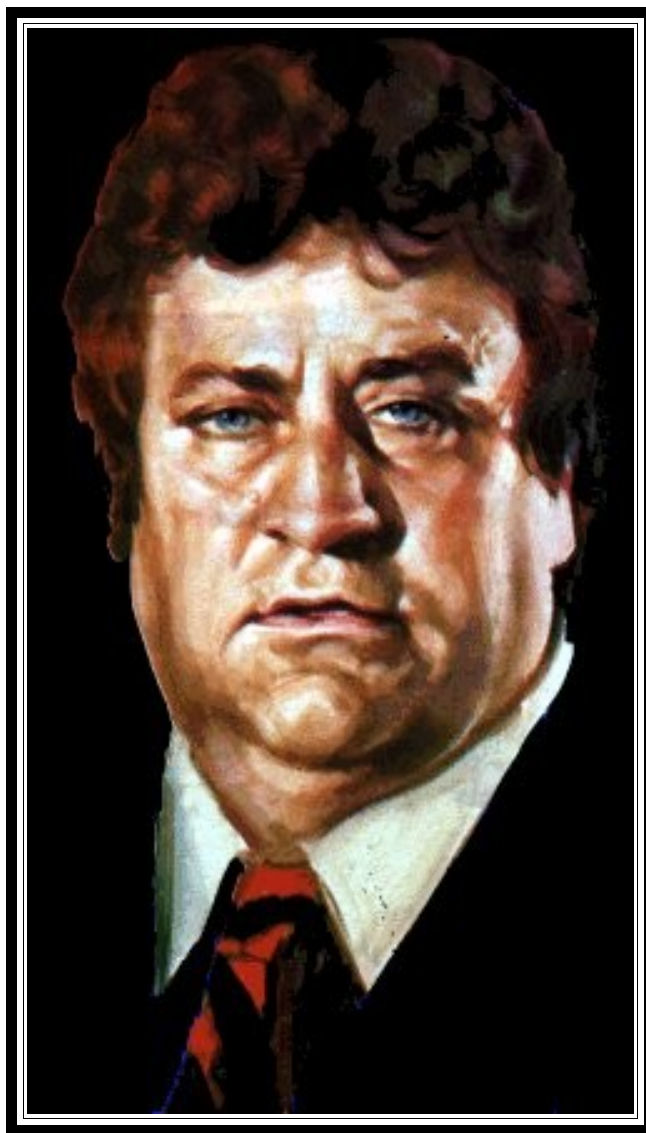


M A R I O M E R O L A R.P.G.

M A R I O M E R O L A R.P.G.

by Mario Brothers

(Capitan Nino D'Angelo, Mario Merola R.P.G. e Don Mimmo Zappala')



Manuale di gioco riaggiustato in PDF con le figurine da Willoworld

INTRODUZIONE

Saltiamo tutte le stronzate, tipo "cos'è un gioco di ruolo ?", ecc..., infatti, se non lo sapete, vi rimandiamo al capitolo "Fatevi in culo" a pag ??? (stile D&D). Il regolamento è la parte meno importante, quindi noi lo copiamo paro paro da un altro gioco (Zimberboing 2020); è inoltre possibile giocare con le carte napoletane e con la tombola (munendosi di fagioli).

REGOLAMENTO

Nel fantastico mondo di Mario Merola (Mario's Uord) è possibile interpretare svariati personaggi dotati di singolari caratteri:

P E R S O N A G G I

Su questa tabella si può scegliere o tirare.

'o Carcerato	'o Cantante	'o Campione	'o Commissario	'o Galandomm
'o Zappatore	'a Vaiassa	'o Camurrista	'o Scugnizzo	'l'Emigrante

Bisogna tirare qua invece per sapere che carattere si ha:

1d10	Carattere	Bonus/Malus
1	Timorat'e Ddio	Iastema/Benedizione +3
2	Cafone	'o Completo +3
3	Pirucchuso (Tirchio)	Disponibilità monetaria -2
4	Omm'e merda	Onore -5
5	Onesto	Dire sempre la verità
6	Cacasotto	Guapparia -3
7	Ricchione	Squisitezza +1, Salute -1
8	Assa fa a me	Nummenata +2
9	"A chi rà e a chi promette"	Nummenata -2
10	Campatore	Campare +3, Salute -1

Ogni personaggio ha dieci **QUALITA'**: per determinarne il valore, si tirano 10d10, si sommano i risultati e si distribuiscono (i Mast' figli di puttana possono decidere che i punteggi non si sommino ma si distribuiscono così come sono usciti).

'o Cellavriello	(CELL)	Intelligenza
'e Nierve	(NIERV)	Velocità di Reazione
'a Mana Svessa	(SVES)	Abilità Manuale
'a Guapparia	(GUAP)	Si capisce
'a Squisitezza	(SQUI)	Bellezza e Simpatia
'o Mazz'	(MAZZ)	Fortuna
'e Cosce	(COSC)	Velocità di Movimento
'a Salute	(SALUT)	Robustezza fisica
'a Nummenata	(NUM)	Reputazione
'o Core	(CORE)	E' tutto

Tabella comparativa

0-40	Muorto	Arritirate ch'è meglio
40-50	Scarso	Se non sei stronzo, poco ci manca
50-60	Mediocre	Fai la figura tua
60-70	Normale	Si quasi un buono
70-80	Buono	Figlio di Mario
80-90	Si nu TORO	Oiè! Si proprio nu Masto
90-99	Limite umano	Azz!
100	Non ci sono parole	MARIO

Dopo tutta questa roba vengono le **CAPACITA'** (ABILITA') in cui devono essere distribuiti 25 PUNTI (originale) con un minimo di 1 per ognuna.

Personaggio	Capacità Principale	Altre Capacità
'o Cantante	Lidership Pietosa	Cantare, Scroccare, Suonare, Fare Amicizia col Negro, 'o Completo
'o Cammurista	Camorra	Sparare in Diagonale, Spaventare, Portare la Macchina, Coltellazzo, Impostare
'a Vaiassa	Inciuciaria	Conoscenza dei Bassi, Fare 'o Cafè, Allucare, Male Parole, 'e Male Servizio
'o Commissario	Rispetto	Sparare in Diagonale, Conoscenza dei Bassi, Core 'e Preta, Portare l'Alfetta, Sgamare
'o Campione	Senso degli Schiaffi	'e Paccare, 'a Nervatura, Rozzezza, Campare, Una Capacità atletica a piacere
'o Zappatore	Ca nun s'a scord'a mamma soja	Zappare, Guidare lo Sciarraballo, Cantare, Scoppetta, Allevare
l'Emigrante	'a Simpatia	Spikinglisc, 'a Rucazione, Cantare, Coltellazzo, Una a scelta
'o Galandomm	Onore	Sparare in Diagonale, Cantare, 'a Galanteria, 'e Proprietà, 'a Rucazione
'o Scugnizzo	'e Guaglioni	Fottere/portare Motorini, Contare Palle, Scroccare, Fottere il Prossimo, Scippare
'o Carcerato	'a 'Micizia	Fare 'o Cafè, Conoscenza dei Criminali, 'e Paccare, Scassinare, Rapinare

Le varie **CAPACITA'** dipendono dalle **QUALITA'**:

'o Cellavriello	Fare amicizia col negro	'a Nummenata
Portare l' alfetta	Scroccare	Core 'e Preta
Portare la macchina	'a Salute	'e Proprietà
Portare lo sciarraballo	Mazziare	'e Paccare
'a Rucazione	Natare	'a Nervatura
Sgamare	Rozzezza	'o Core

Spikinglisc	Allucare	Allevare
'a Guapparia	Vottare	Cantare
Conoscenza dei bassi	'a Mana Svessa	'a Galanteria
Conoscenza dei criminali	Fare 'o Cafè	Poteri Spirituali
Fottere il prossimo Suonare	Fottere/portare motorini	Suonare
Male parole	Scassinare	'e Nierve
'e Male Servizio	Zappare	Accuarsi
Rapinare	'o Mazz'	Cannone
Scippare	Scanziare	Coltelazzo
Spaventare	Giocare al lotto	Fucilazzo
'a Squisitezza	'e Cosce	Impostare
Campare	Fuire	Pistole
'o Complet	Zompare	Scoppetta
Contare Palle		Sparare in diagonale

SPIEGAZIONE DI QUELLE CAPACITA' CHE NON SI CAPISCONO ALLA PRIMA BOTTA

Liderscip Pietosa: e' la CAPACITA' principale ro Cantante ed indica la sua abilita' nell'assumere un atteggiamento pietoso tale da indurre il prossimo a fargli l'elemosina o a dargli retta. Il buon cantante crea attorno a se' un'aura di squalore e desolazione, trasformando anche un museo di NIU' YORK in un vico. Si aggiunge alla SQUISITEZZA e si usa per convincere qualcuno a fare qualcosa per aiutare il cantante.

Camorra: il camorrista cosa cazzo volete che sappia fare, se non taglieggiare gli altri e fare il guappo? Si usa con la GUAPPARIA e permette di sfruttare le conoscenze camorristiche e di avere accesso alle attrezzature dei criminali, come armi, droga e rokkerroll'.

Inciuciaria: l'arte di farsi i cazzi del prossimo, di ottenere informazioni riservate, di origliare alle porte. Si aggiunge al CELL e da' la possibilita' di raccogliere informazioni o di mettere in giro voci false e calunniose.

Rispetto: mi pare evidente, serve ad avere il rispetto, ad incutere il timore dell'autorita', ad interrogare e a non pagare le cose prese nei bar. Si usa con la NUMMENATA e si puo' aggiungere al CORE E' PRET', se si ha.

Senso degli schiaffi: o' campione botta paccari meglio di altri e aggiunge questo valore alla sua CAPACITA' di SCANZIARE agli attacchi portati a mano a mano. Non si aggiunge alle tecniche esoteriche.

Ca nun s'a scord'a mamma soja: 'o zappatore nun s'a scorda, e quindi usa questo ricatto morale per commuovere il prossimo. Racconta storie lacrimevoli e invita tutti a addenocchiarsi e vasargli 'sti mani. Si aggiunge al CORE e consente di far piangere la vittima per un numero di round pari al livello della CAPACITA', se questa fallisce un tiro di CORE+GUAPPARIA+1d10. Se usato su una folla funziona uguale ma dura solo 2 round (qualcuno si ripiglia sempre e dice "ma che cazzo v' chiagnite?").

