordarlo mentre giocate. L'ultima cosa di cui si abbia bisogno a una convention è di qualche idiota convinto di essere realmente "Halfam l'Oscuro" e che continui a fare strage di gente. Le stragi dovrebbero aver luogo solo a scuola e sul lavoro, e non alle convention.

Bla Bla: Scriveteci qualcosa sul vostro personaggio. Se ha l'abitudine di bagnare il lenzuolo, meglio soprassedere al riguardo.

Salute: Tutti i Personaggi iniziano con 10 punti di Salute. Quando ricevono danni, la loro Salute si riduce. Potete recuperare i punti Salute. Per qualunque informazione desideriate sulla Salute, consultate la pag. 00.

Roba: In diversi giochi viene definita "vantaggi" e "svantaggi", o "pregi" e "inconvenienti". O "talenti" e "difetti". O comunque altro vi pare e piace. Qui dovete elencare la "roba" del vostro personaggio. Per avere un'idea di quale sia la roba del vostro personaggio, guardate la prossima pagina.

Attributi

Finalmente ci addentriamo finalmente in qualcosa che ricorda le regole di un gioco. Gli Attributi sono ciò che usate quando tentate di fare qualcosa durante una partita. Gli Attributi, e quel che fanno, sono:

Lottare: Usate il vostro attributo Lottare quando volete attaccare un mostro (o qualcun altro). Dal momento che il combattimento è così importante agli scopi del gioco, vi è un'intera sezione al riguardo a partire dal pag. 00. Se volete, potete anche passare direttamente alle regole sul combattimento (e sapete di volerlo!).

Difendersi: Quando verrete attaccati, vorrete di certo difendervi. Questo è l'attributo che utilizzate per questo genere di cose.

Pensare: Questo attributo viene usato ogni volta che cercate di ricordare qualche sciocchezza o magari di risolvere un enigma. Il gamemaster dovrebbe incoraggiare i giocatori a usare la propria intelligenza il più possibile, ma dovrebbe sentirsi libero di aiutare i giocatori se il loro attributo Pensare dovesse essere più alto del livello della loro intelligenza reale. Vi sembra forse che stia dicendo che lo sia davvero?

Correre: E saltare, e arrampicarsi, rientrano tutti sotto questo attributo. Qualunque cosa riguardi il movimento o la velocità dovrebbe dipendere da questo attributo.

Assegnare Valori agli Attributi

È arrivato il momento di stabilire quali valori abbiano i vostri personaggi per ciascuno dei quattro attributi. Si tratta di un compito nel complesso semplice, visto che tutti i giocatori hanno quattro valori e devono assegnarne uno per ogni attributo. Il modo in cui assegnerete questi valori rivelerà molto su quale tipo di personaggio andrete a interpretare.

Prendete i valori 6, 4, 3 e 3, e sistematene ognuno in uno dei vostri quattro attributi.

Di seguito appaiono alcuni possibili modi in cui assegnare i valori per gli attributi dei vostri personaggi. Rifletteteci su con calma, dato che non avrete la possibilità di farlo di nuovo (a meno che il vostro personaggio non muoia e vi ritroviate a doverne fare un altro).

Lottare: 6	Lottare: 4	Lottare: 3
Difendersi: 3	Difendersi: 6	Difendersi: 4
Pensare: 4	Pensare: 3	Pensare: 3
Correre: 3	Correre: 3	Correre: 6

La Roba

E finalmente è arrivato il momento di scegliere la roba per il vostro personaggio. C'è roba buona e roba cattiva. Per ogni roba buona che selezionerete, dovrete selezionarne anche una cattiva. Un personaggio non può avere più di quattro robe buone (e, di conseguenza, più di quattro robe cattive). Si raccomanda di non assegnare più di due robe buone e due cattive al vostro personaggio.

La raccomandazione è due, ma il limite è di quattro?

Esattamente. Se prendete due robe buone e due robe cattive, dovrete semplicemente appuntarle e prepararvi a giocare. Se diventate ingordi e decidete di prendervi quattro robe buone (e le quattro robe cattive che ne conseguono), accadrà qualcosa al vostro personaggio.

Per ogni roba buona che prenderete oltre le due, dovrete ridurre il valore di un qualsiasi attributo di 1. Non potete avere più di quattro robe buone in totale.



Roba Buona

Segue la lista di roba buona alla quale potete attingere. Il gamemaster e i giocatori sono liberi di espanderla.

Coraggioso: Quando sarete feriti, non seguirete le normali regole sulla riduzione della Salute (descritte a p. 00). Subirete invece un -1 a tutti gli attributi quando vi rimarranno 2 punti di Salute e un -2 quando sarete a 1 punto Salute.

Furbo: Aumentate di 1 punto il vostro attributo Pensare.

Bravo a Combattere: Nel vostro turno potrete eseguire due attacchi, ma solo contro lo stesso avversario.

Fortunato: Una volta a sessione di gioco, potrete scegliere di pescare di nuovo le carte per una qualunque azione.

Agile: Aumentate di 1 punto il vostro attributo Difendersi.

Manesco: Aumentate di 1 punto il vostro attributo Lottare.

Percezione dei Mostri: Un truccetto bastardo che alcuni GM tenteranno di applicare consiste nel sorprendere i personaggi con uno o due mostri. Sarà impossibile dire da dove il mostro, o i mostri, provengano, ma il GM avrà una spiegazione logica per l'attacco e otterrà un attacco gratuito prima che i personaggi possano reagire. Ma questo non accadrà a un personaggio con Percezione dei Mostri!

Lesto: Aumentate di 1 punto il vostro attributo Correre.

Robusto: Avete 12 punti Salute al posto dei canonici 10.

Veterano: Avete giocato questo gioco per un sacco di tempo e avete una certa esperienza nell'ammazzare i mostri. Sapete esattamente dove colpire un mostro per infliggergli il maggior numero di danni. Il valore di danno di qualunque arma stiate usando aumenta di 1 quando attaccate un mostro.

Roba Cattiva

E adesso ecco la lista della roba cattiva. Esattamente come per la roba buona, il gamemaster e i giocatori possono tranquillamente espandere questa lista.

