


## REGOLE PUSSY

R

# REGOLE PER GIOCARE A METAL HEROES

Nota: le pagine seguenti contengono solo le regole del livello di difficoltà **PUSSY**. Se hai scelto un livello diverso (cioè **ROCKER** o **FREAK**), scarica il PDF corrispondente.

## R1 Gradi di difficoltà

Registra la tua decisione di giocare al livello di difficoltà **PUSSY** sulla prima pagina del Diario Metal, facendo una croce sull'icona con una chitarra  alla voce **Livello**.

## R2 Power off!

Talvolta la storia finisce bruscamente, in modo del tutto improvviso, di punto in bianco. Questo perché tu ti sei dimostrato troppo stupido o perché è sopraggiunto un imprevisto. Allora leggerai: "Power off!"

Quando ti capita una cosa del genere, ti chiederai: che diavolo vuol dire? Be', questo è il duro mondo dei gamebook!





In quanto aspirante dio del rock, hai però un vantaggio: puoi senza problemi rimontare in sella in un punto precedente a quello in cui hai scazzato. Alla fine del paragrafo "Power off!" infatti tra le parentesi viene dato un punto di ripristino (*Riprova*). Di solito verrai fatto tornare indietro di qualche paragrafo e potrai correggere le tue ultime decisioni, quelle che hanno condotto a una fine deplorabile.

Gli amanti delle ben curate statistiche possono poi documentare ognuna delle loro dipartite annerendo i pallini riportati accanto alla scritta **Power off**, nella prima pagina del Diario Metal.



## R3 Destino tramite carte da poker

Spesso a decidere come si svilupperanno situazioni aperte, o anche i concerti, sarà il destino, ovverosia il caso. Per stabilire se le cose andranno bene o, al contrario, male, verrai allora invitato a estrarre una carta da un mazzo da poker\*.

Se non hai un mazzo di carte sottomano, puoi anche aprire una pagina a caso nella parte precedente di questo libro e prendere per buona la carta che trovi raffigurata. Se estrai un jolly (qui chiamato *Reaper*), puoi scegliere tu quale carta o seme è (quindi fiori , quadri , cuori  o picche !).

\*) Se usi un vero mazzo di carte da poker (magari quello compreso nella Metal Heroes Special Edition), tieni da parte le carte estratte. Solo quando peschi un jolly (cioè il *Reaper*), mescola di nuovo tutte le carte.



R

## R4 Influenza

Affinché tu, Taylor, possa contribuire a plasmare il destino e l'ambiente della band, disponi di Punti Influenza. Li trovi alla prima pagina del Diario Metal. Un punto di Influenza corrisponde a un pallino riempito. Se ne perdi uno, cancellalo semplicemente con la gomma. Naturalmente, puoi esercitare la tua Influenza solo finché hai punti disponibili.

Usando le regole **PUSSY**, inizi il gioco con con 6 punti Influenza, segnali sul Diario Metal!



## R5 Esercitare Influenza

Se per raggiungere un determinato paragrafo occorre impiegare Influenza, davanti al numero di tale paragrafo di destinazione sarà stampato un piccolo pallino nero ●.

Esempio:

Vuoi assumere il controllo di Babbo Natale?

Si, regali per tutti! > ●612 | No, buoni non foste! > 101

In base a quanto detto, puoi scegliere la prima opzione solo se sei ancora in condizione di spendere almeno un punto Influenza.

## Manovrare le carte tramite Influenza

Tutte le volte che devi estrarre una carta da poker, puoi impiegare un punto Influenza per decidere tu stesso quale carta o seme entra in gioco. Questo puoi farlo anche a posteriori! Cioè, se la carta estratta non ti sta bene, puoi impiegare la tua Influenza e stabilire tu la carta o il seme che desideri.

## R6 Momenti Metal

Di tanto in tanto i Metal Heroes vivono momenti di particolare vicinanza, hanno esperienze significative con i fan o tengono una performance straordinaria: sono i cosiddetti Momenti Metal! In questo casi puoi impiegare la tua Influenza per rafforzare questi vissuti e renderli così ancora più immensi! Ma stai attento! È possibile che una simile esagerazione sortisca anche un effetto contrario...