'A Simpatia: e' questa la CAPACITA' di stare simpatico a tutti, di fare i sorrisi ipocriti e di cantare le canzonacce che piacciono agli altri. L' emigrante ha sviluppato questa abilità per sopravvivere e la usa per convincere il nemico che lui è un amico, per ricomporre liti o farsi offrire un pranzo. Si usa con la SQUISITEZZA e si può evitare con un tiro di CELL+SGAMARE+1d10.

Onore: l'onore e' tutto per il galandomm e indica la sua aderenza a delle convenzioni sociali piu' o meno giuste. L' onore si aggiunge alla NUMMENATA e permette di ottenere la fiducia del prossimo, dal capoclan al pezzente. Se si viene offesi in pubblico è necessario sfidare il nemico a duello mortale o perdere 1 punto d' onore. Non c'è modo di controllarsi.

'E Guagliuni: uno scugnizzo coi controcoglioni può richiamare in ogni momento un gruppo di suoi colleghi (tanti quanto e' il valore della CAPACITA') che arriveranno in 1d6 di round e lo aiuteranno per quanto è possibile, senza però rischiare la vita. Si aggiunge alla GUAPPARIA e indica anche la posizione nella gerarchia della banda di scugnizzi.

'A micizia: alloggiando nelle patrie galere il carcerato ha avuto l' occasione di farsi tanti begli amichetti che potranno ora aiutarlo. Con un tiro di AMICIZIA+MAZZ+1d10 e' possibile procurarsi un amico disposto ad aiutarlo (piu' alto e' il tiro, maggiore sara' l'aiuto: si va dal pezzente che ti indica dove sta il cesso al criminale che "stuta" il tuo nemico). La parte bella e' che ogni tanto 'o Mast puo' far fare lo stesso tiro per vedere se uno dei tuoi amici viene a chiderti qualcosa (piu' e' basso il tiro, peggio è. Si trattera' di gente disgustosa che fa richieste orribili). Buona fortuna.



CAPACITA' dipendenti da CELLAVRIELLO

Portare la macchina: indovinate un po' a che serve ? Per sgommare e fare tutte quelle cafonate che tanto ci piacciono, questa è l'abilità adatta.

Portare l'Alfetta: abilità riservata in genere ai poliziotti, permette di fare le acrobazie, di sparare continuando a guidare e di posteggiare in divieto di sosta senza acchiappare multe.

Portare lo Sciarrabballo: dicesi sciarrabballo una sorta di agricolo carretto a propulsione animale. Un vero e proprio "must" per lo zappatore genuino, viene utilizzato anche per spargere letame, conferendo un'aria rustica e burina alla scena.

Sgamare: si usa per accorgersi di cose nascoste o di tentativi di inculatura da parte del prossimo. Si possono sgamare persone e cose, ottenendo indizi e informazioni: in tutti i casi, pero', ricorda che sei Mario e non SCERLOKKOLMS.

Spikinglisc: come parlare varie lingue senza conoscere manco l'italiano! Avete presente Toto' quando dice "NOIO.." ? Tale e quale. Puoi usarla per darti un contegno in società o per fare la supercazzola con qualcuno. Per evitare la supercazzola, CELL+SGAMARE+1d10 => del tiro nemico (significa maggiore o uguale, ignorante !)

'A rucazione: la conoscenza della buona creanza o di cio' che passa per essa. Si puo' usare per ottenere informazioni di tipo generico o per evitare fiure di merda (vedi dopo).

CAPACITA' dipendenti da GUAPPARIA

Conoscenza dei bassi: conoscere i posti, le vie, sapere dove trovare cose o persone, fiutare chi fa il meglio rau', ecc... Pare così, ma serve sempre.

Conoscenza dei criminali: sapere vita, morte (altrui) e miracoli di camorristi e mafiosi, venire a conoscenza dei loro punti deboli o della loro posizione (si consiglia di contare piu' sul ROLEPLAY che sui tiri).

Spaventare: ma che abilità sara' ?! Lo spaventato puo' resistere con GUAPP+MALE PAROLE+1d10 o cadere in ginocchio e chiedere scusa (-5 ad ogni attacco). Usata in pubblico, puo' produrre una fiura di mmerda.

'E male servizie: questa abilita' di alto livello sociale permette di dedicarsi al ricottaggio, di far prostituire le sorelle, di spacciare un po' di fumo, e insomma di arrotondare il bilancio familiare. E' una CAPACITA' da usare a lungo termine e quindi puo' apparire poco utile, ma invece e' necessaria per capire i meccanismi della criminalita' spicciola.

Scippare: a piedi o in motorino, sempre e comunque. Si resiste con SALUTE+ROZZEZZA+1d10, altrimenti spesso si viene strascinati per metri e metri a muss'nderra. Il motorino da un bonus di +3 se ben portato.



Rapinare: un'arte antica come l'uomo. Per sfilare via il portafogli si usa la stessa abilita' contro GUAPP+RAPINARE+1d10. Non e' infrequente andare per rapinare e tornarsene carichi di meraviglia.

Fottere il prossimo: ingannare in modo dozzinale e improbabile, sgucciando tra le gambe o gettando la sabbia negli occhi. Non puo' produrre danni fisici e puo' essere evitata con un tiro sulla stessa abilita'.

Male parole: ecco un' abilita' che richiede abnegazione e memoria: migliaia di parolacce si aggiungono ogni giorno a quelle gia' esistenti e possono essere usate in tutte le occasioni, per mettere in ridicolo o per inveire, per mostrare coraggio o spaventare. Si invita il giocatore ad esibirsi ampiamente, utilizzando l'abilita' per resistere a intimidazioni e a rapine (usatala un po' come vi pare, sempre a giudizio del Mast').

CAPACITA' dipendenti dalla SQUISITEZZA

Scroccare: proprio cosi', puoi scroccare di tutto fino a 100000 lire di valore (poi si chiama furto e circonvenzione di incapace). Si resiste con l'abilita' di SGAMARE, e poi iniziano gli schiaffi, in genere.

'O completo: ogni vero trappano deve avere 'o completo, cioe' una serie allucinante di catenelle da un kilo, anelli, orologi falsi e pacchiani. Permette di muoversi bene in societa' e serve per fare colpo sulle femmine.

Campare: diversa dalla precedente, questa CAPACITA' e' utilizzata per portare la femmina nei posti migliori (CIRO IL TRUZZO, FRANCHTIELL' 'a RECCHIA) e per quantificare la potenza sessuale. Attenzione alle zecche.

Fare Amicizia col Negro: nei film di Nino d'Angelo c'e' sempre un uomo di colore che, chissa' perche', fa amicizia col nostro eroe. Si usa per dialogare con le minoranze varie, di solito molto incazzate e restie a discutere (senza questa abilita' -5 al tentativo di fare amicizia).

Contare palle: andateci piano, pero', che quello se ne puo' accorgere con un tiro di SGAMARE. A seconda del risultato si possono contare palle piu' o meno micidiali. Si raccomanda di farle inventare dal giocatore.

CAPACITA' dipendenti dai NIERV'

Tutte queste CAPACITA' vengono esaminate nel capitolo sul combattimento, ma mi pare che ci manca

Accuarsi: come nascondersi per evitare gli schiaffi e vivere piu' felice. Il maledetto nemico deve SGAMARE il tentativo di accuamento tirando piu' di te e poi puo' attaccare. Ripari e ombre possono dare bonus scelti da quel cesso del Mast'.

CAPACITA' dipendenti dalla MANA SVESSA

Fare 'o Cafe': 'o cafe' e' una bevanda potente e difficile da ottenere, ma con la ricetta di CICCIRINELLA CUMPAGNO DI CELLA PRECISO A MAMMA' si puo' tirare contro una difficolta' base di 20 (modificabile da fattori esterni) e fare una CREMA DI CAFE', che guarira' tanti PF quanto si supera la difficolta' e annullera' ogni tipo di stordimento per 1d6 di round.

Fottere/portare motorini: mi pare chiaro. Si tira contro la durezza del catenazzo che va da 10 a 30 (catena dell'elefante del circo). Portare male il motorino puo' condurre a sgradevoli conseguenze odontoiatriche (muss'nderra e via i denti).

Scassinare: se ti sei scordato le chiavi di casa come fai? Puoi aprire di tutto, o almeno provarci. Se fallisci si spezzano gli attrezzi o arriva la pula, e così cambi pure personaggio e ti diverti di più.

Zappare: non credere che serva solo a piantare le cipolle: puoi anche seppellire persone fastidiose in giardino o scatafasciare la zappa in fronte a uno. Al posto della zappa puoi impugnare anche un martello o una sega, ma quando dirai che ne vuoi tirare una farai una fiura di mmerda!

CAPACITA' dipendenti dalla NUMMENATA

'E proprieta': con questa puoi tirare e vedere di quanti soldi o beni immobili disponi sul momento moltiplicando il tiro per 100000 lire. Quella volta che ti esce un uno, vuol dire che non hai più soldi e ti sei messo nei debiti per tanti milioni quanto è il tiro. Attento all'escalacion di violenza quando verranno a cercarti i soldi. Si usa anche per impressionare il prossimo, ma in genere serve solo a farsi rapinare.

Core 'e preta: rappresenta la CAPACITA' di restare impassibile di fronte ad ogni tentativo di persuasione. Ne' lacrime ne' canzoni ti commuoveranno mai se riuscirai in un tiro. Commissa', ricorda che sei un duro.

CAPACITA' dipendenti dal MAZZO

Scanziare: si può usare per scanziare di tutto, pallottole e mazzate, nonché, nel caso di risultati straordinari, malaurio e secciate. Se ti viene un uno, ti abbuschi tutto in mezzo agli occhi.

Giocare al lotto: permette di conoscere la sacra smorfia, di interpretare sogni e di perdere ogni settimana i soldi. Con un 20 fai ambo, 25 terno, 30 quaterna e 40 cinquina; un risultato di uno vuol dire che non solo hai perso, ma ti sei giocato cinquanta volte la posta da te scelta perché eri sicuro che la zia Cenzina ti avesse dato i numeri buoni.

CAPACITA' dipendenti dalle COSCE

Fuire: serve proprio a fuire o a fare scatti micidiali aggiungendo il valore del tiro alla QUALITA' COSC'. La difficoltà è scelta dal Mast e dipende dal terreno e dalla sua cattiveria.