Codardo: Riducete i vostri attributi di Lottare e Difendersi di un punto ciascuno.

Novellino: Non avete mai affrontato prima dei mostri, o non avete mai lottato con un altro essere umano. Durante il vostro turno, pescate una carta e mostratela agli altri giocatori. Se il risultato è cuori o quadri, non potete eseguire nessuna azione durante questo turno.

Servono gli Occhiali: Il vostro personaggio deve indossare gli occhiali, se vuole riuscire a fare qualcosa. Se il vostro personaggio è senza occhiali, tutti i suoi attributi (tranne Pensare) vengono ridotti di 1 punto.

Vecchio: Il vostro personaggio è sulla sessantina. Riducete i suoi Lottare, Difendersi e Correre di un punto ciascuno, ma aggiungete 3 al suo Pensare.

Un braccio solo: Il vostro personaggio ha un solo braccio (a vostra scelta). Il gamemaster vi rivolgerà questa cosa contro, ogni volta che ne avrà l'opportunità.

Malaticcio: Il vostro personaggio sta sempre male, e quando viene ferito ha bisogno di due notti di riposo per recuperare un singolo punto di Salute. V. p.00.

Lento: Riducete il vostro attributo Correre di 1 punto.

Proprio Lento: Riducete il vostro attributo Pensare di 1 punto.

Altri dettagli

Abbiamo visto tutto ciò di cui avete bisogno per completare la vostra scheda del personaggio, ma se avete una certa pratica di giochi di ruolo, probabilmente avrete già qualche idea per cose come la personalità e il background. Se è così va benissimo, e dovrete sentirvi orgogliosi di riuscire a riempire un quaderno nel descrivere la storia del vostro personaggio, ma vedete di non lasciarvi prendere troppo la mano. Questo è un semplice GdR gratuito, creato in 24 ore, e perciò è probabile che non lo giocherete più di una volta (sempre che lo facciate almeno una volta). Anziché perdere tempo con roba del genere, forse dovrete guardarvi un film. Vi suggerirei "Impiegati... male!", perché guardarlo non richiede particolari sforzi cerebrali.

Ma ci sono altre cose sulle quali potreste lavorare col vostro gamemaster, se vi siete proprio lasciati conquistare dal gioco. Per esempio, quanto denaro possiede il vostro personaggio? Possiede qualche arma? Da quanto tempo si trova insieme agli altri PG? Il gamemaster troverà più in avanti in questo PDF alcune note che lo aiuteranno con alcune delle domande più importanti.



MECCANICHE

Perché delle carte?

Nel 1993 (10 anni fa? Cavoli...) pensai che sarebbe stato divertente creare un gioco di ruolo tutto mio. Col titolo *Prophecies & Verse*, scrissi qualcosa come 20.000 parole sul gioco ma non conclusi mai nulla sul serio. I files sono spariti ormai da tempo (e forse è meglio così) ma il desiderio di creare un gioco di ruolo ha continuato ad ardere dentro di me.

Prophecies & Verse usava un set di meccaniche molto semplici, costruito attorno a un mazzo di carte. Quando ho cominciato a lavorare su *vs. Monsters* ho deciso che volevo vedere se sarei riuscito a risolvere i problemi che avevo con quel sistema. Dopo sei ore ho deciso che no, quel sistema era un'idea orrenda, e che avrei avuto bisogno di qualcosa di nuovo. Dato che il mio cervello continuava a pensare alle carte da gioco, ho deciso di seguire la corrente...

vs. Monsters usa una semplice meccanica di gioco. Il modo più facile per descrivere tale meccanica è:

Pesca un numero di carte pari all'attributo appropriato. Confronta il valore della carta più alta tra quelle pescate, con una difficoltà di riferimento. Se il valore della carta più alta è uguale o maggiore del valore di riferimento, si ha avuto successo. Se il valore della carta più alta è inferiore al valore di riferimento, si ha fallito.

Il resto di questa sezione si occupa di coprire vari esempi specifici di tale meccanica in azione e numerose cose più piccole che troverete utili quando sarete attaccati da un mostro.

Sfide

Quando un personaggio tenta un'azione, sta affrontando una sfida. Una sfida richiede un test (come descritto sopra) per determinare il successo o il fallimento dell'azione. Solo le azioni importanti dovrebbero essere messe alla prova, dato che sarebbe una perdita di tempo e di energie da parte di tutte le persone coinvolte, pescare ogni volta le carte per attività come mangiare un panino, fare un pisolino o vestirsi. Il gamemaster dovrebbe servirsi del proprio buon senso nel determinare quali azioni siano delle sfide ma i giocatori hanno il dovere di picchiare il gamemaster se questi dovesse imporre troppe sfide.

Valori di Riferimento

Come ormai sappiamo bene, le sfide si svolgono contro dei valori di riferimento. Il Valore di Riferimento è la difficoltà di una sfida. Usate la tabellina seguente per stabilire i valori di riferimento.

La sfida è...	Il valore è....
Facile	Quattro
Media	Sei
Ardua	Dieci
Molto Ardua	Re
Impossibile	Asso

