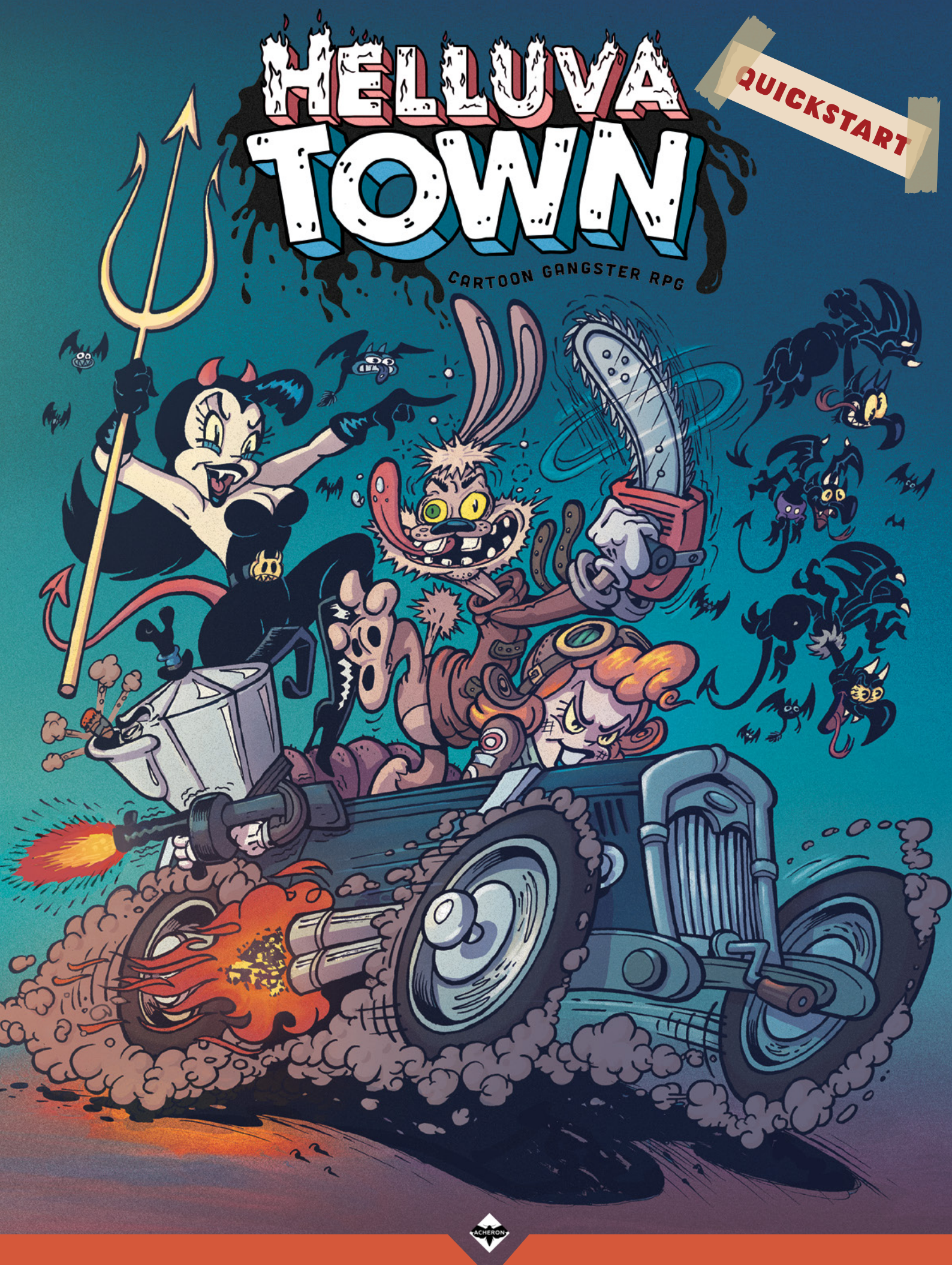
HELLUVA TOWN

CARTOON GANGSTER RPG

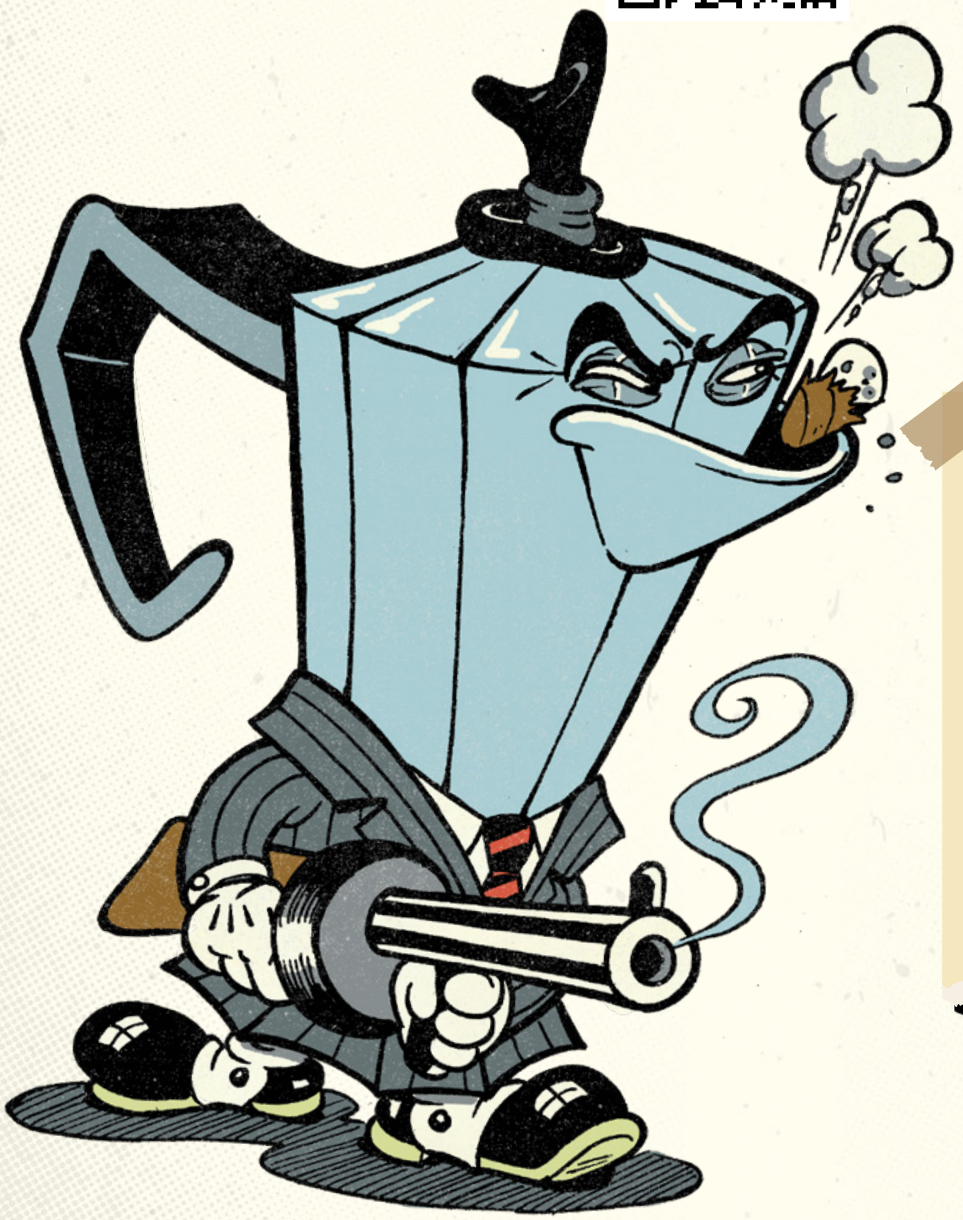
QUICKSTART



ACHERON

PARTECIPA ALLA CAMPAGNA SU KICKSTARTER

E RENDI I TUOI INCUBI CARTOONESCHI REALTÀ!



SCARICA QUI I PERSONAGGI PREGENERATI DI HELLUVA TOWN!



Il Quickstart di **Helluva Town** è la pubblicazione introduttiva di
Helluva Town – Cartoon Gangster RPG.

Le regole qui esposte potrebbero venire aggiornate nella versione definitiva del gioco.

HELLUVA TOWN

CARTOON GANGSTER RPG

Helluva Town è un gioco di ruolo realizzato e prodotto da Acheron Games.
Versione 1.3 07-06-24