Zompare: usala per riparare un reattore nucleare se ci riesci: strunz!

CAPACITA' dipenenti dalla SALUTE

Rozzezza: quando uno è un tipo rozzo resiste meglio agli schiaffi e agli scioks in genere : il tipo grezzo aggiunge questa abilità a un bel po' di cose, che adesso non me le ricordo tutte, ma sicuramente in mezzo ci sta scippare. Se vuoi sapere le altre ti devi leggere il regolamento, ma, in linea generale, posso dirti che si usa anche per resistere a sforzi prolungati o per non svenire quando si abbusca (tiro di ROZZEZZA + SALUTE+1d10 superiore ai punti ferita subiti per non svenire se fallisce il normale tiro contro stordimento).

Natare: per attraversare le fognature di Forcella o per nuotare fino ai Faraglioni. Ovviamente se uno si porta addosso trenta chili di panni sporchi fotte a fondo come uno stronzo di piombo.

Vottare: particolarissima abilità, consente al vottatore di esercitarsi al sumo col prossimo e quindi di sbatterlo a 1d10 di metri di distanza se questo non resiste con ROZZEZZA+SALUTE+1d10. Oltre che persone è possibile vottare oggetti vari, tipo prete o frigoriferi, fino ad un peso massimo di VOTTARE*10 Kg ad una distanza di VOTTARE*10 DIVISO IL PESO IN Kg. I danni provocati dipendono dal peso: ogni 10 Kg un dado da 6.

Mazziare: la CAPACITA' di buttare mazzate con bastoni e altri strumenti privi di lama , come ad esempio padelle o segge. Abilità utile ai batteristi, fornisce un +3 a suonare la batteria con virulenza.

Alluccare: avvertire qualcuno dell' arrivo di un pericolo può rivelarsi una impresa fastidiosa quando questo qualcuno si trova dall' altro lato del paese. Per ovviare a questo problema le vaiasse hanno impiegato anni a creare una tecnica di urlo capace di sconfiggere le distanze. Dopo un allenamento che dura tutta l' infanzia è possibile urlare fino a ALLUCCAREx100 metri in città' e x1000 in luoghi aperti . Con un 20 al bersaglio arriverà un bisbiglio (Masti, fate bisbigliare i vostri giocatori) , con 25 una voce normale, con 30 un allucio e con 35 un suono ultrasonico che assorda per 10 secondi. Quando si tira un 1 il bersaglio capisce tutta un'altra cosa: "ah? la via è libera dici? Grazie!" BOO!

CAPACITA' dipendenti dal CORE

Allevare: nel senso piu' esteso della parola, bestie e uommini. Non solo potrai farti la fattoria dello zio Tom, ma riuscirai anche a impartire lezioni di galateo a destra e a manca, convincendo gli scugnizzi che sputare in testa ai vecchi non sta bene o che a forza di solitario si diventa ciechi. Come difesa dai criminali veri non vale un cazzo.

Galanteria: e' questa l' antica arte di baciare la mano e di parlare con la erre moscia. Farai la tua bella figura in societa' o potrai tentare di attirarti la simpatia di qualcuno col tuo innato savuar feer. Se la persona che tenti di impressionare e' molto cafona o grezza avrai dei problemi a convincerla di qualunque cosa e rischierai di essere deriso per la tua erre , finendo per fare una fiura di merda.

Suonare: c'e' bisogno di spiegazioni? La musica che suoni va dallo stile napoletano a quello napoletano, passando ovviamente per quello napoletano, e gli strumenti consentiti sono solo quelli amplagghed . Se vuoi suonare la chitarra elettrica gioca a Zibberboing 2020, faccia di merda!

Cantare: tutti dovrebbero saperlo fare in questo gioco. Qui ovviamente si canta sul serio ed e' richiesta una certa conoscenza delle canzoni napoletane piu' becere e sguaiate. Durante l' esibizione il cantante ammicca con frequenza allucinante e invita sempre tutti a battergli le mani appresso. Cantando cantando e' possibile fare di tutto, spingere alla commozione o chiedere un appuntamento, utilizzando chiaramente la canzone giusta al momento giusto ; non e' particolarmente intelligente cantare " O' SOLE MIO " per commuovere uno. Il povero ascoltatore resiste con CELL + SGAMARE + 1d10 o con NUMM + CORE E' PRET' + 1d10, a seconda se si tratta di un tentativo di persuasione o di commozione.



IL SISTEMA DI GIOCO

E' elementare: quando si vuole compiere un'azione qualsiasi si usa la *CAPACITA'* adatta sommando il suo valore alla **QUALITA'** da cui dipende e aggiungendo 1d10. Se la somma supera il livello di difficolta' dell'azione, allora questa é riuscita, altrimenti no: per chiarimenti vedere il capitolo "Farsi in culo".

Questo, però, non é sempre valido poiché a volte non si tira contro un valore scelto dal Mast', ma contro un valore ottenuto da un altro giocatore o PNG. I Livelli di Difficolta' (LD) sono i seguenti:

LD	Descrizione	
10	Strunzata (Molto Facile)	Nota bene: tutti i modificatori elencati nella sezione seguente si applicano anche alle azioni non di combattimento. Riuscire a fottere un motorino sotto il naso di un camorrista e' assai piu' difficile se si e' drogati, ciechi o indeboliti dagli schiaffi.
15	Media	
20	Tostarella (Piuttosto Difficile)	
25	Ngulo (Molto Difficile)	
30	'a faccia ro Cazzo (Quasi Impossibile)	
35	Uanma ro Pataterno	

Esempio: *Ciro il truzzo* (personaggio, nonostante anche il giocatore sia un bel tamarro..) tenta disperatamente di sfuggire alle guardie che lo inseguono (attenzione, le guardie non sono quelle del castello ma i poliziotti, perchè da ste parti così li chiamano). Dopo aver svoltato un angolo, *Ciro* si trova di fronte a una voragine (lavori in corso per la metropolitana): colto da una crisi di idiozia acuta, decide di saltare il crepaccio. Il Mast, considerando che il buco è largo quei dieci metri decide che la cosa è mostruosamente difficile e che quindi il LD é 35. Il giocatore che controlla *Ciro il truzzo* tira un dado da 10 e somma il risultato a **COSC+Zompare** (6+6+4). Con questo "splentito" 16 *Ciro* si strafaccia in fondo al pertuso. Se avesse tentato di saltare un buco largo solo quattro metri, probabilmente la difficolta sarebbe stata solo Media (15), e con 16 ce la faceva pure.

Altro esempio: il nostro *Ciro* appena uscito dal Cardarelli ha messo la testa apposto e si é dedicato al contabbando di sigarette. Un vecchio tirchio inizia a fare storie sul prezzo e gli offre solo 2000 £ per un pacchetto di Mabboro Laits. *Ciro* contratta e la cosa va così: il cliente tira **SQUI+Scroccare+1d10** mentre *Ciro* tira **GUAPP+Male parole+1d10**: chi fa di più ottiene ciò che vuole.

ES 1: il cliente ottiene 15 e *Ciro* 18: una marea di maleparole sommerge il cliente, che é costretto a pagare.

ES 2: cliente 17 e *Ciro* 14: il vecchietto si lagna in modo tanto insopportabile da spingere *Ciro* a dargli il pacchetto pur di mandarlo via.

Per rendere le cose più animate c'è la regola dell'**uno**: ogni volta che con il dado si tira un uno si ottiene un risultato catastrofico. Quando un giocatore tira un uno il Mast deve fargli tirare un'altra volta il dado e a seconda del nuovo numero decidere l'entità della disgrazia che lo colpirà (numeri più alti indicano un guaio maggiore). Se *Ciro* spara per aria e fa uno, deve ritirare. Col secondo tiro ottiene un bel 9: il colpo raggiunge un vaso da notte su un balcone e lo fa cadere in testa al nostro eroe, con conseguente

trauma cranico e puzzo di piscio. Il Mast dovrebbe essere particolarmente maligno e fantasioso nel decidere le conseguenze di questi tiri, che in inglese si chiamano fumble e che invece qui chiamiamo EIUTACITA (pronuncia: e iut' acitaaaaa !!!!).

Però pare brutto che le cose vadano sempre male e quindi per bilanciare la regola dell'uno c'è la regola dello **0**, che indica **dieci** sul dado. Ogni volta che si tira un dieci (0) il giocatore può ritirare e sommare il nuovo numero a quello precedente, potendo così raggiungere risultati eccezionali e disumani. Se il nuovo tiro è un altro dieci (0) si tira ancora, e così via. Se **Ciro** il truzzo nel primo esempio avesse tirato due o tre dieci di seguito sarebbe riuscito a saltare il crepaccio in scioltezza (lo so che nessun uomo può saltare dieci metri in lungo, però così è più divertente e poi il Mast può sempre inventarsi una stronzata per giustificare la cosa, tipo intervento dei santi o simili). Nei giochi di ruolo classici un simile tiro è detto critico o qualcosa del genere, ma se volete chiamarlo cularia fatelo pure.

Per i Mast: se non sapete che **Capacita'** usare o che **QUALITA'** chiamare in causa non fateci troppo caso e sparate una cosa a capocchia, basta che sia divertente e non rompa il ritmo dell'azione. Tentate però di giustificare le vostre decisioni arbitrarie in modi più o meno logici, sennò quelle iene dei giocatori vi sputeranno in faccia dopo un po': che ingrati! In ogni situazione ricordate che siete voi i reucci della situazione e che quindi i giocatori ribelli vanno duramente puniti con umiliazioni e colpi di sfiga. Non preoccupatevi se poi non vi ameranno: tanto non lo facevano manco prima!

Nota per i giocatori: siate particolarmente crudeli nel far notare a tutti le incoerenze dell'avventura, gli errori del master e anche i suoi difetti fisici o di pronuncia: si incazzano come a che quando imitate la zeppola che c'hanno in bocca o gli correggete i congiuntivi. Ricordate però che state tentando di rivivere le imprese di Mario e dei suoi compagni, quindi la logica e la verosomiglianza sono del tutto fuori luogo ed è perfettamente possibile che tutti parlino napoletano (pure gli stranieri), che tutti i ragazzini si chiamino **Ciro** e che si possano fermare i proiettili con le canzoni e le iasteme.