MECCANICHE

Esempi di Sfida

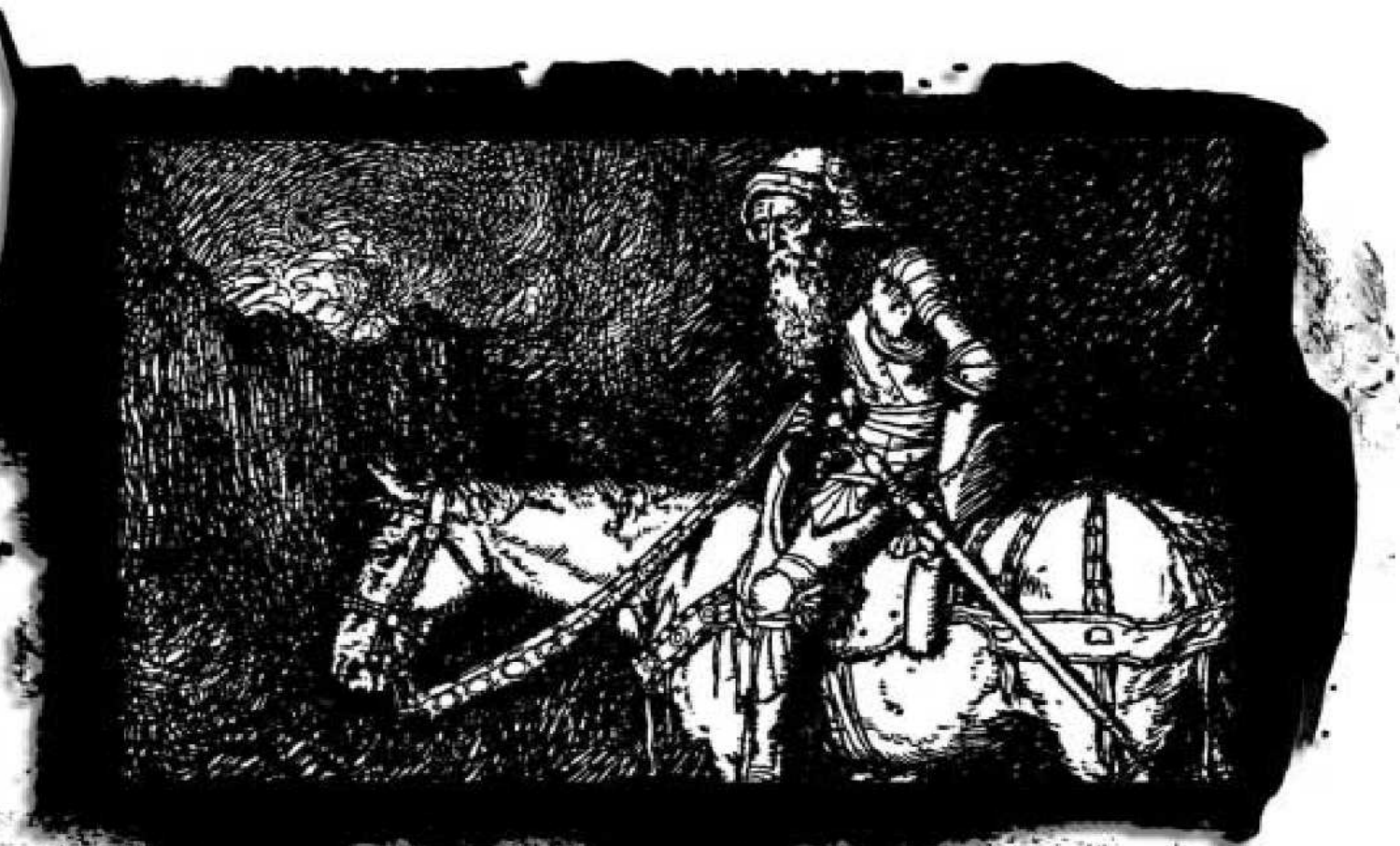
Non ho alcun problema a continuare a parlare di sfide e valori di riferimento, ma che diamine intendo dire con questo a tutti gli effetti? Gli esempi che seguono dovrebbero darvi un'ottima idea di come stabilire il valore di riferimento per azioni di vario genere.

State...	La sfida è...
Cercando una casa che brucia all'orizzonte	Facile
Qual'è la capitale della Florida?	Media
Cercando di sfondare una porta	Ardua

Azioni Contrapposte

Diciamo che state affrontando un altro personaggio o un mostro. Facciamo finta che stiate correndo per raggiungere per primi una porta. Questa è un'azione contrapposta, e per questo il gamemaster non è in grado di dire in modo assoluto se la prova sia facile.

Quel che dovete fare, quando due personaggi (o un personaggio e un mostro) tentano di compiere azioni che li pongano in conflitto (ma che non siano di combattimento), è pescare ognuno un numero di carte pari al corretto attributo. La carta più alta vince e nel caso di un pareggio, vince l'attributo più alto. Se si ha un altro pareggio, si pesca di nuovo.



Combattimento

E con questo chiudiamo con quel che volevo dire su sfide e valori di riferimento. In un gioco chiamato *vs. Monsters*, combattere e ammazzare i mostri dovrebbe essere la sola cosa importante alla quale i vostri personaggi dovrebbero dedicarsi e, come da tradizione per ogni gioco di ruolo, sono pronto a fornirvi informazioni dettagliate su come si uccide.

Le informazioni che seguono sono tutto ciò di cui avrete bisogno per attaccare e uccidere un mostro. Se vi dice male, avrete bisogno di queste informazioni anche quando un mostro cercherà di attaccare e uccidere voi.

Iniziativa

La maggior parte dei giochi di ruolo possiede un set strutturato di regole per determinare chi agisce per primo. In *vs. Monsters* il giocatore alla sinistra del gamemaster agisce per primo nel corso di un turno e quindi si procede in senso orario. Tutti i mostri e i personaggi non giocanti agiscono dopo tutti i personaggi giocanti.

Si potrebbero trovare regole per l'iniziativa più complesse ma non intendo sottoporre né voi né me stesso a una simile tortura.

Attaccare

Al momento del vostro turno, durante il combattimento, se non siete impegnati a fare altro potrete attaccare un mostro (o magari il personaggio di un giocatore che vi sta antipatico, ma non ho intenzione di addentrarmi troppo in questioni del genere). Per attaccare, avrete bisogno di un'arma o dei vostri pugni e di un mostro abbastanza vicino da essere colpito (o sparato, se avete una pistola). Gli attacchi si dividono in attacchi in corpo a corpo e attacchi a distanza.