## R7 Caratteristiche dei Metal Heroes

Ogni membro della band ha tre caratteristiche positive, che lo definiscono come personaggio:

### Skill | Power | Presence

Esse possono avere punteggi da 2 (niente male) a un massimo di 5 (fottutamente buono) e rappresentano:

- Skill (talento, creatività, intelligenza)
- Power (volontà, resistenza, coraggio, forza)
- Presence (fascino, esperienza, capacità di persuasione)

### Migliorare una caratteristica

Ci sono momenti in cui i Metal Heroes superano se stessi e i punteggi delle loro caratteristiche si alzano. Se questo dovesse succedere, sarà il testo a dirti di annerire la successiva barra della corrispondente caratteristica.



## R8 Check

Un check è la verifica di una caratteristica di uno dei Metal Heroes e avviene tramite lancio di dado.

*Consiglio di gioco:* Al piede della maggior parte delle pagine doppie di questo libro sono raffigurati due dadi. Aprendo a caso il libro puoi così risparmiarti di tirare dadi veri, qualora non ne avessi sottomano, non avessi spazio dove tirarli o se il rumore ti dovesse dare sui nervi.

*Regola generale di questo gamebook:* è meglio ottenere col dado numeri bassi!

### Check valutando solo il dado bianco per le caratteristiche



Se col dado bianco ottieni un numero superiore alla caratteristica da testare, allora il check è fallito.

Se il numero è minore o uguale, il check è riuscito.



*Nota:* nella variante Pussy delle regole, nei check viene completamente ignorato il dado nero dell'Ego!

*\*) Nella Special Edition di Metal Heroes - and the Fate of Rock sono compresi entrambi i dadi necessari, tra cui il dado nero Fuck off. Geniale!*

## R9 Alchimia

È la coesione della band. Superimportante, in mezzo a tutti gli intrighi merdosi che ogni giorno vanno in scena nel mondo della musica! Migliore è l'Alchimia della band, meno i ragazzi sono soggetti alle influenze negative derivate dalle polemiche interne ed esterne. Puoi tenere nota del punteggio nella pagina 4 del Diario Metal.



### Impiegare l'Alchimia quando un check fallisce

Attenzione, adesso la cosa si fa interessante! Puoi impiegare in qualunque momento l'Alchimia per correggere un check fallito! In questi casi, il gruppo nel suo insieme evita per così dire che accada il peggio. Se quindi vuoi far riuscire un check, anche dopo che hai tirato i dadi, togli un punto di Alchimia e comportati come se il check fosse riuscito regolarmente.

Se questo punteggio scende a zero, naturalmente non puoi più correggere alcun check – la tolleranza dei membri della band è esaurita.

*Consiglio di gioco:* dal momento che l'Alchimia viene incrementata solo raramente (per esempio tramite belle iniziative di pubbliche relazioni, concerti di grande successo o anche semplicemente momenti di amicizia), non dovresti sperperarla in modo scriteriato!

## R10 Special: i talenti nascosti dei Metal Heroes

Ora la cosa si fa personale! Ognuno dei quattro membri della band ha infatti un talento peculiare e nascosto. Ma per prima cosa occorre scoprirlo!




Se riesci a scoprire questo loro lato segreto, puoi fare una croce sul pallino che trovi vicino al simbolo Special del corrispondente personaggio, nel Diario Metal.

Che abilità speciali possiedono i quattro ragazzi, e che cosa comportano? Non così in fretta, giovane! Apprenderai tutto il necessario quando le scoprirai.

*Nota:* proprio attaccato al simbolo degli Special, nel Diario Metal, sono indicati i numeri di paragrafo in cui si possono trovare gli Special e le relative spiegazioni, qualora te le dovessi essere dimenticate.

## R11 Fusibili

Di tanto in tanto capita che uno dei Metal Heroes vada fuori di testa. In questi casi gli si brucia un Fusibile e tu devi contrassegnare nel Diario Metal uno dei suoi simboli Fusibile  annerendo il fulmine grigio chiaro (sempre da sinistra a destra).



Ciascuno dei tuoi Eroi ha tre Fusibili. Quando anche l'ultimo è andato, prosegui subito la lettura dal paragrafo indicato sull'icona del terzo Fusibile.

*Consiglio gratuito di un insider: cerca di evitare che accada!*

### COSTRUZIONE DELLA BAND

Una band - e a maggior ragione una rock band rudimentale - è un cagionevole costrutto fatto da individualisti creativi e svitati egomaniaci. Tenere sotto controllo una miscela altamente esplosiva come questa è una autentica sfida, anche per un dio del rock che ne abbia viste di tutti i colori!

Le seguenti regole riproducono le relazioni dinamiche all'interno del nostro speciale gruppo di matti.