SAMUEL MAROLLA
Soggetto Originale e Direzione Creativa

SHAWN DICKINSON
Illustrazioni

NICOLAS CRUDO
E ENRICO FORTUNATO CORNO
Game Designer

MASSIMO SPIGA
Testi

MASA
Redazione e Revisione

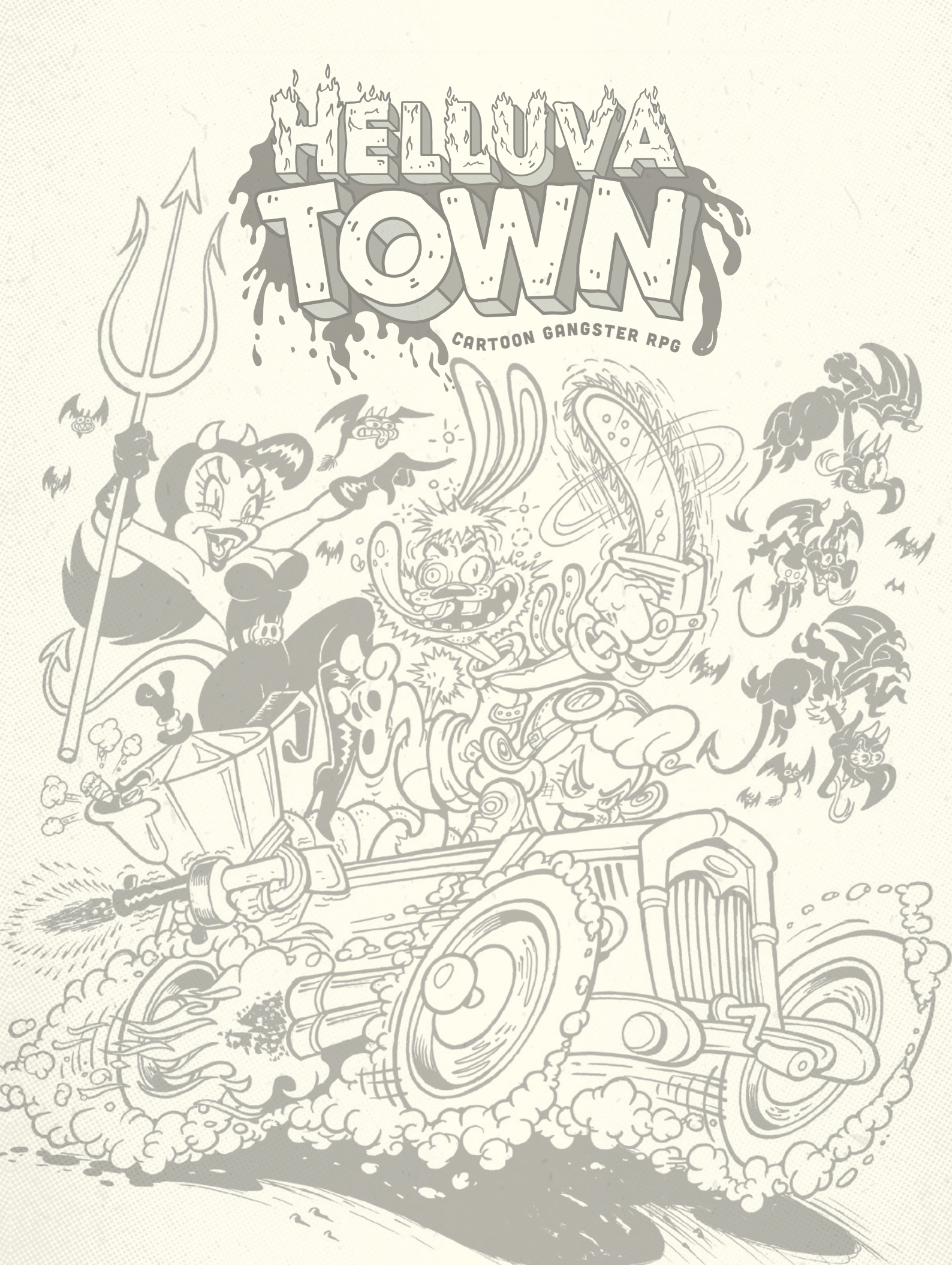
CAROLINA FIANDRI
Grafica



ACHERON

HELLUVA TOWN

CARTOON GANGSTER RPG





NEW YORK City, anni Trenta. Helluva Town è un quartiere segreto della città, nascosto da qualche parte fra Little Italy e la Bowery – e popolato da cartoni animati viventi.

UN'INQUIETANTE MOLTITUDINE di pazzi scriteriati, iper-colorata, dal sesso incerto e libero, dalla vita potenzialmente infinita e soprattutto ricca di matto divertimento!

CHI MAI potrebbe dire di no, giusto?

DA QUESTE parti molti lo chiamano il Paese dei Balocchi, perché di questo si tratta: un allucinante circo di divertimenti, viaggi acidi, perversioni, alienazioni, anarchia e armi super-weird mortalmente pimpate, il tutto scandito da un'allegra, infinita musichetta, mentre attorno c'è la morte.

CHIUNQUE PUÒ essere qualsiasi cosa a Helluva Town, ed è questo quello che cercano tutti nelle sue lussureggianti avenue, fra le sue strade ultraviolente, nelle tenebre al neon liquido dei suoi vicoli verminosi: la libertà totale, incondizionata e illimitata, di trasformarti in quello che vuoi e vivere facendo solo quello che ti piacerebbe fare. Come canta una vecchia ballata del quartiere: "Scegli il tuo veleno".

A HELLUVA Town tutto è in vendita, e tutto si può acquistare. Sesso, sostanze, libertà, esperienze, psicosi e vizi di qualsiasi genere: è un mercato che non chiude mai!

ONLY THE DEAD KNOW HELLUVA TOWN

QUESTO È un gioco di ruolo narrativo e rule-light, godibile sia dai Giocatori hardcore che da chi non ha mai giocato di ruolo in vita sua.

si basa su tutto l'immenso e psichedelico immaginario dei cartoon americani anni '30 (con qualche piccola evasione spazio-temporale: d'altronde il rispetto della Legge non è propriamente il tratto distintivo di Helluva Town). È quindi un viaggio acido fra i Looney Toons, il Mickey Mouse prima maniera, Popeye e Betty Boop, con incursioni selvagge verso produzioni recenti che hanno saccheggiato a piene mani da quel mondo colorato: da *Chi ha incastrato Roger Rabbit* a *Cool World*, da *The Goon* a *Cuphead*.