Attacchi in corpo a corpo: Li chiamo semplicemente attacchi in corpo a corpo perché ho giocato di ruolo fin troppo a lungo e ho scritto qualche prodotto per il D20. Un attacco in corpo a corpo è, detto in maniera semplice, un attacco con i pugni, una spada, bastone o qualsiasi altra cosa possa raggiungere un mostro che si trovi accanto a voi. Il valore di riferimento per un attacco in corpo a corpo è uguale al valore di Gittata Breve el mostro che state attaccando. L'attributo usato è Lottare. In breve:

Pescate un numero di carte pari al vostro Lottare. Confrontate il valore della carta più alta con il valore di Difendersi del mostro. Se il valore della vostra carta più alta è uguale o maggiore del valore di Difendersi, avete avuto successo. Se il valore della vostra carta più alta è minore del valore di Difendersi, avete fallito.

Se il vostro attacco in corpo a corpo ha successo, andate a Determinare i Danni per saperne di più. Se avete fallito, significa che avete mancato e il vostro turno si conclude.

Attacchi a Distanza: Se possedete una pistola (o qualcosa da lanciare), potrete attaccare mostri che non si trovino accanto a voi. Il valore bersaglio di un attacco a distanza si basa o sulla distanza tra il mostro e voi (ossia la gittata) o sul valore di Difesa del mostro. Usate il maggiore tra i due valori.

Potete trovare i valori di riferimento per gittate differenti sulla tabella che segue. Detesto le tabelle.

La gittata è...

Molto vicino (6' - 1,80 mt)	Quattro
Vicino (12' - 3,60 mt)	Sei
Abbastanza Vicino (18' - 5,40 mt)	Dieci
Non troppo Vicino (24' - 7,20 mt)	Re
Troppo lontano (25' - 7,60 mt)	Asso

Il Valore è...

Per dirla in breve, per tentare di effettuare un attacco a distanza:

Confrontate il valore della gittata con il valore di Difendersi del mostro. Il valore più alto è il valore di riferimento per l'attacco. Ora pescate un numero di carte pari al vostro Lottare. Confrontate il valore della carta più alta tra quelle pescate con il valore di riferimento. Se il valore della vostra carta più alta è uguale o maggiore del valore di riferimento, avete avuto successo. Se il valore della vostra carta più alta è minore del valore di riferimento, avete fallito.

Se il vostro attacco a distanza ha avuto successo, procedete a Determinare il Danno per saperne di più. Se ha fallito, avete mancato e il vostro turno si conclude.

Determinare il Danno

Quando un attacco ha avuto successo, avete danneggiato il mostro (a meno che l'attacco non fosse diretto contro il vostro personaggio, nel qual caso sarete voi a subire il danno). L'ammontare dei danni inflitti da un attacco è:

Pescate un numero di carte pari al numero di successi. Confrontate ogni carta pescata con il valore di danno dell'arma impiegata. Per ogni carta di valore pari o minore al valore di danno, riducete la Salute del bersaglio di 1 punto.

Valori di Danno di Armi Comuni

Segue una lista di armi comuni che possono essere usate nel gioco e i valori di danno per ogni arma.

L'arma è...	Il valore di danno è...
Pugni	Tre
Coltello	Quattro
Arco/Freccia	Cinque
Spada	Cinque
Ascia	Sei
Pistola	Sei
Revolver	Sette
Fucile da Caccia	Otto
Fucile Militare	Nove
Cannone	-

Bonus al Danno

Alcune armi sono talmente potenti da infliggere un sacco di danni, anche se si supera il valore di danno dell'arma. Ognuna delle armi che seguono infligge almeno un punto di danno alla Salute se si riesce a colpire, anche se il valore di danno viene superato.

L'arma è...	Il valore di danno è...
Pistola	1 punto
Revolver	1 punto
Fucile da Caccia	2 punti
Fucile Militare	2 punti
Cannone	6 punti



Una volta che avrete determinato l'ammontare di danno inflitto, siete pronti ad applicare quel danno alla Salute del mostro. Procedete oltre, a Ridurre la Salute.

Ridurre la Salute

Ora che sapete quanto danno avete inflitto, siete pronti a ridurre la Salute del mostro (o, come ho suggerito, la Salute del vostro stesso personaggio se vi trovavate dalla parte di chi ha subito l'attacco).

Tutti i mostri hanno un valore di Salute compreso tra 2 e 10. Sottrattete l'ammontare del danno inflitto dal valore di Salute. Più il valore di Salute è basso, più le cose si metteranno male, come potete verificare voi stessi guardando questa tabella:

La Salute è...	L'effetto è...
Zero o meno	Morte!
Un punto	- 2 a tutti gli attributi
Metà del valore iniziale	- 1 a tutti gli attributi
Valore iniziale	Nessun effetto

Che cosa indicano questi effetti? Semplice. Se la Salute del mostro parte da 8 e ora è a 5, ci troviamo tra le voci in tabella "Metà del valore iniziale" e "Valore iniziale". Quando lo stesso mostro scende a Salute 4, subirà un -1 a tutti i suoi attributi. Quindi, se il mostro aveva 5, 6, 3, 4, adesso ha 4, 5, 2, 3. Quando un attributo è ridotto a zero, il mostro non può più effettuare azioni legate a quell'attributo.

Esempio: Un mostro con un Lottare di 2 è ridotto al suo ultimo punto di Salute. Dato che Lottare è adesso a 0, questo mostro non può più effettuare attacchi. Naturalmente, qualunque mostro con un Lottare pari a 0 potrebbe essere picchiato da uno scolare, e questa non sarebbe poi un grande impresa.

Va da sé che i personaggi giocanti devono giocare seguendo le stesse regole. Non piace a nessuno essere ferito. Fortunatamente i vostri personaggi (e i mostri) possono essere guariti. E questo ci porta al prossimo gruppo di regole...

Guarigione

Come ho già detto, i personaggi possono essere guariti. Una notte di riposo (10 ore o più di sonno ininterrotto) aumenta la Salute di un personaggio ferito di 1 punto. Se il personaggio è curato per bene da un medico, consentitegli di pescare una carta dopo una notte di riposo. Se la carta è un cuore, la sua Salute viene aumentata di un punto extra.

I personaggi non possono mai guarire superando la loro Salute iniziale.

