


## REGOLE ROCKER

R

# REGOLE PER GIOCARE A METAL HEROES

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

## R1 Gradi di difficoltà

Registra la tua decisione di giocare al livello di difficoltà **ROCKER** sulla prima pagina del Diario Metal, facendo una croce sull'icona con due chitarre  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, o verosimilmente 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 **ROCKER**, inizi il gioco con con 5 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 caso 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.

### Ego - il lato oscuro di un rocker 🖤🖤

Non ci sono solo le tre caratteristiche positive dei personaggi, dovrai infatti anche confrontarti con il lato oscuro della Forza, il loro Ego (tornaconto personale, vanagloria).

Questa caratteristica negativa si calcola partendo dalle tre positive. Infatti, per ogni punto che il personaggio ha dal 4 in su in Skill, Power e Presence (il fondino grigio che vedi sul Diario Metal), l'Ego si alza anche lui di un punto. Chiaro: più bravo sei è, più la gente ti incensa, e più ti monti la testa...

## R8 Check

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

Devi tirare un dado da sei bianco assieme a un secondo dado da sei nero (o che si distingua comunque in qualche modo\*).

Il dado bianco serve per la caratteristica da testare (Skill, Power o Presence), quello nero serve per l'Ego.

*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!**

\*) 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!

## Valutare i dadi 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, il check è riuscito.

Se il numero è uguale, in prima battuta il check si considera riuscito. Tuttavia, può essere che un "Ego-Trip" ti costringa a metterci una pietra sopra...

## Valutare il dado Ego



Se il dado bianco dà come risultato esattamente il punteggio della caratteristica, si deve verificare se l'Ego di un personaggio gli si mette di traverso. Per questo si consulta il dado nero: se il risultato del dado Ego è minore o uguale al punteggio di Ego, allora anche in questo caso il check di Skill, Power o Presence è fallito.

## 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 costruito 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.

Il Repertorio è la base per le loro esibizioni e i loro album. Esso comprende una scelta di 40 tracce, di cui la band padroneggerà un po' alla volta canzoni e generi. In altri termini, questa lista rappresenta solo il loro potenziale teorico, non ciò che conoscono già!

Quali canzoni vengono attivate e come valutare nel dettaglio i vari generi dipende in maniera determinante da te!

## R15 Generi del metal

Ogni canzone nel Repertorio (vedi **R14**) 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 entusiasarsi 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.

### Le caratteristiche dei generi del metal

In ogni genere del metal sono mostrate caratteristiche stilistiche che definiscono quale check di Performance deve essere sostenuto dal leader di una canzone (sarà spiegato in **R18**).

**Importante:** se è mostrata più di una caratteristica, il check di performance va condotto sempre nella caratteristica in cui il personaggio è più **debole**!



Genere	Skill	Power	Presence
Classic	●	●	●
Death	●	●	●
Thrash	●	●	●
Nu	●	●	●
Power	●	●	●
Symphonic	●	●	●
Glorious Tracks	●	●	●

*Consiglio di gioco:* anche sul Diario Metal, nel Repertorio, sono rappresentate tramite le apposite icone le caratteristiche stilistiche; le trovi vicino al nome di ciascun genere metal.



## 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. Nei seguenti paragrafi scoprirai come attivare le canzoni e come renderle famose!

### 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.

### Punti Canzone

Ogni volta che la band riceve nuovi input musicali o c'è del tempo da dedicare alla creatività, arrivano Punti Canzone. Tramite questi punti si attivano le canzoni! Riporta i Punti Canzone nel campo del Diario Metal che riporta questo nome.

**Importante:** i Punti Canzone oltre il 10, che vale come massimo, sono perduti! Quindi non risparmiarli troppo a lungo, altrimenti finirai per spreccarne alcuni.

## Investire Punti Canzone

Di tanto in tanto ti verrà richiesto di investire il potenziale creativo dei Metal Heroes che hai accumulato. Allora dovrai spendere i tuoi Punti Canzone - o almeno una parte - per attivare nuove canzoni. Quando lo fai, presta attenzione: si possono attivare soltanto canzoni di generi che hai già sbloccato! Le canzoni hanno diverse difficoltà di attivazione, riconoscibili dalla diversa cifra riportata nel pallino nero. Questo valore indica infatti quanti Punti Canzone devono essere investiti per attivare la canzone.

**#10** Into the Ruins **3** Joey

*Esempio:* perché la band impari la canzone death metal "Into the Ruins", devi per prima cosa togliere 3 Punti Canzone, poi disegnare un cerchio intorno al suo numero di traccia, il #10. Ora la canzone è attivata nel Repertorio dei Metal Heroes e può essere da subito suonata in concerto o anche pubblicata in un album.

