

L'ULTIMA BOMBA



FEDERICA MUSEMI '19



TUTORIAL DEL GIOCO

BENVENUTI NELLE POST-LANDE

FRA IL TEMPO IN CUI LE LUCI DISTRUSSERO IL MONDO DI PRIMA E IL RITROVAMENTO DE L'ULTIMA BOMBA, VI FU UN'ERA AL DI LA' DI OGNI IMMAGINAZIONE. L'ERA IN CUI NANI, ELFI E UMANI COMBATTERONO ORCHI, DRAGHI E TIRANNI A BORDO DI VEICOLI CORAZZATI. LE TERRE RADIOATTIVE DI QUEST'ERA TORMENTATA FURONO CHIAMATE POST-LANDE DAI SOPRAVVISSUTI CHE, COME VERMI, STRISCIAVANO SULLA SABBIA CONTAMINATA IN CERCA DI ACQUA, MEDICINE, PROIETILI E GLORIA.

Il modo migliore per spiegare come si gioca a L'ULTIMA BOMBA è... giocare! Per cui prendete i dadi e tuffatevi nell'avventura Tutorial!

Se stai leggendo “Benvenuti nelle Post-Lande!” sarai tu a fare da Master in questa prima Avventura. Non preoccuparti, è semplicissimo! Continua a leggere e segui le istruzioni passo dopo passo.

Le parti in corsivo andranno lette ad alta voce a tutto il gruppo.

Quelle nei riquadri, invece, contengono le regole basilari del gioco (saranno descritte meglio più avanti, ma per il momento non è necessario che tu e gli altri le conosciate).

Come prima cosa fai scegliere agli altri Giocatori un Personaggio ciascuno, detto “Straniero”, tra quelli già preparati (troverai le schede all'interno della scatola).

Poi, familiarizzate con i dadi a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce (lo “o” sul dado a dieci facce si legge come 10).

NOTA: se vuoi puoi affrontare il Tutorial in solitario. In questo caso scegli uno o più Stranieri e gioca leggendo quanto scritto più avanti. Dovrai compiere le scelte e tirare i dadi sia come Master che come Giocatore.

Inizia a leggere:

Il grande pannello pubblicitario mostra un'elfa in shorts e camperos davanti a un distributore di benzina, intenta a rinfescarsi dalla calura bevendo una lattina di ManaCola. L'immagine è accompagnata dalla scritta “So Refreshing”.

Calpestate il pannello coperto dalla polvere delle Post-Lande e vi guardate attorno nervosamente: state per addentrarvi fra i resti di una metropoli del Mondo di Prima... il posto perfetto per un'imboscata.

La vostra guida, un nano sudicio con una camicia a fiori aperta sul petto villosa, pantaloncini da spiaggia e un piede orrendamente gonfio a causa delle radiazioni, vi scruta da sotto le folte sopracciglia rosse prima di gracchiare con voce roca:

- Grazie per avermi scortato fin qui. Ormai il Rifugio di Bob il Bastardo non è lontano. Di sicuro vi state guadagnando la pagnotta, ma da quando siamo partiti non avete spiccicato parola. Io sono Kondor Lattarotta. E voi? Ditemi i vostri nomi, Stranieri, e di cosa siete capaci. Avanti! -

Dai modo ai Giocatori di introdurre il loro Straniero, basandosi su quanto scritto nella scheda che hanno scelto. Se aggiungeranno particolari e aneddoti, meglio ancora! Come Master interpreta la parte del Nano, incalzandoli con domande sul loro passato e sulle loro capacità. Kondor li ha assoldati come scorta per raggiungere il rifugio del suo amico Bob. In cambio, ha garantito loro che il Bastardo li ricompenserà a dovere con ghiotte informazioni su un ricco bottino. Se puoi usa una voce roca, fai spesso delle risatine e tossisci per finta. Questa fase aiuterà tutti i Giocatori a visualizzare mentalmente Kondor, il loro Straniero e quelli degli altri Giocatori.

Quando le chiacchiere finiranno, interrompi i Giocatori chiedendo a tutti loro di effettuare un Test Percezione.