Azioni consentite in un round (solo una ne puoi fare)	
Muoverti per un numero di metri pari a COSC x 3	Queste a sinistra sono le azioni normalmente consentite in un round. Nota per il MAST' : i giocatori hanno il vizio di inventarsi le cose più assurde, quindi è necessario essere elastici e assecondarli finché ti conviene. Solo così potrai difendere patrone ti monto! HA HA!
Attaccare alla massima CDF oppure fare un attacco corpo a corpo	
Scanziare tutto	
Parare con le mani o utilizzando un oggetto	
Liberarsi da una stretta	
Mirare	
Ricaricare o cambiare arma	
Salire o scendere da un veicolo	
Bere 'o Cafè	
Semplice azione non di combattimento	

COMBATTIMENTO

E' possibile farsi del male sparandosi appresso oppure prendendosi a cazzottoni in faccia, cioè picchiandosi a mano aperta. Il COMBATTIMENTO é diviso in round, che durano circa 3 secondi.



Iniziativa: tutti i giocatori tirano **1d10+NIERV** per vedere l'ordine di azione. I PG che hanno la *Capacita' Nervatura*, possono aggiungerla al tiro. Si può dichiarare che il proprio PG é affetto da uno scatto di nervi (*Attacco Nervoso*) che da un +3 all'Iniziativa ed un -3 all'attacco.

COMBATTIMENTO A MANO A MANO

Il COMBATTIMENTO a MANO a MANO include ogni tipo di attacco portato senza armi da fuoco o comunque armi che colpiscono a distanza. L'attacco si fa:

NIERV+CAPACITA'+1d10 dell' **ATTACCANTE** contro **NIERV+CAPACITA'+1d10** del **DIFENSORE**

Chi fa di più colpisce l'altro. La scelta della *CAPACITA'* più appropriata dipende dalla situazione e dal giudizio del Mast'. Ogni PG ha un proprio **MM** (*Modificatore Mazzate*) che é uguale alla **Salute - 6** ed indica il danno addizionale che provoca grazie alla propria putenza.

Con la *CAPACITA' Mazziare* é possibile spaccare il testa al nemico vari oggetti tra cui le mazze, le sedie, i pali della luce, i secchi della munnezza, ecc... Sono inclusi anche i motosega, le falciatrici, i frullatori, e tanti altri. Per il danno, vedere la tabella delle armi.

Con la *CAPACITA' Coltellazzo* si usano tutte le armi che hanno lama, come il coltello a serramanico, quello svizzero, lo spadone del nonno, ecc...

Con la *CAPACITA' Zappare* si zappa, cioe vanga il terreno. Si puo usare la zappa anche per fare male al prossimo, però bisogna tenere presente che é uno strumento sofisticato e ribelle, che con un tiro di 1 fa sempre automaticamente danno a chi lo usa (se al Mast sembra più bello che falci un amico, allora é così). Con *Zappare* si possono utilizzare anche tutti gli altri attrezzi agricoli come falci, trattori, frese, macheti (perche' si scrive col ch machete ?) et similia.

I vari attacchi consentiti con la *CAPACITA' Paccare* sono:

COLPO	EFFETTO
Cazzotto a mano chiusa	1d6/2+MM
Calcio in culo	1d6 +MM
Parare/Bloccare	Blocca o assorbe un danno
Disarmare	Strappa l'arma di mano

Chiavare a Terra	Sbatte a terra 1d6+MM e l'Avversario deve fare un tiro contro Stordimento a -2
Morsa	Immobilizza il nemico finche' non si divincola
Morso	1d6/2, consigliato per strappare le recchie
Divincolarsi	Se ci riesci sei libero
Strozzare	1d6 danno finche' l'Avversario non si divincola. E' richiesta una Morsa o una Presa come mossa precedente
Sgambettare	Sbatte a terra. +2 al tuo prossimo attacco e -2 a quello del tuo nemico
Presa	Blocca

COMBATTIMENTO CON ARMI DA FUOCO

Per sparare ad un bersaglio si segue la solita modalit : **NIERV + CAPACITA' + 1d10**. Se il risultato   uguale o superiore al LD, il colpo   andato a segno. Il livello di difficolt  dipende da vari fattori, ma il pi  importante   la distanza del bersaglio (ma vah! dove l'hai letto?).

Distanza	LD
Ngul'ngul (bruciapelo)	10
A uno sputo (1/4 Gittata)	15
Media (1/2 Gittata)	20
Lunga (Gittata)	25
Aro' sta? (Gittata x 2)	30

Gittate standard delle Armi	
ARMA	GITTATA
Pietra	20 m
Scoppetta	20 m

Pistola	40 m
Fucilazzo	80 m
Cannone	200 m

In genere quando si spara é possibile mirare, impostare, ecc...

Mirare: ci si sconocchia a terra e si punta un bersaglio. Per ogni round di mira si ha un +1, per un massimo di +3.

Sparare con 2 armi: si ha un -3 a tutt'e due gli attacchi.

Impostamento: A volte ti viene lo sfizio di impostare un nemico troppo tosto per sparargli nelle reni. Per impostare uno é necessario l'ambiente adatto, come un vicolo scuro, ed é utile avere un riparo. L'assassino tira **NIERV+IMPOSTARE+1d10**, mentre la vittima tira **CERV+SGAMARE+1d10**. Se la vittima sgama, meglio per lei, si tira l'iniziativa e il combattimento ha inizio; se no non si addona di niente e l'impostatore ha diritto ad un'azione gratuita (senza che l'altro possa reagire per quel round) con un bonus di +5. E' possibile fare un impostamento creando un diversivo, a fantasia vostra.

Si può sparare in 5 modi:

1) **Colpo Singolo:** procedura normale. Se si colpisce, si tira casualmente dove finisce il colpo. E' possibile mirare.

2) **Raffica di 3 colpi:** armi automatiche e semi-automatiche possono sparare brevi raffiche di 3 colpi: si aggiunge +3 al tiro per colpire e poi, in caso di successo, si tira 1d6/2 per sapere quanti colpi sono andati effettivamente a segno. Questo attacco funziona solo a gittata corta (1/4 della gittata massima).

3) **Raffica Continua:** solo le armi automatiche possono effettuare questo attacco che é usato per colpire molti bersagli o per assicurarsi che uno sia schiattato in corpo. Quando si spara a raffica non si può mirare ed é difficile colpire anche a brevi distanze. L'attacco é basato sulla cadenza di fuoco (CDF): se si spara a più di 1 bersaglio, é necessario dividere la CDF per il loro numero arrotondando per difetto, quindi tirare per ognuno col solito metodo, cioè **NIERV+CAPACITA'+1d10**. Ogni punto di successo superiore al LD indica che un colpo é andato a segno.

COLPI ANDATI A SEGNO = RISULTATO DEL TIRO - DIFFICOLTA'

4) **Sparo in Diagonale:** é necessaria l'abilità omonima. Permette di colpire anche bersagli di cui é nota la posizione, ma che non sono in vista. -3 a colpire. Si può utilizzare questa procedura solo con le Pistole.

5) **Fuoco di Saturazione:** si riempie un'area di proiettili o di pallini rendendo difficile al prossimo l'attraversamento di detta area senza abuscarsi un colpo in corpo. Questa modalità si può utilizzare solo con le armi a ripetizione (cannoni e scoppette). Si divide il numero di colpi sparati per la larghezza dell'area: il numero ottenuto é la difficoltà che i nemici devono superare con Scanziare per evitare di ricevere 1d6 di colpi.

Per es., se io voglio impedire il passaggio di 2 Camorristi attraverso un portone largo 2 metri, sparo 20 colpi nell'area in modo che, se i Camorristi vogliono passare, devono superare una difficoltà di 10 (20 colpi diviso 2 metri =10) con un tiro di **Mazz+ Scanziare+1d10**. Non é possibile mirare e non si ha nessun bonus.

N.B. per le scoppette, ogni colpo conta come 5 pallettoni. Se si fallisce il tiro per Scanziare, si riceve il danno normale della scoppetta.

Se vi va di complicarvi la vita potete inserire una marea di modificatori.

Tutti i Bonus e tutte le Penalita' sono cumulativi.

Modificatori					
Colpo Mirato	-4	Indo 'o Scuro	-3	Bersaglio con NIERV >10	-3
Estrazione Rapida	-3	Ubrico	-5	Bersaglio con NIERV >12	-4
Impostamento	+5	'a Novita'	-8	Bersaglio con NIERV >14	-5
Mamma chiagne	+3	Co 'o Cafe'	+3	Sparare con 2 armi	-3 entrambe
incitazione Popolare	+4	Accecato	-3	Bersaglio Grande	+4
Con acrobazia	-4	Commosso	-3	Bersaglio Piccolo	-4
Bersaglio Immobile	+4	Pazzo	-4	Bersaglio Minuscolo	-6
Bersaglio Scanziante	-2	Drogato	varia	Mirando	+1 * round
Sparo in Diagonale	-3	Sotto stress	-2	Raffica (1/4 Gittata)	+1
Sparare Correndo	-3	Morto	-15	Raffica (altre Gittate)	-2

Quando poi uno, dopo tutta questa storia, é riuscito a colpire qualcun'altro, si vede dove l'ha preso tirando 1d10 e controllando sulla scheda, possibilmente usando un po' di logica e non facendo colpire alle gambe uno che sta nascosto dietro un muretto (tranne che quando si Spara in diagonale). Adesso si tirano i danni inflitti, che dipendono dall'arma. Al danno inflitto si sottrae la MAD (Modifica ai Danni basata sulla Salute).

Quello che segue é lo schema che rappresenta la tua condizione fisica:

PF = Punti Ferita Subiti

M A R I O M E R O L A R.P.G.

Locazione	Testa	Petto	Braccio dx	Braccio sx	Gamba dx	Gamba sx
Val. Protezione

TS						
MAD						
MM	P F					
		
		
Condizione	Morte	Stun
Stai buono	0	0
Schiaffiato	0	-1
Intorzato	0	-2
Struppato	0	-3
Abbofato 'e paccare	0	-4
'Ngrassato 'e cavece	-1	-5
'Ntummacato	-2	-6
Allavinato 'e sangue	-3	-7
Scurmato 'e sangue	-4	-8
Schiattato 'nguorpo	-5	-9

Ogni volta che subisci devi segnare tante caselle quanti sono i danni, riempiendo una riga per volta. Quando sulla tua riga ci sono dei modificatori, allora la cosa é nera e devi fare un Tiro Salvezza contro **morte** o **stun** (stunamento) per evitare di crepare o rimanere stordito. La **Condizione** ti dara' una pittoresca immagine della tua situazione clinica. **Es:** Totonno 'o Malomm ti spara una scoppettata: brutta storia. Il suo tiro per colpire riesce e il colpo raggiunge la gamba destra (si tira pure questo). Il danno che fa la scoppetta é 4d6: viene un bel 17 (minghia !). Non hai protezioni e il tuo MAD é -3 perche sei un duro (**salute** 8), quindi subisci 14 pf (17 -3). Segni 14 caselle e arrivi alla seconda di Struppiato: stai inguaiatiello e devi effettuare un TS contro **stun** con una penalita di -3.