HELLUVA TOWN è un omaggio appassionato e malinconico ai geni pazzi del genere, da Max Fleischer a Tex Avery, da Walt Disney a Segar, al caleidoscopio folle che si sono inventati, e alle creature fuori di testa uscite dalla loro fantasia.



STRADE CHE NON PORTANO A NULLA E DAPPERTUTTO

COME IN tutte le zone franche, a Helluva Town vige la legge della strada, le sue buffonesche regole, e i mondi che vi si sono creati intorno. Attenti quindi alla gang mafiosa italo-americana più potente del quartiere, la spietata Famiglia Ducko, il cui capofamiglia vive in un bunker ricolmo di banconote; fuggite dai vigilantes ultraviolenti che cercano di controllarne le strade, capitanati dal super villain Jimmy Rat; guardatevi dai conigli rosa che strisciano fuori dalle fogne per ghermirvi con le loro sadiche trappole; e soprattutto, preparatevi ad accumulare verdoni, evitare di contrarre debiti con la Mala, e scoprire la sostanza segreta con la quale si soppesa ogni cosa – soprattutto la vita, la morte, e tutto quello che ci passa nel mezzo: l'**Inchiostro**!

COME CARTOON, questo è il destino che hai scelto o che il fato ha scelto per te. Gli abitanti della città hanno un modo di dire in merito: "Abbiamo perso la nostra innocenza sul pedalò arcobaleno per arrivare a Helluva Town e non abbiamo mai guardato indietro".

HELLUVA TOWN ha una sua topografia apparentemente chiara, nella mappa di New York – ma anche se tutti sanno dov'è, nessuno sa come entrarci. Il problema (ma anche il divertimento) è però quando ci sei già dentro e non puoi più uscire. Perché è lì che il delirio cartoon ti esplode in faccia come uno scherzoso candelotto di dinamite. Orientarsi è difficile: i punti di riferimento sono lì, ma a volte diventano là. In ogni caso troverete sicuramente quel che cercate, che siano i Grin Gardens, la zona dello spettacolo e del gioco d'azzardo, l'ultraindustrializzata Shocktopia con le sue diaboliche trappole, oppure l'area portuale Jellyfish Junction dove gli uomini-pesce dettano le regole da malavitosi non euclidei. Il quartiere è in costante auto-generazione e quindi ormai viene chiamato da tutti "città". Ma il fascino di Helluva Town sta anche in geografie non autorizzate: è risaputo, per esempio, che perdendosi verso nord, invece che arrivare sulla Bowery si incappa in un deserto roccioso dove a volte si avvistano sagome di strani cartoons inseguirsi a vicenda usando strani marchingegni e ogni tanto finire in canyon senza fondo in una nuvoletta di polvere...

INSOMMA, QUESTO e molto più di questo vi attende a Helluva Town, fra scheletri danzanti, diavolesse tentatrici, caffettiere animate, musichette sataniche che vi disintegreranno la sanità mentale. L'Inchiostro vi pioverà addosso come l'acqua di un battesimo.

SEI PRONTO a rinascere cartoon?



UNA CITTÀ *CHE NON CESSA MAI* DI ESPLODERE

ORIENTARSI A Helluva Town è difficile. La mappa della cittadina è in costante cambiamento. Operai forsennati smontano e rimontano palazzi dalla sera alla mattina, chiudono strade o ne tracciano di nuove. Un giorno, per errore, trafissero la Luna durante l'edificazione di un grattacielo, e nessuno sa perché i lavori siano stati abbandonati il giorno stesso. Allo stesso modo, c'è forse un motivo per cui un gigante dormiente è incatenato all'asfalto della zona industriale: gli abitanti hanno riadibito a palazzi le sue scarpe e gli hanno costruito intere schiere di edifici sul corpo ma, qualunque sia il loro segreto, tengono la bocca chiusa. Imperturbabile, il gigante dorme e sogna. Benché la penisola abbia dei confini, essi appaiono sfumati e cangianti, e nessuno ha mai raggiunto la linea dell'orizzonte né via terra né via mare ed è tornato per raccontarlo.

I QUARTIERI sono delle comunità molto diverse tra loro, al punto che i loro abitanti ne portano i segni dell'aspetto e nell'atteggiamento, dagli indemoniati scommettitori impomatati che spendono le notti nelle lounge dei casinò agli scheletri con banjo e tamburi che nelle notti senza luna suonano cakewalk agli incroci intorno al cimitero. Solo chi riesce ad ammassare un patrimonio può traslocare a midtown dove, dietro porte chiuse, si svolgono le feste decadenti di Bella Bloom, in cui si può avere il privilegio di stare gomito a gomito con le alte sfere cittadine, tra paperi imbellettati e dive dell'avanspettacolo dal profilo suino, abbigliate di ananas e piume pluricolore; le loro caviglie sexy sono rinomate in tutta la città. Per i Toon facoltosi con un gusto più esotico, come non menzionare i rivoltanti rituali transdimensionali del Luminoso Ordine della Lupara, i cui membri indossano sul volto sacchi neri e una candela semisciolta sul capo, e tra le cui schiere si nascondono svariati alti papaveri cittadini? O almeno così si sussurra a notte fonda ad Helluva Town, tra un bicchiere di succo di cicogna e un sigaro di polvere da sparo.