GUARDA RAGAZZO.
QUESTO E' CIO' CHE RESTA DI UNA CATTEDRALE DEL MONDO DI PRIMA: MACERIE.
UN TEMPO VI ERANO MOLTI DELI, E I POPOLI FACEVANO GUERRE PER STABILIRE
QUALE DIVINITA' FOSSE PIU' VERA.
POI SONO VENUTE LE LUCI E HANNO PORTATO CON LORO L'UNICA VERITA':
NESSUN DIO HA POTUTO IMPEDIRE LA DISTRUZIONE
DELLA CASA IN CUI DIMORAVA.
NESSUN DIO HA IMPEDITO LA MORTE DI CHI PREGAVA IL SUO NOME.
CHE GLI ANTICHI DEI SIANO ESISTITI O MENO HA Poca IMPORTANZA.
NESSUNO DI LORO HA CONTRASTATO IL POTERE DELLE BOMBE.
E NESSUNA BOMBA HA IL POTERE DELL'ULTIMA BOMBA.
PER QUESTO, RAGAZZO, LA TUA FEDE SARA' SALDA PERCHE' TU RIPONI LA TUA
VITA NEL POTERE PIU' ASSOLUTO CHE MAI ABBIÀ CALPESTATO QUESTE LANDE.
E PERCHE' NON ESISTE ALTRA SALVEZZA IN CUI RIFUGIARSI.

COME SI EFFETTUA UN TEST

Per vedere se uno Straniero riesce o meno in una prova importante (c.d. “Test”) ai fine del proseguimento dell'Avventura, il Giocatore che lo interpreta dovrà tirare uno o più dadi a 10 facce (D10) e ottenere un punteggio pari o superiore a quello richiesto dal Master (il Target). Più una cosa è difficile da fare, più il Target sarà alto. Normalmente si ha successo con 6 o più.

LE CARATTERISTICHE

Nel gioco ci sono otto Caratteristiche: Agilità, Coraggio, Forza, Intelligenza, Magia, Manualità, Percezione e Socialità. Quando viene richiesto un Test su una di esse bisogna guardare cosa c'è scritto accanto. Se c'è scritto “1D” basta solo tirare un D10 sperando di fare un numero uguale o più alto del Target.

VARIABILI IN BASE ALLO STRANIERO

2D: se prima della lettera “D” a fianco di una Caratteristica c'è un 2, significa che il Giocatore deve lanciare due volte il dado e scegliere il punteggio maggiore. Ad es. tirando due volte il D10 e facendo 4 e 6, il punteggio ottenuto sarà 6!

+1: alcuni Stranieri hanno scritto “+1” di fianco a una Caratteristica. Ciò vuol dire che il Giocatore deve aggiungere 1 al risultato del D10 quando tira i dadi per un Test su quella Caratteristica. Così un 2 vale 3, un 5 vale 6 e un 10 vale 11!

-1: un “-1” di fianco a una Caratteristica vuol dire che il Giocatore deve sottrarre 1 al risultato del D10 nei Test su quella Caratteristica. Un 5 vale 4, un 10 vale 9 e un 1 vale 0!

Pregio “©” per ora non preoccupatevi, apprendere questa regola più avanti.

Leggi questo a tutti coloro che hanno FALLITO il Test:

Vi guardate nervosamente attorno, ma nulla di vivo sembra abitare queste aree da quando le Luci le hanno rese un deserto radioattivo.

Se TUTTI gli Stranieri hanno fallito il Test, continuate l'Avventura andando direttamente al punto 6: Seguire Kondor.

Leggi questo a tutti coloro che hanno avuto SUCCESSO nel Test:

Vi sembra di scorgere un movimento improvviso alla finestra del primo piano di un palazzo a circa trenta metri da voi. Sentite anche dei rumori, una specie di latrato e un grido d'aiuto nel Gergo della Strada, provenire da quella direzione.

Ora chiedi ai Giocatori:

Che fate? Continuate a seguire Kondor? Andate verso il palazzo da cui proveniva il rumore?

Se il gruppo deciderà di andare verso il palazzo leggi il paragrafo 1: Agguato.

Se il gruppo deciderà di proseguire vai al paragrafo 6: Seguire Kondor.

1. AGGUATO

Dite a Kondor di aspettarlo, dovete andare a controllare una cosa. Lui borbotta, ma si ferma. Vi avvicinate cautamente al palazzo. Sentite chiaramente abbaiare.

Resta ben poco dell'antica struttura, dalle cui macere in cemento escono tondini di ferro arrugginiti e contorti.

Al centro delle rovine c'è una scala parzialmente franata che conduce al piano superiore, dove si trova la finestra oltre la quale avevate visto muoversi qualcosa.