'A Salute	Descrizione	MAD	Il Tiro Salvezza (T.S.) si effettua tirando 1d10: se il risultato e' uguale od inferiore al numero riportato nella casella Tiro Salvezza (uguale al valore della Salute), allora il tiro e' riuscito, altrimenti e' fallito miseramente. Il MAD (MODIFICATORE AL DANNO) indica il valore da sottrarre ai danni subiti: infatti e' evidente che Mario subisce meno danni quando viene colpito di Totonno 'a Recchia che ha Salute 3 (ed e' uno Zombi).
2	Morto	0	
3-4	Zombi	-1	
5-7	Medio	-2	
8-9	Duro	-3	
10	Toro	-4	
di più	Mario	-5	

L'unico modo per difendersi dai colpi é quello di indossare alcune eccezionali protezioni ognuna delle quali ha un certo potere d'arresto (PA) che indica quanti punti di danno vengono sottratti al totale di quelli subiti. I rimanenti te li prendi e zitto. Ogni volta che si viene colpiti si 'busca almeno 1 PF (sempre).

Ogni protezione riduce i NIERV di 1 punto. Si possono indossare anche più' protezioni una sull'altra (sommando le penalità e sommando pure la puzza di pesce marcio).

Protezione	Locazione	PA	Puzzo
Maglia della salute	Petto	6	1
Maglioncino miracolato (dove ha pianto mammà)	Petto/Braccia	10	2
Vestiti incrostati di sporco (con le cozze)	Tutto	12	4
Cazuncielli di flanella	Gambe	12	3
Scolapasta	Testa	14	1

*(Quando uno fete e il MASTER trova la cosa insopportabile, allora gli fa fare un tiro di fiet'o = 1d10 : se viene un numero più' basso del **Puzzo** il personaggio fa una fiura di merda, viene sgamato o fallisce nel tentativo di affascinare qualcuno, oppure succedono altre piacevolzze a scelta del MASTER).*

Vi confidiamo inoltre che esistono alcuni particolarissimi colpi sviluppati in secoli di lotta da **Mario** ed i Suoi compagni: questi micidiali attacchi sono detti **Colpi Esoterici** e si dividono in varie scuole. Ogni colpo rappresenta una particolare **CAPACITA'** che dipende da **CORE**, ma ogni punto costa doppio per simulare la grandiosita' della **Sacra Scuola di Mario**.

La **Sacra scuola di Mario** permette di utilizzare:



Papagno a Mano Aperta: Quando questo colpo viene effettuato, la mano dell'esecutore diviene il triplo del normale e colpisce al volto, provocando 1d6+MM di danni e costringendo l'avversario ad effettuare un tiro contro stunamento a -4 . Infine, il colpo lancia il nemico di 1d6 metri di distanza. Frase di attivazione: a scelta.

Cuzzetto della Morte: Questo colpo dev'essere portato alle spalle del nemico e permette all'esecutore di impartire un ordine alla vittima che ha la possibilita' di opporsi con un tiro di GUAP+Male Parole+1d10 maggiore di quello dell'attaccante. Il colpo genera infatti un totale tilt cerebrale e anche un forte schiocco udibile a chilometri di distanza. Frase di attivazione: Omme 'e merda, guardame 'nfaccia!

Mitico Vai e Vieni: Demoralizza l'avversario. Se quest'ultimo, con un tiro di NIERV+PONIE+1d10 non fa' piu' del tiro dell'esecutore, non solo acchiappa un altro Vai e Vieni (che riesce automaticamente), ma tace pure. Il danno e' di 1d6+MM per il primo colpo, e 2d6+MM+una spinta di 1d6 metri per il secondo colpo. Frase di attivazione: Abbusca e zitto, cess'!

Insalata di Schiaffi: E' un attacco multiplo che sconvolge l'avversario con una valanga di schiaffi. Permette di effettuare tanti attacchi quanto il valore della tecnica. Ogni attacco, che non puo' essere un'altra tecnica, deve essere portato singolarmente. L'unica limitazione e' che il calcio non e' consentito. Frase di attivazione: una a scelta per ogni colpo.

Matrimonio 'e Paccare: L'attaccante si concentra e crea attorno alla vittima l'illusione di tanti invitati che applaudono sulla sua faccia. La vittima resta per 1 round in stato confusionale, alla fine del quale puo' agire con -6 di penalita'. All'inizio del round dopo subisce la Cresima, che e' il colpo definitivo, portato col pugno dall'alto verso il basso sulla testa, infliggendo 2d6+MM di danno e stordisce per tanti turni quanti sono i danni. Nei 2 round in cui dura l'attacco, l'esecutore puo' essere colpito da chiunque si trovi intorno senza avere la possibilita' di difendersi. Frase di attivazione: Te facce fa' 'o sposo 'nda nu matrimonio 'e paccare.

Pioggia di Sangue: Con questa mossa allucinante Mario riusciva ad utilizzare il proprio nemico come scudo. Si fa cosi' : prendete un avversario gia' ferito a sangue e mettetelo davanti scotoliandolo come una buatta di pummarole e colpendolo alla schiena per fargli schizzare il sangue ; oltre a struppiare il nemico infliggendogli 2d6 + MM di danno, si otterra' il risultato di accecare gli altri fetentoni presenti in un raggio di 3 metri. La vittima puo' tentare di divincolarsi prima di essere acciso. Frase di attivazione : Araprite 'e 'mbrielli, ca stanotte chiove sangue!

Pianto della Madre: Gesto di natura intimidatoria, permette di incutere timore in un gran numero di soggettacci, qualora questi falliscano un tiro di GUAPP+CORE+1d10; si effettua afferrando un nemico per i capelli e mettendoselo sotto i piedi (un normale CHIAVARE A TERRA) mentre si digrignano i denti e si urla : Stanotte 'na mamma chagne , e nun e' a mije!

Calamita di Schiaffi: Toccando un punto di pressione posto sulla fronte della vittima la si puo' trasformare in una vera calamita di schiaffi. In pratica, ogni attacco falito da chiunque si trovi nel raggio di 5 metri viene dirottato sulla vittima (solo attacchi a mano a mano). Frase di attivazione : A faccia toia e' 'na calamita 'e schiaffi! (Da ripetere in continuazione).

'E Cunfietti: Per utilizzare questa tecnica bisogna munirsi di un' arma da fuoco, meglio se e' una lupara : si potra' sparare il doppio dei colpi normalmente permessi, inoltre questi ultimi sembreranno inseguire i bersagli raggiungendoli anche se sono dietro un ostacolo o se si spostano. Frase di attivazione: Guagliu', ammuccateve 'sti cunfietti!

'O fodero ro Curtiello: Anche per questo colpo esoterico e' necessario l'uso di un'arma convenzionale: qualunque lama potra' essere usata con un bonus uguale al livello della tecnica e si potra' utilizzare uno

dei seguenti effetti speciali :

- 1) Tatuaggio a freddo: Un bel disegnino (SQUI -1) in ricordo di un incontro felice. Si suggerisce uno stile volgare e portuale.
- 2) Barba e Basette: Assai indicato per intimidire il nemico e farlo parlare (GUAPP -4 per 1 round).
- 3) Taglio della Correa o delle Bretelle: Crea difficoltà a spostarsi (tiro di COSC con LD 15 per non fottere a muso a terra) o una grande fiura di merda (tiro di GUAPP+CORE+1d10 contro il tiro dell' attaccante per non perdere permanentemente un punto di NUMMENATA).
- 4) A scelta 'ro Mast', ma niente di serio.

Armi ed equipaggiamento

ARMI DA FUOCO

Nome	Prec.	Tipo	Reperib.	Danno	CdF	Colpi	Prezzo	Inceppa?	Gittata
Colt Pismeker	-2	pistolina	nel west...	una pistola ad acqua (1d6)	1	5	600kL	mai!	40m
Peretta cal 9	0	pistola	huff!	abbastanza (2d6)	1	9	780kL	spesso	40m
Mitica P38	-1	pistola	buona	mitico (2d6)	1	12	850kL	una tantum	40m
Calabro 45 magnum	-2	pistolona	scarsa	magnum (3d6)	1	8	1000kL	spesso	40m
La pistola di Kallagan	+6	pistolona	zero	uamena (4d6)	1	infiniti	????kL	mai	400m
PUzi II	-1	mitra	in israele...	pare piccolo... (2d6)	10	25	800kL	spesso	40m
H&Kakka Tumtum	-2	mitra	scarsa	pare grosso... (2d6)	20	40	1500kL	raramente	40m
Ms 16a leggero	-1	mitra	buona	nuoce gravemente (3d6)	20	20	1200kL	più o meno	40m
Kalaskulof 80	-1	fucilone	huff!	alla faccia! (4d6)	20	35	900kL	hai voglia!	80m
Mig Skasstutcos	-2	fucilone	scarsa	e che è? (5d6+2)	15	40	1900kL	più o meno	80m
Il mitra di Rambo	+5	fucilone	zero	aaargh! (7d6)	40	infiniti	????kL	mai!	800m

Skoppetta del Nonno	-3	skoppetta	huff!	per i tordi... (3d6)	2	5	400kL	spesso	20m
Fucile a Pompa	-1	skoppetta	buona	per i tori... (5d6)	1	7	1200kL	più o meno	20m
Lupara	-2	skoppetta	huff!	4d6 e basta	2	2	700kL	hai voglia!	20m
Trombone	-3	skoppetta	scarsa	skoppietta (8d6)	1	1	2000kL	sempre	10m
Cannone	-3	cannone	scarsa	Booom! (8d10)	1/5	1	-	più o meno	200m
Barret Araska	-1	cannone	a Nait City...	ti spiezzo in due! (6d10)	1	8	4500kL	raramente	200m
Rotellone	-2	cannone	scarsa	fosse un colpo... (4d6)	80	500	7000kL	hai voglia!	200m

Legenda:

Prec. = precisione: questo valore si aggiunge al tiro per colpire (alcune armi sono più imprecise di altre). Avrete notato che i valori sono quasi tutti negativi: ebbene , é proprio così.