TRASCRIZIONE DELL'INTERROGATORIO A BILLY MOCACCINO, CAFFETTIERA E INVESTIGATORE PRIVATO:

«Helluva Town non è mai stata innocente. Fin dal Giorno della Maionese o dal terribile sbarco dei mandolini mannari, si può leggere tutta la nostra storia come un'ininterrotta caduta dalla grazia. Ogni giorno, alla sera, tutti i Toon emergono febbrili dai loro lussuosi uffici in Fleischer Avenue oppure, sporchi di sedano e vergogna, dalle agghiaccianti fabbriche della SCAM Ink.; si riversano sulle strade fluorescenti in cerca di affari e piaceri fuggevoli. Cani in tutù, grammofoni con desideri innominabili, gang di conigli dalle orecchie rosa e coltelli svizzeri multifunzione, antichi clown con le pupille a spirale, diavoli nudi dai denti al neon e occhiali da sole all'ultima moda. Rombano sulle vie storte tra palazzi liberty, monumenti di paperi e marciapiedi come i tasti di una pianola, trafficano in zucchero filato, abiti di formaggio tirati a lucido, scontri mortali con pistole che sparano martelli che sparano zucchine, mentre la radio a tutto volume scandisce l'interminabile swing della città. Un giorno, Jimmy Rat tornerà e spazzerà via questa feccia dalle strade.»

PIUME, ORO E CANNE MOZZE

ARCHIE DUCKO è il patriarca della famiglia di paperi che domina su Helluva Town. Questo eccentrico personaggio vive recluso nel suo caveau da anni, in un compound nelle viscere del centro cittadino, e quasi non si ha memoria della sua ultima uscita pubblica. Svariati giornalisti dell'Helluva Times provarono, negli anni, a scavare nel suo passato, ma tutti incontrarono un destino inutilmente esplosivo. Le uniche voci certe su Archie Ducko ci vengono da commenti a mezzo becco degli svariati membri della famiglia. Si dice sia mezzo cieco. Si dice che indossi vestiti gessati a righe. Si dice che il decrepito despota ancora ami sopra ogni cosa il pungente odore dei verdoni appena stampati.

I FIGLI di Ducko sono un numero imprecisato di titani dell'industria, sicofanti, starlette mondane, manager, scagnozzi, faccendieri e criminali, infiltrati in ogni minuscolo angolo di prestigio nella vita cittadina.

A COSA si deve il suo successo? Alle centinaia di Toon intrappolati in cubi di caramello e gettati in mare dalle banchine del porto? A una cinica comprensione dei flussi d'influenze e denaro nella città che non cessa mai di esplodere? A un sorriso smagliante, una canzone nel cuore e una dieta bilanciata? Jimmy Rat, prima di sparire per sempre durante l'Offensiva di Primavera, annunciò alla città di conoscere il loro segreto.

INK

UNA DELLE sostanze più pregiate di Helluva Town è l'INK, l'inchiostro che viene prodotto con un processo ecologico, 100% non raccapricciante, garantito dalle industrie della SCAM Inkorporated. L'INK rende più brillante e favoloso il colore dei Toon, attirando su di loro l'attenzione e rendendoli capaci di gesta più epiche e memorabili. L'INK **raffinato** è così raro e pregiato da circolare liberamente solo tra le élite, anche se alcuni imprenditori creativi riescono a contrabbandarne alcuni lotti **grezzi** anche nei quartieri più sporchi e ululanti, sebbene il suo effetto sia temporaneo e, oggettivamente, un poco triviale, da parvenu. I Toon più sbrindellati non sembrano condividere questo parere aristocratico, e ne fanno un uso feroce ed entusiasta.

TRASCRIZIONE DELL'INTERROGATORIO A LUNA SATANA, DIAVOLESSA TENTATRICE:

«La notte è il mio mondo e Grin Gardens la mia casa. Sangue, risate, paillettes sui palchi e ai tavoli da gioco, sembra che il sole sia un lontano e noioso ricordo. Il quartiere trabocca di promesse seducenti e occasioni di peccato: per chi ha la mentalità giusta, questa è una risorsa. Si procede sempre più in alto, passo dopo passo, diamante dopo diamante, gonzo dopo gonzo. Io sono fatta così, signor sbirro. Dopotutto, una ragazza infernale dovrà pur divertirsi un poco, no?.»