## Fama

Ogni canzone ha un suo determinato grado di notorietà, chiamato Fama. Più persone conoscono e amano una canzone, più la canzone ha Stelle Fama.

Fama	Importanza
☆☆☆☆	insignificante
★☆☆☆	conosciuta
★★☆☆	popolare
★★★☆☆	famosa
★★★★	leggendaria

La Fama di una canzone può aumentare quando viene suonata nei concerti, sfruttata per iniziative di pubbliche relazioni o diffusa tramite i media.

Se dai uno sguardo al Repertorio nel Diario Metal, ti renderai conto che, dal punto di vista della Fama, le canzoni differiscono molto in fatto di potenziale (cioè il numero di stelle vuote che hanno accanto ☆). Solo poche hanno la possibilità di raggiungere le quattro Stelle Fama e diventare così "leggendarie". D'altra parte, altre piacciono così tanto ai fan che dispongono fin dall'inizio di Stelle Fama annerite.


## Leader

Per ogni canzone c'è uno dei Metal Heroes che assume il ruolo di guida. Il Leader è il tizio che suona il potente assolo o che semplicemente rappresenta il cuore della performance.







Durante le esibizioni la bravura del Leader verrà messo alla prova tramite un check su una caratteristica determinante per il genere della canzone, in modo da appurare quanto è stata buona la performance (sarà spiegato in **R18** "Check di Performance").



## Ambiziosità

Non tutte le canzoni hanno le stesse pretese artistiche. Alcune sono di struttura semplice, altre hanno arrangiamenti complessi. Più Punti Ambiziosità sono riempiti , più la canzone ha spessore.

### Ambiziosità Designazione

		semplice
		ambiziosa
		complessa

### Incrementare l'Ambiziosità

Di norma l'Ambiziosità di ogni canzone è un valore fisso. Solo in alcuni casi eccezionali questo valore può salire ulteriormente. (Se presente, questa possibilità verrà menzionata esplicitamente dal testo.)

*Consiglio di gioco: L'Ambiziosità di una canzone non è necessariamente in connessione con il suo potenziale in fatto di Fama. Dopotutto, anche una traccia semplice può spaccare!*

## 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 non possono essere attivate tramite Punti Canzone, ma 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

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. Stando così le cose, non dovrebbe stupire che su questo tema ci sia anche una serie di regole ben congegnate.

### Gig-Score

Il Gig-Score esiste per quantificare l'entusiasmo dei fan durante un concerto. Questo valore viene calcolato alla fine dell'esibizione ed è la somma di tutti gli elementi che concorrono all'atmosfera: canzoni rilevanti, intermezzi o altre influenze non prevedibili.

## Tour Book

All'interno del Diario Metal, nel Tour Book, c'è una lista delle location di tutti i concerti. Lì accanto al nome del concerto si trovano per lo più i campi **A**, **B**, e **C** (per inserire possibili modificatori come i Gig-Challenge), e pure il campo **P** (per stimare la performance).

Rock the Boat USA  **A** **B** **C** **P** **S**

Nel campo **S** in conclusione va inserita la somma di tutti i valori: il Gig-Score.

*Consiglio di gioco: il numero "782" nel piccolo campo nero è il numero di paragrafo in cui si trova lo Schema Concerto per il Rock the Boat.*

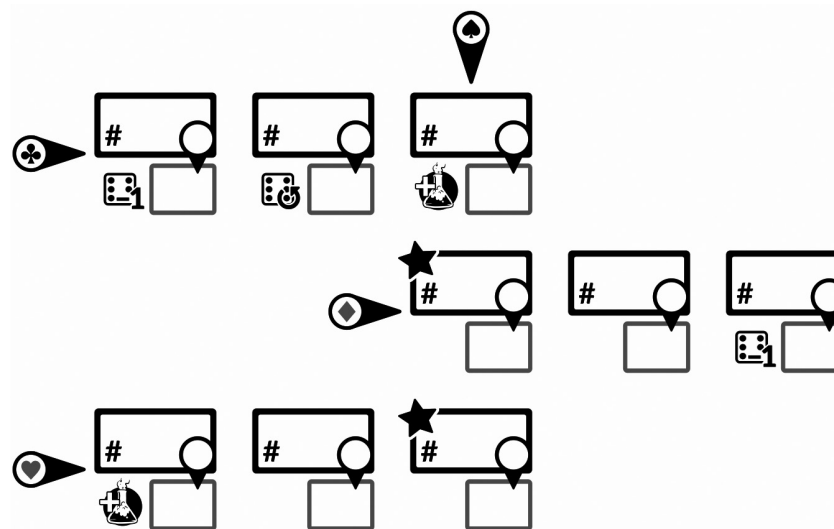
### Setlist

La Setlist è una selezione di canzoni attivate nel Repertorio dei Metal Heroes che viene suonata durante un concerto. Il numero di canzoni necessarie per comporre una Setlist varia (spaziando da una sola a 18).