Regole delle quali non avete bisogno

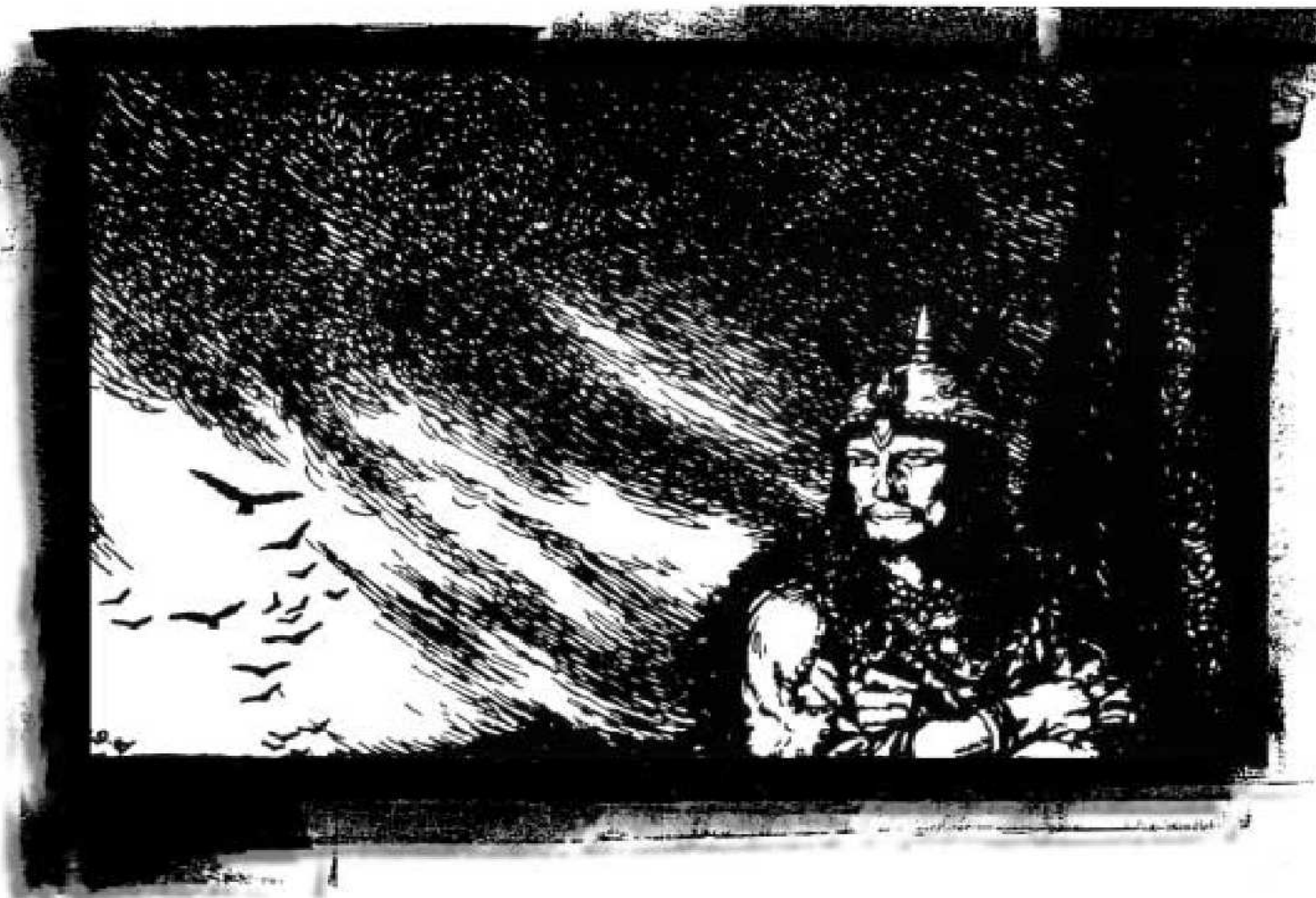
Dato che questo è un gioco di ruolo, e che ho un po' di spazio su questa pagina, ecco a voi alcune regole "opzionali" che potrete utilizzare in situazioni di combattimento. Ciò aggiungerà un po' di complessità al gioco, ma non in misura tale da farvi diventare scemi leggendole. Quel che intendo dire è che se siete arrivati a leggere fin qui senza diventare scemi, queste regole non vi faranno alcun male.

Modificatori

Se lo desiderano, i gamemaster possono aumentare o diminuire i valori degli attributi Lottare o Difendersi se ritengono di avere una buona ragione per farlo. Alcune buone ragioni potrebbero essere:

La Ragione è...	Il modificatore è...
E buio	-2
C'è la nebbia	-1
Si spara nella folla	-3

Sono certo che i gamemaster sapranno trovare altri modificatori senza il mio aiuto.



Munizioni per le Armi

Le armi a munizioni (pistole, ma anche archi) possono essere sempre cariche (come piace a me), oppure il gamemaster può decidere che i giocatori devono tenere il conto delle proprie munizioni (seccante). Si dà per scontato che i personaggi abbiano sempre il tempo di ricaricare prima che sia il loro turno.

Tempo

Ad alcuni giocatori non frega nulla del "tempo di gioco".

ARBITRARE

Eccoci alla sezione del manuale nella quale imparerete a essere dei gamemaster. Ma dato che il tempo stringe e, come ho detto all'inizio, questa non dovrebbe essere la vostra prima partita a un gioco di ruolo, questa sezione si occuperà principalmente di fornire alcune idee per le avventure e una raccolta di mostri. Altre informazioni assortite, utili al gamemaster, si troveranno sparse qua e là ma a dominare questa sezione saranno per lo più avventure e mostri.

Mostri

Ogni mostro consiste di:

Nome: Il nome del mostro.

Descrizione: Chiacchiere sul mostro per dare a voi qualcosa da leggere, e a me qualcosa con cui riempire questo spazio.

Abilità Speciale: Ogni mostro ha almeno un'abilità speciale. Qui imparerete di cosa si tratta e a che cosa servirà durante il gioco.

Attributi: I mostri hanno esattamente gli stessi attributi dei PG. Qui scoprirete come i mostri possano battere i PG.

Salute: il numero di punti di Salute posseduti dal mostro.