GRIN GARDENS

NEL CUORE di Helluva Town, tra luci istericheе il boato della folla, si stende il quartiere Grin Gardens, da sempre dedicato allo spettacolo e al gioco d'azzardo. La via principale è scandita da cinema e teatri imponenti, i cui manifesti variopinti soffocano il paesaggio urbano. Il quartiere possiede un fascino retrò, con i marciapiedi affollati da Toon scommettitori, vestiti con una botte e delle bretelle, e legioni di intrattenitori di strada che mangiano dinamite accesa, saltano cerchi di napalm, danzano tra le tarantole o evocano gli spettri vendicativi di celebrità defunte. I negozi lussuosi e i caffè eleganti lungo il viale aggiungono un tocco di glamour romantico, mentre il profumo di panini al kraken si leva da snack bar esotici gestiti da uomini pesce con lo sguardo vitreo. Alzando lo sguardo si vede la Maison du Barzot, il club in cui canta la più grande diva della città, Bella Bloom: al suo interno, giovani e sexy hamburger danzano discinti. Questo è sicuro: tutto è in vendita a Grin Gardens, e sui Toon si fanno saldi memorabili.

PER LE strade, schermi con i risultati delle corse delle oche e dei match di boxe tra canguri illuminano la notte, creando un'atmosfera magica e invitante per chiunque voglia perdere più denaro di quanto non ne abbia mai avuto lungo questo tratto iconico e nostalgico della città.

Fanciful Fiasco

PRINCIPALE CASINÒ cittadino, è un gioiello di edonismo architettato da Archie Ducko perché i cittadini di buona volontà possano prosciugarsi i conti in frivolezze e fiches. La facciata è una dichiarazione di grandezza e lusso, che cattura l'immaginazione dei passanti sin dal primo sguardo, grazie ai verdoni al neon stroboscopico contornati da lingotti d'oro fluorescenti che paiono cadere nella bocca spalancata di un demone dagli occhi di diamante.

ARCHIE DUCKO ha lasciato la direzione del casinò a suo figlio Frankie Ducko, un rispettabile uomo d'affari d'altri tempi, il quale gestisce il casinò come farebbe con un orologio. Ovvero oliandolo e picchiandolo con un maglio da muratore quando non funziona alla perfezione.







SHOCKTOPIA

IL CUORE produttivo di Helluva Town è l'area industriale, Shocktopia. Coperta di palazzoni squadrati, fabbriche e sfrigolanti colonne elettriche che emanano fulmini purpurei, ospita torme anonime e sudicie di Toon tonificate dal duro lavoro e grate del loro abbondante salario, come è scritto nei manifesti pubblicitari delle industrie SCAM Ink.

È TUTTAVIA l'unico quartiere dove si può apprezzare uno spicchio di cielo ricco di colori, poiché i fumi delle ciminiere rilasciano sostanze chimiche che danno un tono pluricolore alle nuvole e agli astri. Questo tocco romantico rende l'atmosfera magica e sognante, cosa che i Toon adorano, specialmente al termine delle loro quattordici ore giornaliere di turno in fabbrica.

IL NORDEST di Helluva Town sfuma in un deserto sconfinato, al cui principio è stata costruita una piccola cittadina di frontiera chiamata Gunbarrel. Si dice che, più in profondità, si possano trovare esotiche monarchie di galli le cui sciabole vorticanti allietano il turista, oltre che garantire una perdita di peso permanente.

SHOCKTOPIA È disseminata di voragini scavate per l'estrazione di risorse, o cedimenti spontanei; il suolo in questa zona è sempre piuttosto dissestato a causa dei continui lavori sotterranei. Mentre passeggia con fare sbarazzino verso il quartiere, il Toon turista vedrà svettare le grosse gru e i rulli che trasportano le preziose risorse della terra nelle raffinerie, sia notte che di giorno.

TRASCRIZIONE DELL'INTERROGATORIO A LOLA LAGUNA, CELEBRE STUNT-WOMAN:

«Seguimi bene, è molto semplice: guidi un trattore con razzi nitro da ottanta megatoni, due ruote sulla strada e le altre a mezz'aria. Ti incunei sul raccordo tra Avery Street e la sopraelevata McCay. Tieni una velocità costante di 230 chilometri all'ora. Quando sali sulla rampa, le ruote si staccano dall'asfalto. E, ti giuro, urlano come uno sciame di pipistrelli. Solchi il cielo, la torsione dei razzi fa ruotare il trattore. Dopo circa quattro secondi, ti trovi a testa in giù e puoi osservare l'intero quartiere di Shocktopia dall'alto, con le sue correnti elettriche furiose e i miasmi prismatici che illuminano la notte. Una singola lacrima di commozione ti riga il volto. Certo, poi il problema è l'atterraggio.»

Fiera della Scienza

FINANZIATA DALLE industrie SCAM Ink., la Fiera della Scienza è un parco giochi nato per mostrare ai Toon una straordinaria visione del Futuro. All'ingresso, una titanica statua d'uranio del Doktor Grumpo, il direttore, schiaccia con il suo stivale il volto di un anonimo Toon per sempre, e le sue risate assordanti riecheggiano nella notte. I palazzi cromati a pinna di pesce, le giganti bobine magnetiche che sparano tempeste al plasma, gli sciami di robot volanti con missili aria-terra e katane monomolecolari: è un luogo in cui una famiglia di Toon può spendere una giornata di divertimento e istruzione. Date la peculiare e geniale eccentricità del Doktor Grumpo, l'intero parco è a tema natalizio, e quanta gioia suscitano i piccoli robot zoppi e tossicchianti che preparano pacchi di doni per i bambini, così come le slitte volanti armate di seghe circolari mentre fanno evoluzioni nel cielo notturno con i loro potenti razzi.