Tipo = il tipo. Non conta quasi niente, però era rimasto spazio nella tabella, e allora...

Reperib. = reperibilità: indica la quantità di prodotto disponibile e la facilità a trovarlo in giro. **"Huff !"** significa che l'arma si può acquistare anche legalmente e se ne trovano a strafottere. **"Buona"** indica che al mercato nero si trova facilmente. **"In Israele.. a Nait City.. nel West"** significa che l' arma deve essere importata, quindi ci vuole un po' di tempo per averla (1d6 giorni): se hai i soldi per il viaggio, puoi pure andare in loco a comprarla e spendi pure meno (30% in meno). **"Scarsa"** : è scarsa (cosa volevi che significasse), e quindi bisogna cercarla a lungo e pagarla più cara (fino al triplo) del prezzo normale. **"Zero"** vuol dire che se ne trovi una è probabilmente falsa o non funziona: la vita è dura e queste armi vengono concesse solo in occasioni strardinarie.

Danno = il danno che l' arma arreca per ogni colpo andato a segno.

CdF = cadenza di fuoco, cioè quanti colpi puoi sparare al massimo in un round . 1/5 significa che puoi sparare una volta ogni 5 round.

Colpi = quanti colpi ci sono nel caricatore. Per ricaricare ci vogliono due round: uno per togliere il vecchio caricatore e un altro per mettere il nuovo. Il rotellone richiede 8 round per essere ricaricato.

Prezzo = espresso in K lire, cioè in migliaia. Può variare notevolmente a seconda delle situazioni e della perfidia del Mast'. In ogni caso, non potrete mai averle a un prezzo inferiore alla metà di quello di "listino".

Inceppa ? = drammatica domanda che prima o poi tutti i giocatori si porranno. Con un tiro di uno l'arma rischia di incepparsi o addirittura di far del male ai nostri stessi eroi. Ogni volta che tiri un uno devi ritirare subito:

Sempre= sempre, in tutti i casi : è inutile che ritiri. A volte conviene pure.

Hai voglia ! = da 1 a 7 inceppa. In tutti gli altri casi esplode.

Spesso = da 1 a 5 inceppa	Con 0 ti colpisci da solo. Con 8 o 9 colpisci uno dei tuoi.
Più o meno = da 1 a 3 inceppa	
Raramente = da 1 a 2 inceppa	
Una tantum = solo 1 inceppa	

Breve descrizione ad uso di terroristi, mariuoli e giocatori di ruolo.

Colt Pismeker: fabbricata per la prima volta nel 1858, non è affatto cambiata in questi anni, e si vede. E' un revolver, quindi non si inceppa mai, ma tende ad esplodere quando si tira un uno (4-0 sul nuovo tiro).

Peretta cal 9: un vero successo per questa piccola casa specializzata fino ad oggi in ausili per la defecazione: completamente costruita in caucciù e plastica, non fa scattare manco i metal detector.

Mitica P38: arma preferita da terroristi e mafiosi, questo piccolo gioiello era pure l'arma di Arsenio Lupin.

Calabro 45 magnum: color cioccolato o mandorlato, l'ideale per l'assassino magalomane che la vittima la vuole sparpagliata per terra. Può essere equipaggiata con vistoso mirino laser che la rende piu' precisa (prec +2) e impressionante (mai visto quel puntino rosso che esce dalla punta e indica dove spari?)

La pistola di Kallagan: che dire? Il filantropo ispettore non la molla mai, quindi e' difficile trovarla in giro. Non finisce mai i colpi e fa volare gli avversari attraverso le vetrate anche quando si spara in una cantina a 250 metri sotto terra. I nemici più tosti la usano spesso.

PUzi II: compatta mitraglietta caratterizzata da un singolare fieto emesso in automatico.

H&Kakka Tumtum: classico mitraglione da guerrigliero pieno di mirini, telescopi e soppressori di fiamma: è tutta scena perché dentro la plastica c'è un semplice PUzi I, e lo si nota anche dall'olezzo tipico dei colpi.

Ms 16a leggero: con o senza lanciagranate sotto il carrello, un vero sogno per i guerrafondai estimatori di Sfarzenegger. Le sue caratteristiche sono state volontariamente assai penalizzate per puro capriccio, così, tanto per infastidire gli esperti.

Kalaskulof 80: con la Bosnia a due passi non procurarselo per poche lire

è proprio da coglioni. E' grosso, fa rumore e coglie raramente; arma vecchiotta, non puo' essere equipaggiato con le moderne meraviglie della tecnica.

Mig Skasstuttcos: diretta derivazione del caccia sovietico, una nuova dimostrazione della scaltrezza russa. Dotato di strane alette in plasticarbonio, il mitra può decollare anche in verticale e usa un radar al posto del mirino: ottimo per i non vedenti, un po' ridicolo per gli altri. Sul calcio c'è un pulsante di espulsione : non premetelo!

Il mitra di Rambo: altra arma usata frequentemente dai nemici dei nostri eroi. *Regola speciale:* ogni fucilone puo' assumere le caratteristiche del mitra di Rambo se il giocatore tira due 0 di seguito. La festa dura 1d10 di round.

Skoppetta del Nonno: il Nonnino ci sorprende ancora una volta con questa rivisitazione ironica dell' archibugio seicentesco. Ah! Nostalgia della gioventù e dei primi, ingenui omicidi!

Fucile a Pompa: si, proprio quello che fa "Ta-Klunk" quando lo carichi. Temibile.

Lupara: inefficace se usata a più di 4 metri di distanza, resta comunque un'arma maneggevole e d'effetto.

Trombone<-!>: comico a vedersi, è un'arma devastante: fin troppo in certi casi, visto che con un uno esplose sempre.

Cannone: come quello dei castelli e dei galeoni. Spara ogni morte di Papa, ma tanto basta un colpo, in genere.

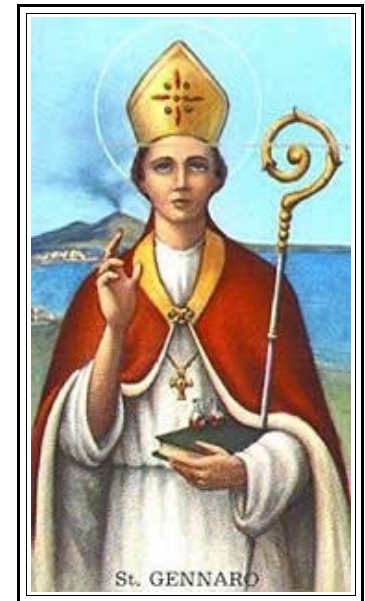
Barret Araska: questo cannone portatile deve il suo nome ad Amedeo: Amedeo deve il suo attuale aspetto all'ira di quelli che glielo sentirono dire. Ottima arma per dare la caccia agli alieni, diventa un po' scomoda contro gli uomini poichè non lascia materiale per una successiva indagine sul cadavere (quale cadavere?).

Rotellone: l' ideale per i più malati, direttamente da DOOM II, ecco l'arma definitiva! La possibilità di sparare 500 colpi fa passare in secondo piano il fatto che un tiro di uno porta a morte quasi certa il personaggio e i suoi vicini.

I SANTI E LE IASTEME

Tutti i giocatori dovrebbero avere un santo protettore a cui rivolgersi in casi disperati: ovviamente i santi più gettonati sono San Gennaro, Sant'Antonio, San Giovanni etc, ma vanno forte pure le madonne varie e i rispettivi bambini, per non parlare del Salvatore in persona. Ogni santo ha una certa potenza mistica: più è elevato il valore di Potenza Mistica (PoM) e più grande è il miracolo ottenibile, ma diventa anche più difficile contattare il santo, che è importante ed ha un sacco di lavoro e di clienti con cui dialogare. Come il santo può essere invocato per compiere un atto positivo, così il suo nome può essere pronunciato invano, cioè iastemato. Una potente bestemmia rivolta contro l'altrui santo protettore può addirittura allontanarlo e privare dunque il nemico di un valido appoggio.

Ogni volta che un giocatore intende invocare un santo per causare un danno ad un nemico o per ottenere protezione o beneficio deve effettuare un lancio di **CORE +Poteri Spirituali +1d10** e pronunciare una breve frase indicante lo scopo dell'intervento e il nome del santo (questa frase dovrebbe essere in rima per avere effetto; *ES*: 'a Maronna t'aiuta, ogni passo 'na caruta). Il lancio effettuato deve raggiungere un certo valore minimo per avere effetto:



2-10 = il santo è offeso dal tuo comportamento blasfemo e ti penalizza con un -1 a tutte le azioni che compirai nella giornata (piccoli casi di sfiga).

11-15 = il santo non ti caga proprio: non puoi ripetere l'invocazione per almeno un 'ora.

16-20 = il santo ascolta la tua richiesta e tenta di esaudirla: l'avversario tira un D10 e se fa meno della PoM del santo subisce le conseguenze dell' invocazione.

21-25 = il santo ti favorisce clamorosamente: l'avversario tira un D10 e se fa meno della PoM del santo moltiplicata per due subisce le conseguenze dell' invocazione. Inoltre benefici di un +1 a tutte le azioni della giornata.

Al lancio del giocatore va sottratto il PoM del santo, cosa che rende più difficile incomodare un santo di grande potere .

La disgrazia invocata sul capo dell'avversario può causargli un massimo di PoM * 4 danni , ma non dovrebbe mai comportarne la morte immediata poichè i santi non gradiscono ammazzare la gente (di solito).

Nome dell'entità santa	PoM	Fama
San Gennaro	7	Grandissima
San Giovanni	6	Grande
Sant'Antonio	5	Media
San Michele	4	Sufficiente

La Madonna di Pompei	8	Enorme
Cristo	10	Immensa
Il Padreterno	10	Immensa

Questa tabella serve solo a dare un' idea della potenza dei santi, potenza che è correlata alla loro fama . Se un giocatore sceglie un santo diverso da quelli elencati il Mast' deve decidere quanto 'sto santo è famoso e quindi che PoM può avere. La tabella, chiaramente, è valida solo a Napoli poiché in altre città i santi più noti potrebbero essere altri. L'invocazione del santo dovrebbe essere divertente e originale per cui si consiglia di dare penalità alle invocazioni banali o già sentite e di facilitare la riuscita di quelle più comiche. I giocatori che si scelgono un santo difficile da bestemmiare dovrebbero avere delle penalità perchè fanno troppo i furbi, mentre quelli che non vogliono un santo protettore possono chiedere l' aiuto dei loro antenati oppure dei diavoli.