Se sentite il bisogno di creare dei mostri tutti vostri, leggetevi un bel libro, guardatevi un bel film, sfogliate un fumetto o mettete in moto i vostri muscoli neurali. Poi guardate a pag. 00.

I mostri appaiono nell'ordine in cui li ho creati. Avrei potuto metterli in ordine alfabetico o altro, ma mi avrebbe preso troppo tempo.

LE PARTITE



Spaventapasseri

Uno spaventapasseri ambulante è una creatura piuttosto comune nei campi di mais americani. Alti quanto un uomo e armati di una falce, gli Spaventapasseri sono mostri solitari. Durante il giorno uno spaventapasseri resta immobile, senza mai rivelare la propria natura di creatura malvagia.

Abilità Speciale: Paura (5). Gli Spaventapasseri possono suscitare paura negli esseri umani. Anziché attaccare, uno Spaventapasseri può scegliere di provocare paura. Si tratta di un'azione contrapposta (l'Abilità Speciale dello Spaventapasseri vs. Il Pensare di un singolo bersaglio). Se l'azione ha successo, il bersaglio perde due turni.

Lottare: 4 (valore di danno: 5)

Difendersi: 5

Pensare: 2

Correre: 3

Salute: 6

ARBITRARE

LE PARTITE

Zombie

Il morto vivente. Gli zombie non fanno che trascinarsi nel corso dei film dell'orrore. Voi tutti sapete che cosa sia uno zombie.

Abilità Speciale: Duro da Uccidere. Per distruggere uno zombie, è necessario sparare alla sua testa, o staccargliela dal corpo. Se, durante un attacco a uno zombie, si pesca un Asso, a creatura è distrutta all'istante. Non c'è alcun motivo di pescare carte per il danno su uno zombie, visto che solo un Asso in attacco ne può distruggere uno.

Lottare: 4 (valore di danno: 4) **Difendersi:** 5

Pensare: 2

Correre: 3

Salute: Speciale (Vedi sopra)

Strega

Cappello a punta. Naso lungo (verruca inclusa). Scopa di saggina. Insomma, avete capito: una strega. E sì, le streghe possono volare con la loro scopa.

Abilità Speciale: Magia (6). Le Streghe usano la magia e, anziché attaccare, possono tentare di lanciare un incantesimo sul loro nemico. Si tratta di un'azione contrapposta (L'Abilità Speciale della strega vs. Pensare di un singolo bersaglio). Se l'azione ha successo, la strega pesca un'altra carta e controlla sulla tabella seguente:

La Carta è...	L'effetto è...
Due o Tre	Gli attributi del bersaglio vengono ridotti di 1 per il suo prossimo turno.
Da Quattro a Sei	Il bersaglio è incantato e non può attaccare la strega fino al proprio turno successivo.
Da Sette a Dieci	Il bersaglio è coperto di verruche per il resto della sua vita e perde 1 punto Salute.
Fante	Il bersaglio è incapace di agire per due turni.
Donna	Il bersaglio perde 2 punti di Salute.
Re	Il bersaglio perde 3 punti di Salute
Asso	Il bersaglio perde 4 punti di Salute e si trasforma in un rospo per 6 ore.

Lottare: 4 (valore di danno: 3)

Difendersi: 8

Pensare: 6

Correre: 3

Salute: 8



Mummia

Se ci riflettete, una mummia è come uno zombie avvolto in bende. Entrambi camminano trascinandosi e mugugnano un po'; ed entrambi puzzano.

Abilità Speciale: Maledizione della Mummia (6). Se una mummia riesce a portare un attacco con successo, può scegliere di lanciare una maledizione sul bersaglio, anziché infliggergli danno. Si tratta di un'azione contrapposta (l'Abilità Speciale della mummia vs. Il Pensare del bersaglio). Se l'azione ha successo, il gamemaster è libero di inventarsi una maledizione e di applicarla al bersaglio. I gamemaster dovrebbero andarci abbastanza pesanti.

Lottare: 8 (valore di danno: 8) **Difendersi:** 6
Pensare: 4 **Correre:** 3
Salute: 10

Scheletro

Cosa pensate che sia? È uno scheletro ambulante, con un'arma (probabilmente una spada).
Abilità Speciale: Nessuna

Lottare: 4 (valore di danno: 3) **Difendersi:** 5
Pensare: 2 **Correre:** 3
Salute: 2

Gremlin

È un piccolo mostriciattolo verde (alto tra i 60 e i 90 cm) con un'ascia e un'espressione da pazzo dipinta in volto. In genere i Gremlin vengono visti da soli, ma alle volte ce ne sono gruppi anche di 6 che lavorano insieme. Non sono propriamente malvagi, ma sono una bella rognà.

Abilità Speciale: Rompere Macchinari (3). Se un gremlin si trova di fronte un qualunque macchinario, il GM deve estrarre tre carte contro un valore di riferimento di 10. In caso di successo, il gremlin ha reso il macchinario inutilizzabile.

Lottare: 2 (valore di danno: 4) **Difendersi:** 3
Pensare: 4 **Correre:** 5
Salute: 3

Terrore Cthulhoide

Un sacco di tentacoli. Grosso. Probabilmente non si muove mai, ma vive piuttosto nei sotterranei di qualche casa abbandonata. Se non avete mai letto nulla di Lovecraft, il problema è vostro.

Abilità Speciale: il Terrore Cthulhoide ignora alcune regole. Il valore di danno di qualunque arma usata contro una bestia del genere, è ridotto di due punti. Il miglior modo per distruggere una di queste cose è sparargli a più non posso. Il mostro non segue le consuete regole per quanto riguarda gli attributi e la Salute. Anzi, i gamemaster farebbero meglio a non usare mai una cosa simile nelle loro partite.

Follia (10): Una volta a turno, oltre ad attaccare, un terrore cthulhoide può prendere di mira un bersaglio nella sua linea di vista e tentare di condurlo alla follia. Si tratta di un'azione contrapposta (l'Abilità Speciale del terrore cthulhoide vs. Il Pensare di un singolo bersaglio). Se l'azione ha successo il bersaglio è ridotto alla follia e fugge urlando nella notte. È il momento di farsi un nuovo personaggio.