Penitenziario di Chorizo Extravagante

EDIFICATO AL confine tra Shocktopia e il disastro edilizio di Posh Plaza, è un ameno edificio recintato da grattugie e filo spinato, solitamente decorati con fiori, alberi tropicali e ampie foglie; un tempo era una grande industria di melassa che si trovò in qualche ristrettezza economica, così l'amministrazione cittadina trovò una soluzione brillante per preservare questo iconico luogo e la sua funzione. Per volontà del Sindaco l'edificio fu riconvertito in un carcere di massima sicurezza in seguito dell'ondata di crimine che colpì la città durante l'Offensiva di Primavera di Jimmy Rat, e affidato agli irascibili ortaggi che ora vi lavorano come secondini: patate, cavolfiori, carote e una varietà verde di deliziosi picchiatori.

LA DIVISIONE di polizia penitenziaria che dirige il carcere ha un senso piuttosto brusco della disciplina e, secondo alcune indiscrezioni, spesso dei detenuti problematici hanno dei tête-à-tête con tagliauova e fruste per montare la panna. Come non menzionare il terribile frigo, o il grande frullatore che giace nel cortile come un silente incitamento alla buona condotta.

I GALEOTTI, opportunamente dotati di pigiama a strisce e palla al piede, trascorrono le notti a rimuginare sui loro terribili errori esistenziali e le giornate nei campi a coltivare barbabietole piangenti che poi convertono in melassa. Il percorso tra il carcere e i campi attraversa tutta la città e si svolge su un treno chiamato Saudado il Treno Fatato. I binari sono stati costruiti come delle altissime montagne russe per evitare che i Toon si annoiassero.

SI DICE che nessun Toon sia mai evaso da Chorizo Extravagante, il che è dubbio. Invero, nessun Toon è mai stato rilasciato da Chorizo Extravagante, perché la legge 264 giunta dopo il Giorno della Maionese impone l'ergastolo per la stragrande maggioranza dei reati civili, penali e surreali.

JELLYFISH JUNCTION

MAGAZZINI FATISCENTI, vecchi Toon con una varietà sconcertante di uncini, il profumo inebriante delle brezze notturne, taverne in cui si parla di balene guerce ricoperte di arpioni: è il fascino di Jellyfish Junction, il porto cittadino. Le banchine sono animate da personaggi pittoreschi che scaricano casse di zaffiri, piovre spaziali, tosaerba, artiglieria, ombrelli, mentre le navi che attraccano sono decorate con sorrisi radiosi e terribili maledizioni voodoo sui loro scafi.

I LAVORATORI del porto sono centinaia, tra garzoni, armatori, sfacchinatori, operai meccanici, trasportatori. Nessuno capisce la loro babele di lingue e dialetti ma, dopo una fiasca di grog e un canto piratesco, le amicizie (o i duelli) fioriscono come mille fiori a primavera. Il porto è dominato dal Sindacato dei Pesci, un'organizzazione solidaristica dei lavoratori con un suo lato spirituale, dovuto alle svariate provenienze dei suoi membri. Oltre all'attività sindacale e i frequentissimi scioperi, l'associazione svolge vari balli tradizionali, canti folk, rituali blasfemi, sagre di una molteplicità di prodotti e la sporadica festa goliardica per i momenti speciali in cui le stelle sono nella giusta configurazione.