*Importante: è ovvio che una stessa canzone non può essere suonata più di una volta durante un singolo concerto; in altri termini, può comparire solo una volta in tutta la Setlist (compresi i possibili Bis). Questo talvolta implicherà che alcuni slot debbano rimanere vuoti, perché il Repertorio non ha altro da offrire.*

### Schema Concerto – stabilire la Setlist

Ogni concerto viene rappresentato come uno schema più o meno complesso. Gli Schemi Concerto più grandi, con i loro campi quadrati per le canzoni, forse ti ricorderanno i cruciverba. Li trovi in tutti i paragrafi in cui i Metal Heroes devono suonare un concerto. Qui di seguito un esempio di Schema Concerto di medie dimensioni:



La Setlist si stabilisce inserendo nelle apposite caselle (i campi con il simbolo #) il numero di traccia delle canzoni da suonare.

R

*Consiglio di gioco: non è sempre consigliabile usare nelle Setlist solo le canzoni "migliori". Talvolta il pubblico ha voglia di una canzone di genere diverso, oppure di sentire una canzone ancora sconosciuta.*

### Campi delle canzoni

I campi delle canzoni constano di tre elementi essenziali: in primo luogo il campo #, in cui viene inserito il numero di traccia della canzone, poi un pallino per annotare se il check di Performance è riuscito oppure no (maggiori dettagli più avanti), e un campo per i punti, in cui alla fine vengono inseriti i punti performance ottenuti.



*Esempio: Nel campo di questa canzone è stata suonata la canzone #12 "Altars of Sacrifice". A quanto pare qui il check di Performance è riuscito (c'è la spunta nel pallino) e la canzone ha reso 4 punti Performance.*

Alcune canzoni hanno campi con simboli aggiuntivi (vedi la prima riga dello Schema Concerto precedente). Questi simboli verranno spiegati in "Simboli speciali per le canzoni" (R19).

### Canzoni rilevanti

Ogni location, ogni esibizione è diversa dalle altre e anche i dettagli possono influenzarne l'atmosfera. Il caso quindi gioca un ruolo decisivo quando si tratta di stabilire quali canzoni sono rilevanti per la riuscita dell'impresa.



Una volta riempiti tutti i campi, in certi Schemi Concerto viene estratta una carta che indica quali sono le canzoni rilevanti.

In particolare gli Schemi Concerto di certe dimensioni hanno sul bordo delle frecce con i quattro semi delle carte. Queste frecce indicano la riga o la colonna con i campi delle canzoni rilevanti.

Se per esempio hai pescato un ♥ 8, sono rilevanti soltanto i campi che sono indicati da ♥ (nello Schema Concerto precedente, ciò corrisponderebbe ai tre campi nella riga più in basso). Contrassegna la freccia che indica le canzoni rilevanti.

Talvolta ci sono addirittura due frecce con lo stesso simbolo, ma numerate in modo diverso:



In questo caso fa' una croce su entrambi i simboli (se hai estratto una carta ♠), poiché entrambe le file o colonne indicano canzoni rilevanti!

**Importante:** Per calcolare il Gig-Score vengono chiamate in causa sempre e soltanto le canzoni rilevanti! Detto altrimenti: per tutte le altre canzoni non viene sostenuto alcun check di Performance. E vengono ignorate del tutto.

*Consiglio di gioco: usa la tua Influenza! Se la carta estratta non ti va a genio, impiegando un punto Influenza puoi scongiurare il fato e decidere tu stesso quali canzoni saranno rilevanti per questo concerto! (Vedi R5, "Manovrare le carte tramite Influenza").*

R

La maggior parte delle righe e delle colonne degli Schemi Concerto si incrociano in alcuni punti. Ne risulta che i campi delle canzoni inserite negli incroci sono particolarmente interessanti, visto che una canzone inserita lì ha probabilità significativamente più alte di diventare rilevante.

### Check di Performance

Un check di Performance è in sostanza un normale check sulle caratteristiche (vedi R8, "Check" e R9 "Alchimia"), che viene però sostenuto nell'ambito di un concerto.

Quando il testo ti richiede di calcolare il Gig-Score, passa in rassegna tutte le canzoni rilevanti della Setlist e fai un check per verificare la Performance dei vari leader!