Lottare: 5 (valore di danno: 10) **Difendersi:** 4
Pensare: 6 **Correre:** 0
Salute: 20

Cultista Malvagio

Un terrore cthulhoide non sarebbe mai completo senza i cultisti.
Abilità Speciale: Nessuna.

Lottare: 4 (valore di danno: 5) **Difendersi:** 5
Pensare: 2 **Correre:** 3
Salute: 4

Elementi di Terrore

Quando si gioca a un gioco dell'orrore, ci sono moltissime cose che potete dare per far sì che le sensazioni suscitate dal gioco rispondano alle aspettative dei giocatori, quando dite loro "Stasera si gioca a un gioco horror!". Ecco elencati alcuni tra i vari elementi di terrore.

Luoghi Spaventosi

Tutti i giochi dell'orrore dovrebbero essere ambientati in luoghi appropriati. Cimiteri, case infestate, e città fantasma sono solo alcuni dei luoghi più adatti per ambientarci un gioco horror. Se descrivete ai giocatori la casa abbandonata sulla collina, essi inizieranno a godersi per bene l'idea di giocare di ruolo in stile horror.

Tempo Atmosferico

Non sarebbe una vera avventura horror, se non stesse infuriando una tempesta. Le tempeste aiutano a trasmettere tensione, visto che tuoni e lampi sono in grado di celare chissà quante creature striscianti. Il viaggiatore che cerca riparo dalla tempesta potrebbe tranquillamente essere un cultista malvagio.

L'Oscurità

Esattamente come per il tempo atmosferico, non sarebbe un'avventura horror se si svolgesse in pieno giorno. Quanto apparirebbe spaventosa un'orda di zombie quando potete vederli a chilometri di distanza? Secondo voi, come mai il miglior film sugli zombie di romero è "La notte dei morti viventi"? Vi assicuro che non è per le scenografie.

Questi sono solo alcuni degli elementi di terrore. Se non avete grande familiarità col genere horror vi suggerisco di prendervi qualche testo dell'orrore e *Nightmares of Mine* di Ken Hite, prima di inventare le vostre storie horror. Se siete dei master horror, di certo starete già ridendo di questo patetico tentativo di descrivere alcuni degli elementi necessari all'horror.

Licantropo

Dotati di capacità mutaforma, il licantropi appaiono solo durante le notti di luna piena. Queste belve sono prive di ragione e bramano la carne di animali o esseri umani. Cacciano durante le notti di luna piena e spesso assalgono piccoli villaggi, quando riescono a trovarne.

Abilità Speciale: Duro da Uccidere. Solo un proiettile d'argento può uccidere un licantropo. Qualsiasi altro attacco lo ferirà, ma un licantropo a 0 punti di Salute non muore (continua a combattere). un licantropo colpito da un proiettile d'argento muore all'istante (non occorre effettuare alcun test di danno).

Lottare: 8 (valore di danno: 7)	Difendersi: 4
Pensare: 3	Correre: 6
Salute: 7	

Vampiro

Questi vampiri possono mutarsi in lupi, pipistrelli, o vecchi pronti a succhiarvi il sangue. Vivono di sangue fresco ed escono solo a notte fonda.

Abilità Speciale: Duro da Uccidere. Potete uccidere un vampiro piantandogli un paletto nel cuore, staccandogli la testa e riempiendogli il collo di aglio, o in qualunque altro modo bizzarro possa essere approvato dal vostro gamemaster. Esistono talmente tante credenze contrastanti sui vampiri, che probabilmente non potrete fare altro che continuare a provare fin quando non sarete riusciti a uccidere quello che state affrontando al momento.

Lottare: 6 (valore di danno: 6)	Difendersi: 8
Pensare: 4	Correre: 3
Salute: 10	

Animale Gigante

Topi, pipistrelli e ragni giganti possono incutere un certo timore. Simili mostri sono normalmente controllati da una strega, un vampiro o una mummia ma possono anche essere incontrati da soli.

Abilità Speciale: Gli animali giganti non seguono le normali regole sui mostri e appaiono a un livello di forza di gran lunga inferiore a quello degli altri mostri che trovate all'interno di questo PDF.

Lottare: 2 (valore di danno: 3)	Difendersi: 2
Pensare: 1	Correre: 2
Salute: 1	

Denaro ed Equipaggiamento Iniziali

La mia prima partita a *Dungeons & Dragons* fu uno spasso. Ricordo che mi diedero il *Player's Handbook* (prima edizione) e mi dissero di spendere la cifra prestabilita di denaro per comprare l'equipaggiamento. Mi divertii talmente da dimenticare di acquistare un'arma.

vs. Monsters non fornisce denaro o equipaggiamenti iniziali, e non ha nemmeno una tabella degli equipaggiamenti o i prezzi delle armi. Ci sono alcune ragioni precise per questo, la prima delle quali è che non ho alcuna intenzione di mettermi a fare ricerche sull'America del 19 secolo per ricavare il costo di una carrozza.

Se ci avessi pensato, avrei ambientato questo gioco ai giorni nostri, ma ora che mi restano solo 5 ore mi trovo costretto ad accontentarmi dell'America del 19 secolo.

I gamemaster dovrebbero lasciare i giocatori liberi di stabilire quanto ricchi siano effettivamente i loro personaggi, senza preoccuparsi di dare loro troppe restrizioni.

Lo stesso dicasi per gli equipaggiamenti iniziali. Lasciate che si segnino qualunque cosa vogliano. Poi guardate bene quel che hanno deciso e aumentate di conseguenza il numero di mostri che appariranno in gioco.

Come dite? Uno dei giocatori ha scritto di possedere una squadra di soldati di elite a propria disposizione? Uccideteli tutti con un'orda di zombie. Voi siete i gamemaster; siete voi che dovete vedervela con i vostri giocatori. Ultimamente ho già fin troppi problemi per fatti miei.