## R12 Fanpage

Il livello di notorietà della band e quindi il suo valore per eccellenza! Più la Fanpage è alta, più la gente conosce e ama i Metal Heroes e più i loro concerti e viaggi saranno emozionanti. Per ogni punto che ottieni, come al solito annerisci un pallino partendo da sinistra.



## R13 Supporter - gli aiutanti della band

Nell'orbita dei Metal Heroes si muovono talora persone importanti, come manager e roadie, che cercano di sostenere i ragazzi nel loro cammino verso la celebrità mondiale definitiva.

Quando i tuoi protetti conoscono persone di questo tipo, ti verrà richiesto di prenderne nota nel Diario Metal fra i **Supporter**.

## R14 Repertorio

Essenziale per i Metal Heroes è il loro repertorio musicale, cioè l'insieme di tutte le canzoni che hanno scritto e composto nel corso della loro carriera.

Al livello di difficoltà PUSSY, tuttavia, il repertorio è solo accennato. Dovrai solo seguire le indicazioni e non sarai in grado di modellarlo attivamente.

## R15 Generi del metal

Ogni canzone del repertorio dei Metal Heroes è ripartita in uno di questi sei sottogeneri del metal:

**Classic | Death | Thrash | Nu | Power | Symphonic**

Più il bagaglio musicale dei Metal Heroes è vario, maggiori sono le possibilità di successo presso il pubblico. Spesso infatti è d'aiuto avere in serbo lo stile o la canzone giusta per un determinato target. Nel capitolo Extra c'è del resto un piccolo corso per i principianti sui generi del metal: "I generi dell'heavy metal".

### Padroneggiare i generi del metal

Per avere accesso alle canzoni di un genere, i Metal Heroes per prima cosa devono entusiasinarsi per questo stile, impararne le tecniche necessarie o semplicemente conoscere le persone giuste. Quando questo capiterà, sarà il testo a dirtelo. A quel punto annerisci la scritta del nuovo genere nel Repertorio e da quel momento il genere è da considerarsi padroneggiato.

## R16 CANZONI

Il cuore di una band sono le sue canzoni. Queste si distinguono non solo in fatto di genere, ma anche per la loro popolarità e il loro spessore artistico. Tuttavia, per te che usi le regole PUSSY, è importante solo attivarle. Non è necessario prestare attenzione ad altre sottigliezze dello sviluppo della canzone (ad esempio i Punti Canzone, la Fama, l'Ambiziosità o il Leader).

### Attivare le canzoni

Quando il testo ti chiede di attivare una canzone, fai un cerchio intorno al suo numero di traccia (cioè il numero con il simbolo # davanti) nel Repertorio del Diario Metal.

## R17 Glorious Tracks

I comparì più attenti avranno sicuramente già notato la settima e ultima categoria del Repertorio, le "Glorious Tracks". Che naturalmente non sono un genere metal a sé stante, quanto piuttosto canzoni con un certo "non so che".

Le canzoni di questo speciale gruppo sono nascoste in alcuni punti della storia! Quindi potrai fare un cerchio intorno al numero di traccia di una Glorious Track solo quando ti verrà espressamente detto!



*Consiglio di gioco: all'interno del capitolo Extra, nella sezione "Glorious Tracks Inside", trovi maggiori dettagli su ciascuna di queste canzoni speciali.*

## R18 CONCERTI

R

Un concerto è un'esibizione davanti al pubblico. Può trattarsi di una performance in un club, in una hall ben frequentata o anche un fighissimo evento open air davanti a migliaia di fan entusiasti.

I concerti sono il core business dei Metal Heroes e sono regolati da meccaniche ben congegnate, ma chi usa le regole PUSSY risolve i concerti semplicemente lanciando i dadi. Puoi ignorare tutte le altre cose, come la creazione della Setlist, gli Schemi Concerto, i check di performance, il Gig-Score, eccetera. Non devi prendere nota di nulla né fare conti. Piuttosto, tutte le volte che nel testo si parla di Gig-Score, tiri un dado (se usi il libro a questo scopo, vale sempre quello bianco) e prosegui la lettura usando il rimando di paragrafo contrassegnato in modo corrispondente al risultato ottenuto.

A questo scopo troverai speciali simboli raffiguranti dadi, che indicano quale risultato del dado porta a un certo paragrafo. Il simbolo  significa: "se ottieni 4 o meno, prosegui al..."; il simbolo  "se ottieni 5 o più, prosegui al...".

## R19 Simboli speciali per le canzoni

Questa non è proprio roba per te, lascia perdere!

## R20 Bis! Bis!

Anche qui non c'è nulla che ti interessi.

R