Salite le scale cautamente e accedete a una spoglia stanza; una Belva Deforme è intenta a grattare contro una porta,

ringhiando sommessamente.

Forse un tempo quella cosa era un lupo... o un ratto gigantesco. Magari invece è una specie di cavia fuggita da qualche laboratorio.

In ogni caso resta ben poco del suo mantello, se non ciuffi sporadici sulla pelle bruciata dal sole e dalle radiazioni. Il suo muso è irregolare e le fauci, grondanti bava, sono irte di zanne. Il mostro si volta verso di voi, digrignando i denti, mentre da dietro la porta sentite una voce umana. “C'è nessuno la fuori? Aiutatemi! Vi scongiuro!”

Cosa volete fare?

Se alcuni Giocatori sono titubanti e non si decidono sul da farsi, suggerisci loro alcune opzioni:

2: Dialogare, 3: Combattere, 4: Fuggire, 5: Gettare del cibo alla Belva.

2. DIALOGARE

Se uno Straniero parlerà alla voce che viene da dietro la porta, scoprirà che appartiene a Bob il Bastardo. Non ci sarà tempo per dialogare più di dieci secondi, quindi Bob si limiterà a dire:

- Sono Bob... Bob il Bastardo! Il mio rifugio è stato attaccato da orde di belve merdose e affamate. Sono scappato, ma ora non so come uscire da questa maledetta stanza! Ho finito le cartucce e quella cosa... quella cosa... aiutatemi! -

Se uno Straniero pretenderà di essere ricompensato per liberare Bob, chiedi al Giocatore di effettuare un Test Socialità (Target 5). Se avrà successo Bob aggiungerà:

- Ho della merce nascosta nel mio rifugio. È vostra se mi tirerete fuori da questa merda! -

Pochi istanti dopo la Belva Deforme attaccherà gli Stranieri!

Se uno Straniero proverà a calmare la Belva Deforme con la voce e a gesti, scoprirà che solo gli animali nei film del Mondo di Prima erano socievoli. Quelli delle Post-Lande si limitano a divorare qualsiasi cosa sembri anche solo vagamente commestibile. Poiché l'azione non può avere un esito positivo, non dovrai neppure richiedere un Test Socialità.

3. COMBATTERE

Se gli Stranieri decidono di combattere la Belva Deforme, chiedi ai Giocatori di effettuare un Test Iniziativa.

Per stabilire l'ordine in cui i Giocatori agiscono, recitando la parte del loro Straniero nei momenti più concitati (ad esempio un Combattimento), ognuno di loro dovrà eseguire un Test Coraggio. Chi ottiene il punteggio maggiore agisce per primo, tutti gli altri entreranno in gioco in ordine decrescente di risultato. In caso di pareggio gli Stranieri agiscono prima degli altri Personaggi, nell'ordine che preferiscono.

VARIABILI IN BASE ALLO STRANIERO

Il Test Iniziativa è basato sulla Caratteristica Coraggio, quindi:

2D in Coraggio: il Giocatore tira due D10 (o tira due volte lo stesso) e tiene il numero maggiore.

+1 in Coraggio: aumenta di 1 il risultato del Test.

-1 in Coraggio: riduce di 1 il risultato del Test.

Pregio in Coraggio ☺: il Giocatore può rilanciare una volta il dado (o i dadi) che fanno 1 o 2.

Effettua un Test Iniziativa anche per la Belva Deforme, tirando 1D10 e appuntandoti il risultato su un foglietto, assieme a quelli ottenuti dagli Stranieri. In ordine di Iniziativa, cioè dal punteggio più alto al più basso, tutti i Personaggi (gli Stranieri e la Belva Deforme) potranno agire.

IL TURNO DI UNO STRANIERO

Nel suo Turno, un Giocatore può far ATTACCARE il suo Straniero.

Per farlo dovrà effettuare un Test Agilità ottenendo almeno 4 (tale è il punteggio di Armatura della Belva Deforme).

Se il Giocatore ha successo avrà colpito la Belva Deforme e potrà infliggerle Danni.

DANNI

Infliggere Danni richiede un Test che dipende dall'arma usata.

I Danni di una spada arrugginita, ed esempio, sono pari a D8+Forza (tutte le variabili già descritte si applicano a questo Test, quindi Doppio Dado, +1, -1 e il Prego della Caratteristica “Forza” influiscono sul risultato finale). I Danni inflitti riducono la Salute della Belva Deforme, che è pari a 5. Se la Salute del mostro scende a zero o meno, esso si accascia a terra sconfitto.