La **iastema** funziona in modo analogo all' invocazione e il tiro da effettuare è lo stesso, solo che l' effetto è, nel migliore dei casi, di spaventare la divinità protettrice del nemico e di spingerla ad abbandonarlo, privandolo di ogni bonus ottenuto con invocazioni e infliggendogli anche un malus di -2 ad ogni azione per un intero giorno.

La iastema raggiunge diversi risultati a seconda del tiro:

2-10 = la iastema fa incazzare ancora di più il santo del nemico, con il solo risultato di ottenere un malus di -1 ad ogni azione per tutto il giorno (altri piccoli colpi di sfiga a scelta del Mast).

11-15 = iastema ignorata e nessun risultato.

16-20 = il santo é intimorito e il nemico ha un malus di -2 per tutte le azioni della giornata (e grandi colpi di sfiga o insorgenza di varie disfunzioni psico-fisiche a scelta del Mast).

21-25 = terribile iastema che infligge al nemico una penalità uguale alla PoM del santo per un numero di turni uguale alla stessa PoM.

26-30 = iastema apocalittica, con esplosione di tuoni e spaccatura della terra. Danni uguali a PoM *4 a tutte le creatura viventi e gli immobili nel raggio di 50 metri. Uanema!

Ancora una volta la PoM del santo va sottratta al tiro del bestemmiatore. Iasteme in rima, multiple, originali o comunque comiche vanno premiate, mentre assai contro produttori dovrebbero essere le trite, squallide iasteme di tutti i giorni. L'abuso di iasteme potrebbe turbare il sentimento religioso di alcuni giocatori: non che la cosa ci interessi, ma vi abbiamo avvertiti. Il Mast dovrebbe limitare l'efficacia di invocazioni e iasteme per evitare di trasformare la partita in un semplice scambio di maledizioni e contumelie che alla lunga non divertono più di tanto.

Un fallimento critico in un'invocazione o in una iastema causano enormi guai al bestemmiatore, comprese malattie singolari e imbarazzanti o terribili menomazioni, come cadute di organi riproduttivi o attacchi di epilessia. Statevi accorti.

Ci abboffiamo le palle di inserire tabelle per le bestemmie, quindi fate un po' voi, tanto non c'è che l'imbarazzo della scelta.

FARSI IN CULO



Capita piuttosto spesso che i personaggi finiscano per crepare o subire menomazioni permanenti: in altre parole, si fanno in culo. Un personaggio che subisce più di 28 PF in genere è quasi spacciato, mentre se ne ha subito solo una ventina è "solo" in condizioni critiche. In questi casi il Mast deve tenere presente che guarire può essere un procedimento lungo e difficile, e che in genere le cliniche e gli ospedali di Napoli non assicurano che un funerale di terza classe. Il ferito finisce spesso per essere curato in modo approssimativo, per non dire schifoso, cosa che accorcia notevolmente le sue prospettive di sopravvivenza.

Quando un personaggio si fa in culo e viene portato in ospedale si consiglia di fargli fare un tiro di **SALUTE + MAZZO + 1D10** (in caso di fallimento critico il dado viene ritirato e sottratto al totale) e di consultare la tabella seguente :

2-5 = ti scambiano per un pentito della camorra e finisce che ti assassinano nella sala operatoria a colpi di lupara o ti fanno sparire in un blocco di cemento. In alternativa, sbagliano completamente diagnosi e ti amputano la gamba sana o ti fanno una bella lobotomia o ti mandano in un bel manicomio con tanto di camicia di forza o ti cambiano sesso arbitrariamente. Se il Mast è buono, muori soltanto, ma senza i conforti della religione perché il cappellano si è imboscato con una suora (a cap'e'pezza, come suol dirsi).

6-10 = alla fine dell' operazione ti lasciano le pinze o un martello nello stomaco, con conseguenti problemi intestinali, oppure ti ingessano un arto al contrario o ti potano un orecchio o un capezzolo. Più fortunati sono quelli che finiscono per donare involontariamente un rene o uno dei coglioni, se non tutti e due, per non parlare di quelli che si assuefanno all'uso di antidolorifici e morfina divenendone dipendenti. Se ti va proprio bene, puoi evitare danni permanenti al cervello. In ogni caso recuperi un PF al giorno.

11-15 = le cose vanno bene, nel senso che non subisci danni permanenti ma solo piccoli fastidi , tipo contrarre infezioni allucinanti (sifilide, gonorrea, peste ...) o venire violentato da infermieri baffuti durante la notte. Operazioni delicate hanno sempre qualche piccolo strascico, come delirium tremens acquisito o cecità e sordità parziale, e frequenti sono le cicatrici antiestetiche e ineliminabili. Recuperi sempre un PF al giorno.

16-20 = hai un bel culo, bisogna dirlo. Non ti succede nulla, a meno che tu non sia proprio grave assai. Male che vada , ti resta qualche piccolo tic relativo alla causa del ricovero o ti buski una bella gastrite a forza di mangiare in ospedale, oppure prendi le zecche da un vicino di brandina o diventi momentaneamente impotente. Recuperi 2 PF al giorno.

21-25 = e che e' succiess ?! Ti curano e basta, e pure in fretta: recuperi 2 PF al giorno.

25-30 = o sei sculato o non stai a Napoli. Ti curano in fretta ed eliminano anche altre malattie latenti o imperfezioni estetiche, e ti scopi pure un' infermiera. Recuperi 3 PF al giorno.

Il risultato del tiro puo' essere modificato di molti fattori:

Ti cura un vecchio pazzo in mezzo alla via con i rituali della medicina Tolteca	-6
Intervento di fortuna fatto con coltellacci da cucina e profumo al posto del disinfettante	-5

Sciopero dei medici o degli infermieri (50% di possibilità)	-4
Medico ubriaccone o drogato (capita più spesso di quanto credi)	-3
Clinica clandestina (a seconda di quanto paghi, minimo un milione per livello di ferite)	da -2 a +2
Grande ospedale pubblico (Cardarelli)	-1
Mazzetta data all' infermiere baffuto	+1
Mazzetta data al medico (circa un milione: si può anche pagare in natura)	+2
Clinica privata (500'000 L al giorno)	+3
Clinica dei vip (1'500'000 al giorno)	+4
Raccomandazione camorristica (i medici si cacano sotto di vederti morire)	+5
Intervento divino (con un' invocazione riuscita a 30)	+6

Una volta giunto a 12 PF o meno puoi uscire dall' ospedale, se hai ancora le gambe per farlo, e ritornare per la strada, guarendo ad un ritmo di 1/2 PF al giorno. Se in totale ottieni 1 o meno, allora significa che sei morto nel modo più ignobile e che sei stato cremato per sbaglio, o usato per fare i crash test delle macchine Fiat, che é peggio della morte. Il tuo spirito infesterà le corsie in cui hai sofferto e i tuoi cari non avranno nemmeno una tomba dove venirti a trovare. Fatti in culo !

(Nota bene : il tiro del dado non é affatto influenzato dalla tua condizione fisica dal momento che nei nostri ospedali puoi anche entrare per un' appendicite e non uscire più. Fossi in te mi ricovererei altrove)

LA FIURA DI MMERDA

I fallimenti critici (tirare un 1 e poi uno 0, cioè) o l'uso stupido di abilità sociali possono causare una fiura di merda: conseguenze di questa fiura sono una tremenda perdita di **NUMMENATA** e una serie di penalità aggiuntive. Colui che fa la fiura perde automaticamente un punto di **NUMMENATA** ed ha un malus di -3 a tutte le azioni correlate con la fiura.

Esempio: Ciccio 'o 'ngrippo attacca con una falce da fieno Totonno 'a 'recchia allo scopo di castrarlo. Il nostro buon Ciccio fa un fallimento critico col suo dado e il MAST decide che non solo manca il bersaglio ma incastra pure la lama della falce nel muro e il suo stesso impeto lo fa volare fuori dal balcone. Ciccio resta appeso al manico mentre tutti in giro lo scherniscono purulentemente. Da oggi in poi Ciccio, se riesce a salvarsi, non toccherà più una falce se non con riluttanza (-3 a usarla) e si terrà a rispettosa distanza da Totonno (-3 a tiri di *intimidire, convincere, spaventare, male parole* etc.) per almeno un giorno.

L' effetto della fiura dipende enormemente dalla volontà del MAST, che deve farne un uso creativo più che punitivo, non tanto per motivi estetici quanto perché dopo un po' i giocatori si scocciano di finire all'obitorio tanto presto e lo mandano affanculo.

AMBIENTAZIONI SUPPLEMENTARI DI M.ME.R.P

Oltre che nella Napoli dei giorni nostri MMERP può essere ambientato in vari mondi e epoche. Esponiamo qui solo dei suggerimenti che andrebbero sviluppati da chi non tiene un cazzo da fare.

SAIBERINDEPPAK 2020: NeoNapoli sorge sulle rovine della vecchia città, semi distrutta da una bomba atomica durante la guerra della pizza tra Mc Donald e Gigginosulonapizza Corporation: arabi e pakistani hanno invaso la città riempiendola di sudice moschee e di tappeti a poco prezzo. Capocchione, la super intelligenza artificiale che controllava la rete stradale, si è autoproclamato reuccio della città spodestando Mario. Cantanti con mandolini elettici arrangano le folle e cyberscugnizzi scorrazzano nella Mario-Net, la rete a cui si accede infilandosi sulla mano un guanto a forma di pulcinella o di pupo siciliano, mentre la Camorra Corporation assolda solitardi (stupidi solitari) per le sue operazioni segrete.

Te facc' com'ò TUNN !: i cartoni animati di Mario! A Cartunapoli ci si diverte sempre con zio Papirchione e i suoi nipotini Qui Qua e Langoppa, oppure con TopodiKiavica e Pippone impegnati a togliere dalla merda il commissario Cazettoni, che in vita sua non ha mai capito un cazzo. Ma oltre a UoIDisnei ci stanno pure i personaggi di Anna e Babbea e della Warner Bross come Taffi Tak, il coniglio Chiavatoren e gatto Silverio. Questa ambientazione non mi convince tanto...