Creare Altri Mostri

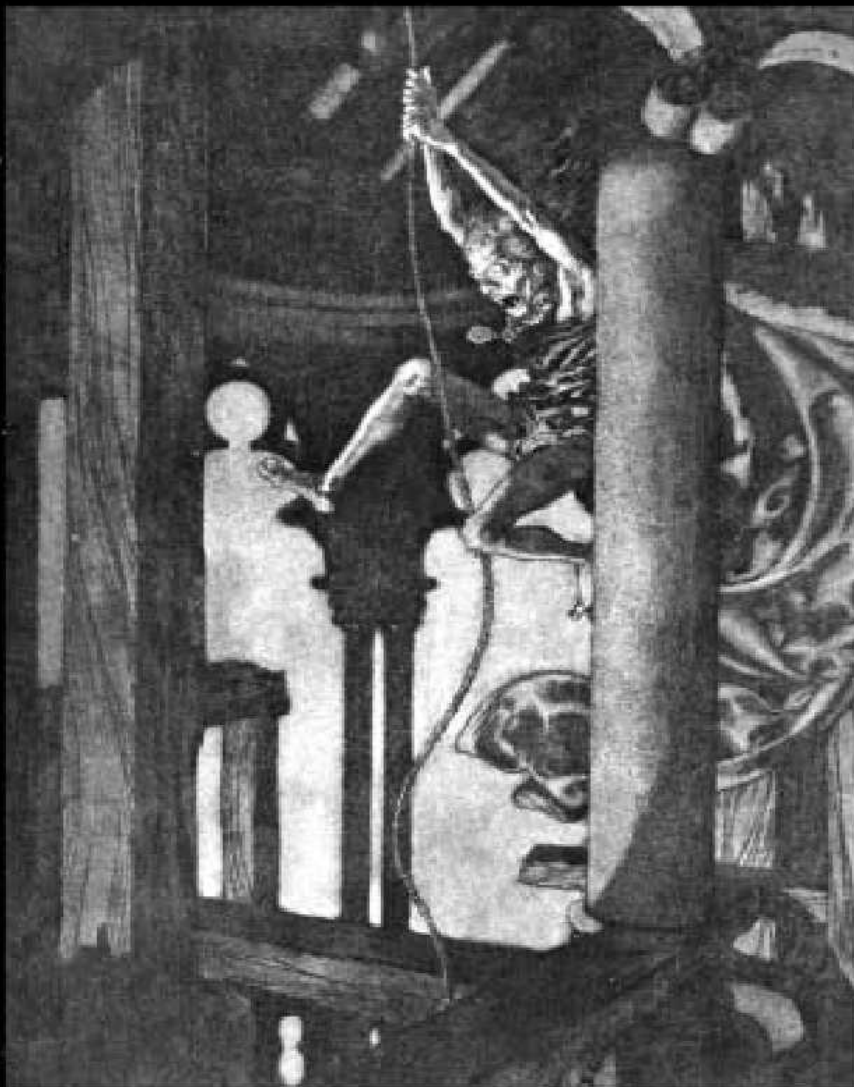
Ora che avete letto dei mostri presenti in questo PDF, starete senz'altro pensando di crearvene di nuovi, da mandare contro i vostri giocatori (sempre che, beninteso, intendiate giocare a questo gioco). creare nuovi mostri è una faccenda facile facile come inventarsi un nuovo nome, una nuova abilità speciale e assegnare valori agli attributi dei mostri.

Nome: Sceglietelo voi.

Abilità Speciale: Rubatene una da un altro dei mostri presenti in questo libro se proprio dovete. Si suppone che, se avete idee per un mostro, ne avete anche per un'abilità speciale.

Attributi: Esistono due varietà di mostri, deboli e forti. i mostri deboli hanno attributi 5, 4, 3 e 2. I mostri forti hanno attributi di 8, 6, 4 e 3.





Avventure

Ora che avete qualche mostro con cui trastullarvi, prendiamoci un po' di tempo per darvi qualche idea per le avventure. Quel che non troverete nelle pagine che seguono, è un'avventura completa (mi restano solo 3 ore per finire questa roba, e quindi non sperate proprio che vi faccia un'avventura completa).

Cacchio!

Ebbene, dopo aver sbattuto la mia testa per più di un'ora su questa pagina, non ho ancora idee per le avventure. Temo di aver sgobbato troppo, in troppo poco tempo. In genere non ho alcun problema a farmi venire idee per le avventure (i set *La casa Infestata* e *Laboratorio Sotterraneo* ai quali ho lavorato per la Steve Jackson Games avevano spunti per avventure e li ho tirati fuori tutti io).

Sembra proprio che interromperò qui l'esperimento. Mi restano circa un'ora e mezza ima di dover caricare questo PDF; lasciatemi quindi il tempo di fare lo spellcheck e di dare un'ultima occhiata al testo. Sospetto ci siano un sacco di piccoli errori qua e là nel testo ma, almeno per il momento, sono fiero di questo gioco di ruolo quasi completo. Contando anche la copertina e le schede del personaggio, questo è un PDF da 20 pagine. Sono quattro pagine sotto il mio obiettivo: è una vera disdetta, ma è meglio di quanto mi aspettassi. Mi sono divertito a realizzare parti di questo esercizio, e ne ho detestate altre e non so se ci riproverò mai. Sono contento di aver provato e raccomando a chiunque ami i giochi di ruolo di provare un gioco 24 hour prima di impegnarsi troppo nella creazione di un gioco più vasto. Se riuscite a portare a termine uno di questi, scoprirete che un progetto più ampio sarà, per voi, leggermente più semplice.

Quando il lavoro tecnico sarà finito, me ne andrò a letto. Domani dovrò sentire l'ufficio ma conto di trascorrere la sera di domani leggendo gli altri giochi 24 hour. Al momento ce ne sono già altri 8 pronti.

- Philip Reed, 13 aprile 2003

vs. Monsters

Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio

Giacatore

Bla bla

ATTRIBUTI

Lottare

Difendersi

Pensare

Correre

SALUTE

ROBA

vs. Monsters

Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio

Giacatore

Bla bla

ATTRIBUTI

Lottare

Difendersi

Pensare

Correre

SALUTE

ROBA