IL TURNO DELLA BELVA

Nel suo Turno, la Belva Deforme proverà ad attaccare uno Straniero che gli è vicino (scelto a caso).

Per fare questo tu, Master, effettuerai per lei un Test Agilità tirando 1D10 (il mostro ha Agilità 1D)

Con un risultato di 2 o più la Belva Deforme avrà colpito lo Straniero! Ma gli Stranieri, come la maggior parte degli altri Personaggi, possono provare a PARARE.

PARATA

Uno Straniero può provare a PARARE l'attacco della Belva Deforme (bloccando o schivando il colpo). Per farlo deve effettuare un Test Agilità e ottenere un risultato pari o superiore a quello dell'attacco.

Ad es., la Belva Deforme attacca uno Straniero e fa 6. Questo, che ha Agilità 1D+1, prova a Parare. Il Giocatore tira 1D10 e somma 1. Se il risultato finale è pari o superiore a 6 lo Straniero ha Parato il colpo, altrimenti esso è andato a segno. La Belva Deforme non può PARARE, perché è un mostro rabbioso e divorato dalla fame, quindi incurante della sua stessa incolumità (al contrario di molti altri mostri che gli Stranieri incontreranno!)

SUBIRE DANNI

Se l'attacco della Belva Deforme ha avuto successo, esso infligge 2D4 Danni allo Straniero (che riducono la sua Salute dello stesso ammontare. Ricordati di applicare SOLO il migliore dei due D4, anziché sommarli).

Se la Salute di uno Straniero scende a zero o meno, questi perde i sensi e viene messo fuori combattimento (a meno che non sia un Nano... come è scritto nella Scheda dello Straniero, alla voce “Tempra Dura”).

FINE DEL COMBATTIMENTO

Il Combattimento terminerà quando:

- la Belva Deforme viene eliminata;

- gli Stranieri se la danno a gambe (vedi 4: Fuggire);

- tutti gli Stranieri vengono sopraffatti (the end... ma puoi sempre iniziare di nuovo il Tutorial, magari le cose andranno in modo completamente diverso!)

4. FUGGIRE

Se alcuni Stranieri fuggiranno la Belva Deforme non li inseguirà, attaccando chi è rimasto a combattere (vedi 3: Combattere).

Se TUTTI gli Stranieri fuggiranno, invece, la Belva Deforme li inseguirà.

In questo caso ogni Giocatore dovrà effettuare un Test Agilità.

Anche tu, come Master, effettuerai un Test Agilità per il mostro, lanciando 1D10. Se il punteggio ottenuto dalla Belva Deforme eguaglia o supera quello di uno o più Stranieri, questi ultimi non saranno riusciti a seminarla e dovranno affrontarla senza più poterle sfuggirle (vedi 3: Combattere).

5. GETTARE DEL CIBO ALLA BELVA

Se uno Straniero penserà di gettare del cibo alla Belva Deforme... beh avrà avuto una buona idea, perché il mostro si avventerà sulla pappa senza più considerare gli Stranieri. **È sufficiente 1 razione di Cibo da viaggio** per permettere agli Stranieri di aprire (cautamente) la porta e far uscire Bob il Bastardo, scappando con lui.

Attaccare la Belva Deforme mentre mangia permette a un singolo Straniero di colpirla automaticamente con un attacco, infliggendole Danni. Dopo tale attacco la Belva Deforme si metterà in guardia e avrà inizio il Combattimento (vedi 3).

BOB E' LIBERO!

Sistemata (o evitata) la Belva Deforme e liberato Bob, gli Stranieri otterranno 1 Punto Avventura (per il momento puoi dire ai Giocatori di limitarsi a segnarlo sulla Scheda: i Punti Avventura e i loro effetti verranno descritti più avanti).

Bob il Bastardo è un uomo dalla pelle olivastra con una corta barba nera e un mozzicone di sigaro spento in bocca. Indossa una pelliccia spelacchiata e un paio di pantaloni di plastica verdi, infilati dentro due stivali squamosi a punta. Quando vi vede sorride come fosse la cosa più bella che abbia mai visto in tutta la sua vita!