Il richiamo di Cutolo: Il grande Cutolo é ritornato e lancia l' atroce richiamo dalla sua prigione (in senso vero e proprio) nell' isola di MergeRliena. Assieme a lui complottano contro l'umanità indifesa i Grandi Vecchi (NiarlAndreott, colui che non deve essere nominato; Craxot, il dio cieco e idiota che gorgoglia bestemmie al centro di Hammamet; Ciriak de Miti, la chiave e la porta delle banche; Poggiolint, detto Hastrunz, il vampiro spaziale etc). Solo un pugno di audaci parapsicologi e taroccarci, maghi da baraccone e astrochirromanti a luci rosse si oppone a questi putribondi figure, lottando sul filo dell' insorgente pacciarria. In una Napoli anni 50 putrida e barocca si agitano forze mostruose: risorgono dai pilastri le vittime della lupara bianca e i monacielli giocano i loro scherzi triviali, il porto pullula di contrabbandieri di sigarette trocate e nascono in continuazione bambini neri da donne regolarmente sposate con napoletani veraci partiti per la guerra... Riusciranno i nostri eroi a rinchiudere per sempre Cutolo? Ne dubito.

Della fortunatissima serie Dangi al Drago, Fuorigrotta Rialms: Il buon re Mario II é stato spodestato con la frode dal crudele Kazzimmo aiutato dal mago Seccione che ha rinchiuso il re nella torre degli scarrafi, oltre il mare di melma. I regni di Fuorigrotta sono ora nel caos e si annunciano terribili guerre civili. In questo scenario epico si muovono eroici personaggi, rappresentanti di tutte le razze della terra conosciuta: uomini, Elf (quelli che mettono la benzina), Mozzoni (o nani, o ornamenti da giardino), Hafflitt (caratterizzati da instabilita' caratteriali e tendenza alla malinconia), Hobby (collezionisti di farfalle, pittori di miniature, masturbatori...), Minkiotauri (possenti guerrieri ipertiroidei), e cosi' via. Contro di loro orde di creature demoniache e non, dai Chitammorti ai Droghi (rettili dediti agli stupefacenti), dai Porchi (venditori di giornaletti e cassette porno) fino ai Gobblin trotter (giocatori di brutal basket), senza dimenticare gli Ngulem (sodomizzatori animati magicamente, praticamente vibratorci ante litteram). Tempi duri per gli eroi.

Vampirchi: discendenti da grandi famiglie di usurai, i personaggi, detti anche sanguisughe, sono i veri protagonisti della nuova scena Gotik-Punk napoletana. Detentori del potere economico e dediti alla chirurgia plastica, i fratelli-cugini, come usano chiamarsi tra loro, sono in realtà dilaniati dal conflitto interiore tra la parte di loro che vorrebbe comprare panzarotti e crokké e la piu' antica parte rabbinica. Le loro origini si perdono nella notte dei tempi, ma un'originale teoria sostiene che essi siano stati creati nel sedicesimo secolo dal grande Rabbino Man'a'Granc in quel di Praga. Probabilmente l'astuto semita in origine voleva creare solo dei salvadanai di creta animati (stile golem), ma l'esperimento gli sfuggì di mano e i nuovi creati iniziarono subito ad ipotecargli la casa e ad imporgli il pagamento di forti interessi per le somme prelevate. Assunto nel novecento il nome di capitalisti, assieme ad una buffa uniforme costituita da marsina e cappello a cilindro, i vampirchi si resero conto che una nuova razza extraterrestre minacciava il loro predominio: i marxisti volanti. Ancora oggi i marxisti continuano la loro spietata caccia ed eliminano gli sfortunati vampirchi impalandoli con falce e martello, e poi gli tassano pure i bot. Divisi in grandi famiglie in lotta fra loro come gli Agnelli (i mutaforme), i DeBenedetti (perseguitati dalla chiesa),

i Berlusconi (signori delle illusioni e degli inganni), i Barilla (affettuoso nomignolo per questi amanti delle necropoli), gli ultimi vampirchi si crogiolano nella loro dorata decadenza. Ma tutto ciò cosa c'entra con Mario Merola? Probabilmente un beneamato cazzo.

AMBO: Nel cuore del banco lotto (kore) la concentrazione enorme di energia spirituale, speranza, disperazione e iasteme fa collassare il tessuto della realtà. La ruota di Napoli inizia a girare da sola e in essa convergono tutte le linee di energia mistica della città: i numeri estratti si tramutano in carne pulsante secondo i dettami della Kabbala (smorfia) e mostri liberi ora di agire spargono il terrore per le strade. Sogni fino a poco tempo fa insignificanti diventano precise visioni del futuro e l'arte dei numeri trasforma perfino la carne degli uomini. Mario e i suoi compagni, armati di corni, zoccoli di cavallo di uranio puro e crocifissi al plasma si fanno strada nel ribollente vortice di casualità alla ricerca della soluzione. Demoni a forma di cacio cavallo, morti che parlano, padri delle creature e palle del tenente rappresentano un ostacolo formidabile ma è la conoscenza della matematica combinatoria l'arma vincente!

Marvel Super Io: Freud era un supereroe! Vestiti con tutine psichedeliche e ricoperte di disegni subliminali, i nostri eroi si lanciano a capa sotto nella psiche dei superSkizzati per combattere i mostri del loro ego ipertrofico, ma contemporaneamente si trovano a lottare contro i propri istinti primitivi che prendono la forma di buffi personaggi in costume: l' Omm'e'fierr' (simbolo fallico), l'uomo Scarrafone (auto disprezzo e malinconia), il Pulitore (rimorsi per la mancanza di igiene), Pwuolverine (droga e sballo), gli XL man (paura di ingrassare, desiderio di essere accettati), i Mutandi (invidia del pene, tentazioni masturbatorie). Ora tremano anche i serial killer più efferati nel vedere questi strizzacervelli ravanare nel proprio intimo e andare a cambiare episodi del passato (tipo quando la mamma minacciava di tagliargli il pipì se affogava un altro gatto nel cesso, esempio di educazione progressista) per rimuovere gli impulsi distruttivi. Il rischio di ridurre il paziente ad un vegetale balbettante è l'ultima preoccupazione dei nostri eroi, mentre ai primi posti sta fare sfoggio di finta pietà, andare a trovare la zia una volta al mese e far scendere metaforici gatti da alberi sintattici. Finalmente un' ambientazione più adulta e problematica.

Stombriaken: Finalmente disponibile la magnifica ambientazione di Michael Perquok! I Regni dei Vini Giovani rappresentano un formidabile banco di prova per gli avvinazzati di tutto il Multiverso che desiderano assaporare il brivido di essere un antico Melnimbriacone e di combattere gli orridi abitanti di Pantàn, l'isola dei fanghi fetidi e delle statue barcollanti. Tra svenimenti, coma etilici e gare di vomito, il divertimento è assicurato. Innovativo sistema magico basato sul delirio totale: il giocatore (ripeto, il giocatore, non il personaggio), dopo aver ingerito vari ettolitri del suo Brandy preferito, riesce ad evocare i demoni e molto spesso anche a vederli giocare a tressette. Alla base di tutto, la secolare lotta tra Stombriaken e la sua gemella Lacrima Christi per la conquista del Libro del Dio Morto di Sonno. Giudizio: una Fantasy dal colore cupo e dal retrogusto amarognolo. Alcuni esempi di demone: il beone viridiano, Stefan' l'alcolico biondo, la Proccola Incipiente e StaiComeAllAccetta!!.

IN ARRIVO!!!!

E infine, per la gioia dei collezionisti di minchiature, il primo WarGame basato sulla nostra opera, l'ormai mitico "Wo'Rà'a'MMario?" !!!

...E ancora Ravenloffia (tra vampiri e nebbie puzzolenti), Simmuladri (la poliedrica Anonima sarda stupisce anche Mario), Capri Sun (dove l'acqua è il bene più prezioso, una bottiglietta da 33cl 10000 lire), Maranoia (Diego è mio amico, Diego è meglio 'e Pelè), Il Signore degli Agnelli (per rivivere le gesta del hobby Brodo di Purpo, del saggio Cantalf e di Maradorn)

Sistemi di gioco alternativi

Come preannunciato, il nostro magnifico gioco si presta ad essere utilizzato nei modi più disparati e con molteplici variazioni di regole; diamo i seguenti suggerimenti per giocare con miglior profitto nel periodo delle feste natalizie:

Giocare con le carte: altro che quella loffa di Magic! Con MMeRP si usano le buone, vecchie carte

napoletane, quindi non c'è bisogno di scannare la nonna per ereditare il denaro necessario a procurarsi gli strumenti di gioco. Alcuni dei più sagaci fra i nostri lettori avranno notato che l'intero sistema è basato sul tiro di un dado a dieci facce, e qualche geniaccio tra questi ultimi starà scoprendo adesso con sgomento che le carte napoletane hanno appunto dieci valori diversi, per cui non mi sembra il caso di dilungarsi eccessivamente su questa variante. Per gli altri: usate le carte al posto del dado, maledetti! Mettete il mazzo al centro del tavolo e scoprite una carta alla volta quando volete agire. E' possibile così abbinare al solito gioco di ruolo vari altri divertimenti biscazzistici, come il 7 e 1/2.

Giocare con la tombola: per agire, agitate l'oggetto solitamente deforme che contiene i numeri ed estraetene uno: ai fini del gioco considerate solo la seconda cifra del numero. Il Master tiene il tabellone. Se all'avventura abbinare una tombolata, oltre a vincere i soldi potrete ottenere i seguenti bonus:

Ambo: +1 a tutti i tiri per 3 round.

Terno: puoi ritirare immediatamente un fallimento.

Quaterna: puoi tirare due numeri al posto di uno e scegliere il risultato più alto fino alla tombola.

Cinquina: +2 a tutti i tiri di Mazzo e Core per tutta la partita. In più, puoi rubare una cartella ad un avversario.

Tombola: se colpito a morte, puoi salvarti miracolosamente. Devi subire almeno 10 PF in un solo colpo per usare questo potere.

Ogni volta che il Master ottiene un risultato di quelli su elencati può, oltre a fottersi i soldi, rubare una cartella ad un giocatore (non 2 di seguito allo stesso però, perché questa è cattiveria).

Manuale di gioco riaggiustato in PDF con le figurine da Willoworld

www.willoworld.net