Per farlo tira il dado e confronta il risultato con la caratteristica richiesta dal genere della canzone (Vedi R15 "Le caratteristiche dei generi del metal").

Per esempio, il thrash richiede Skill. Se il genere richiede più caratteristiche (Power e Presence per il power metal, per esempio), devi sempre eseguire il check sulla caratteristica in cui il leader è più debole.

*Esempio: Joey è il leader della canzone "Raw Nature" (#22) nel genere Nu (caratteristiche del genere sono Skill e Power). I suoi valori sono Skill 4 e Power 3. Quindi deve affrontare un check di Performance su Power che, essendo 3, è il punteggio peggiore del leader.*

Se il check di Performance è riuscito, fai una spunta nel cerchietto. Se è fallito, metti dentro una croce.

### Punti Performance

Una volta che hai sostenuto il check di Performance per una canzone rilevante, puoi calcolare quanti punti Performance fornisce.



Check riuscito (spunta): Fama + Ambiziosità della canzone

Check fallito (croce): solo Fama della canzone

Campo della canzone vuoto: nessun punto

*Esempio: tra le altre canzoni la band suona "Crawling Crusader" (#18). Questa canzone ha Fama 2 e Ambiziosità 3. Se riuscisse il check di Performance del leader, Joey, si otterrebbero 5 punti Performance (Fama 2 + Ambiziosità 3).*

**R** *Se il check fallisse, se ne otterrebbero invece 2 (conterebbe solo la Fama).*

*Detto in parole povere: la Fama porta punti sicuri, mentre l'Ambiziosità aggiunge punti come bonus se riesce il check di Performance.*

### Calcolare il Gig-Score

Una volta affrontati i check di Performance per tutte le canzoni rilevanti, somma tutti i punti Performance e riporta questo valore nel campo **P** nel Tour Book, sotto il nome del relativo concerto.

Per concludere, somma anche i possibili modificatori dei campi **A**, **B** e **C** (se presenti) e ottieni così il Gig-Score complessivo. Riporta questo valore nel campo **S**. Fatto!

## R19 Simboli speciali per le canzoni

In tutto ci sono tre simboli bonus che possono essere presenti nei campi delle canzoni:

### Alchimia plus

Se riesce il check di Performance, l'Alchimia sale di 1!

### Gig-Highlights

I campi di alcune canzoni hanno questa stella. Queste canzoni sono le cosiddette Gig-Highlights. Se qui riesce il check di Performance, la canzone ottiene immediatamente un'altra Stella Fama!

*Importante: questa Stella Fama si aggiunge al conteggio del Gig-Score! La canzoni che hanno già raggiunto il massimo della Fama ovviamente non ottengono altre stelle.*

*Consiglio di gioco: quindi può essere intelligente non suonare sempre come Gig-Highlights canzoni con la Fama al massimo.*

### Super-Highlights

Le Super Highlights sono per così dire Gig-Highlights potenziate. Sono contrassegnate da una stella cometa e garantiscono come vantaggio il fatto che la Stella Fama conquistata attraverso il check di Performance riuscito può essere aggiunta o alla canzone stessa appena eseguita (vedi "Gig-Highlights") o a un'altra canzone della Setlist (che può anche non essere una canzone rilevante). Tuttavia questa canzone non può essere a sua volta una Gig-Highlight o una Super-Highlight!

*Gli altri simboli sono riservati a chi gioca con le regole FREAK.*

## R20 Bis! Bis!

Durante un concerto, i Metal Heroes possono anche mettere in conto dei Bis. I numeri di traccia di queste canzoni devono essere inseriti nei campi appositamente previsti per i Bis e, come le altre canzoni, non possono capitare due volte. Se non c'è un campo apposito, non si possono suonare Bis.



Affinché un Bis possa essere effettuato, alla fine del concerto i fan ovviamente devono essere tanto entusiasti da chiederlo (cioè si deve raggiungere un certo Gig-Score). Se non lo fanno, la possibilità del Bis decade.

*Importante: i Bis non contano ai fini del Gig-Score (per questo il campo per i relativi punti ha un fondino grigio) ma, qualora riesca il check di Performance, possono portare ricchi bonus, come Super-Highlights!*

### Limitazioni alla Setlist

Ci sono gruppi di fan o organizzatori che hanno gusti particolari o che nutrono aspettative chiare. Per questo durante la stesura della Setlist, all'inizio del concerto, possono presentarsi delle limitazioni, per le quali possono essere ammesse per esempio solo canzoni con una certa Ambiziosità o di un certo genere.

# METAL HEROES