Kondor raggiungerà il gruppo e si complimenterà con gli Stranieri per aver salvato le chiappe a Bob. A questo punto, se il rifugio del Bastardo non è ancora stato liberato (vedi il punto 6 per la descrizione del posto) l'uomo offrirà al gruppo una scelta: affrontare le Belve Deformi nel covo o tagliare la corda a bordo della sua otto posti. Se sceglieranno di combattere e riusciranno a ripulire il posto, potranno avere in cambio un vecchio Shotgun a canne mozze, 3 cartucce cal. 12 e un Giubbotto di pelle (a meno che non abbiano già contrattato per tenersi tutta la roba di Bob). Il Bastardo e Kondor saranno chiari su una cosa, però: nessuno dei due ha la minima intenzione di rischiare la pelle... dovranno essere gli Stranieri a fare tutto il lavoro sporco!

Nel caso in cui ne avessero avuto abbastanza di mostri, invece, Bob li condurrà fino a un vecchio garage abbandonato non lontano da lì. Dopo aver tirato fuori dal box un SUV con la scritta QU-TUCO sulla fiancata, darà loro un passaggio fino all'avamposto chiamato Officine Scarnificate.

Come promesso da Kondor, inoltre, Bob consegnerà agli Stranieri una specie di “mappa del tesoro”... cioè un volantino della *ManaCola™* con dietro delle indicazioni scritte a mano per raggiungere un vecchio supermercato zeppo di merci da saccheggiare.

Ora non vi resta che leggere il resto de L'ULTIMA BOMBA e iniziare a giocare la vostra Campagna!

Le Officine Scarnificate e il supermercato sulla mappa di Bob sono descritti nel MANUALE DEL MASTER.

6. SEGUIRE KONDOR

Vi dirigete tutti assieme al rifugio di Bob il Bastardo, un bunker sotterraneo a cui si accede da una rampa di scale che porta a un vecchio tunnel della metropolitana.

Quando Kondor apre il portellone scorrevole del rifugio, però, avete una bruttissima sorpresa. All'interno ci sono sei Belve Deformi intente a divorare del cibo e i cadaveri di alcune guardie.

Le Belve Deformi sono identiche a quella già descritta sotto il paragrafo [1: Agguato].

Attaccheranno immediatamente il gruppo, mentre Kondor si terrà alla larga dallo scontro!

Se gli Stranieri resteranno a combattere passa al punto 3, ma ricordati che le Belve sono in sei (no, non sarà per niente facile sopravvivere).

Ammesso che gli Stranieri sopravvivano, potranno rovistare nel rifugio e arraffare un vecchio Shotgun a canne mozze, 3 cartucce cal. 12, una Maschera anti-gas, una lattina di *DrPrepper™*, un Giubbotto di pelle con spillacci in metallo dotati di borchie appuntite, un Accendino carico e un Kit di attrezzi da lavoro (armi, equipaggiamento e veicoli verranno descritti più avanti).

Finito il combattimento, Kondor perlustrerà il covo in cerca di indizi sulla sorte di Bob (a meno che ovviamente il gruppo non lo abbia già salvato, come indicato al paragrafo “Bob è libero!”)

Dopo attenta ricerca, il nano suggerirà di tornare indietro per non tralasciare nulla. A quel punto sarà lui a sentire le grida di aiuto di Bob e a spingere il gruppo perché vada a controllare (vedi punto 1).

Importante! Gli Stranieri sopravvissuti alla loro prima sessione di gioco ottengono tutti **1 Punto Avventura**, che si somma a quello guadagnato per aver salvato Bob.

L'AVVENTURA CONTINUA CON LA SCATOLA BASE,
DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI DI GIOCHI!

L'ULTIMA BOMBA

SCATOLA BASE

IL GIOCO DI RUOLO FANTASY - POSTATOMICO - ANNI '80
DI MATTEO CURTE CORTINI, LEONARDO MORO MORETTI E FABIO PASSAMONTI
PER 2-7 GIOCATORI DI ETÀ 10+.

IL VOSTRO PRIMO PASSO NELLE POST-LANDE
SEI PRONTO A FAR ESPLODERE LA TUA FANTASIA?



LA FINE DEL MONDO FU SOLO L'INIZIO!

Distribuito da

asmodee

L'ULTIMA TORCIA

IN UN MONDO FANTASY CLASSICO,
TRA SPADE, MAGIE, TRAPPOLE E
DRAGHI, ESPLORA L'OSCURITA'
CON IN MANO L'ULTIMA TORCIA!



SOLO IL MALE VEDE NEL BUIO!



Distribuito da

asmodee