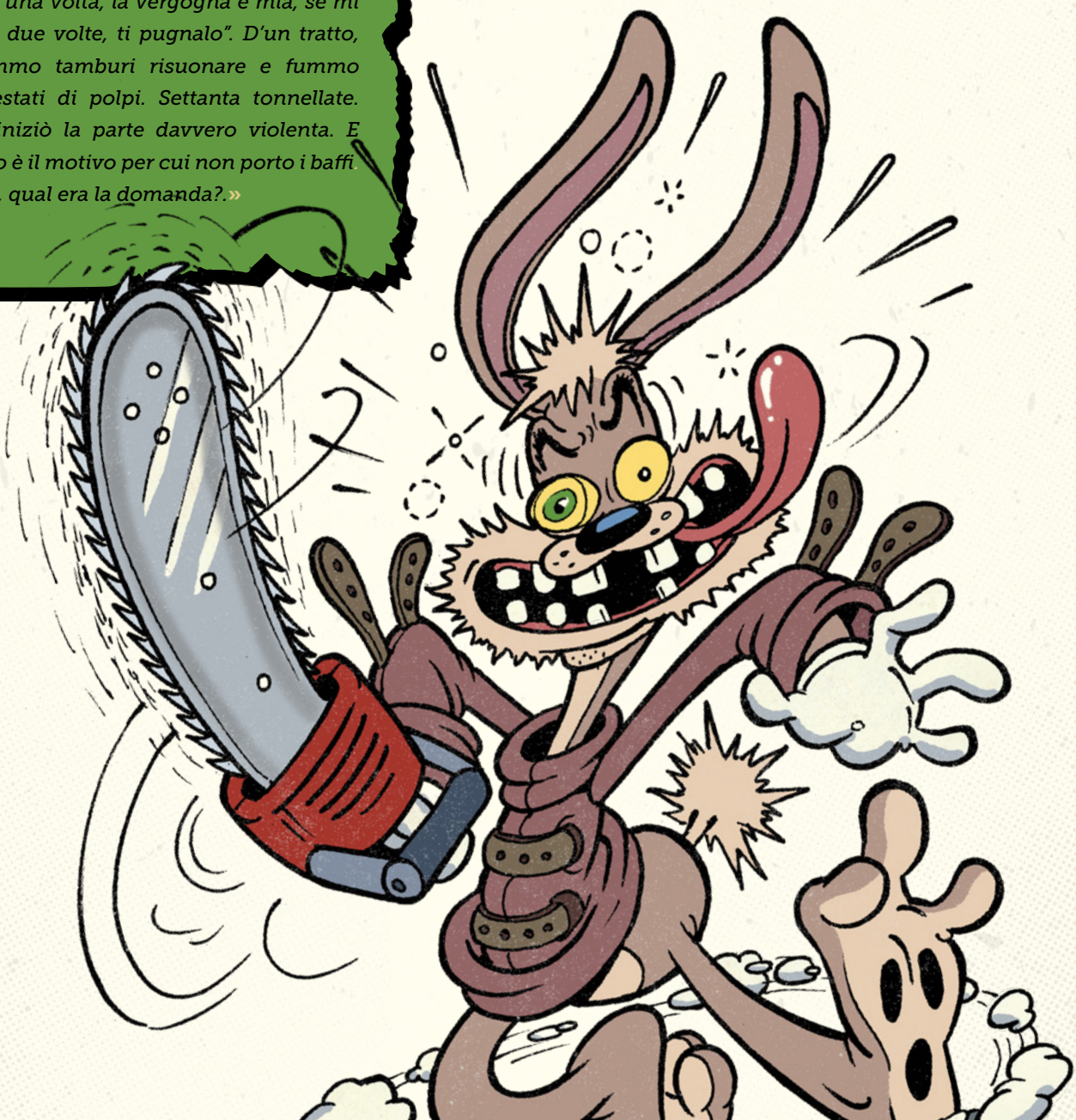
IL FENOMENO più conosciuto del porto sono le corse notturne. C'è chi pensa che siano illegali, soltanto perché non di rado culminano in incidenti e distruzione, ma è un comune fraintendimento: si tratta di una mera attività culturale del Sindacato. Jellyfish Junction è l'ideale per questo tipo di iniziative agonistiche a causa delle vie strette, delle curve pericolose e dei punti sopraelevati da cui potersi godere questo tradizionale sport.

TRASCRIZIONE DELL'INTERROGATORIO A MADS BUNNY, GIOVANE CONIGLIO APPASSIONATO DI MOTOSEGHE:

«Per rispondere alla tua domanda... il Cocomero Azzurro mi aveva chiesto di sorseggiare un nuovo cocktail alla benzina di merluzzo in un locale al porto. Là trovammo un dottore che ci fece una prescrizione di gamberi disidratati fluorescenti, ma al terzo cocktail ci trovammo sdraiati in una lavanderia di ricci in fiamme. C'erano anguille ostili dappertutto e dovemmo combattere con sciabole rubate ad antichi sacerdoti, che ci spiegarono come quella del dottore era la vecchia Truffa del Pesce Sbirulo. Sai com'è il proverbio? "Se mi freghi una volta, la vergogna è mia, se mi freghi due volte, ti pugnalo". D'un tratto, sentimmo tamburi risuonare e fummo tempestati di polpi. Settanta tonnellate. Così iniziò la parte davvero violenta. E questo è il motivo per cui non porto i baffi Scusa, qual era la domanda?.»

Agenzia per Cuori Abissali

IL SINDACATO dei Pesci gestisce al porto una curiosa iniziativa sociale: coppie di Toon in abiti nuziali danzano scompostamente in una trance, mentre pesci incappucciati li guidano, intonando un canto gutturale, verso una piattaforma da cui partono dei razzi verso la Luna. Aguzzando la vista, si può scorgere una fila di cicogne grandi quanto pterodattili tornare dalla Luna con un fazzoletto legato al becco. Qualsiasi cosa sia nel fagotto, si muove, ma è difficile determinare di cosa si tratti. Il Sindacato dei Pesci non è certo tenuto a parlare con voi turisti.



I *TOONS* DI HELLUVA TOWN

NEL MONDO di Helluva Town, tutti i personaggi giocanti fanno parte dei seguenti gruppi di Toons, categorie che ne definiscono principalmente l'aspetto esteriore. Non è importante che gli attributi siano in armonia con l'esteriorità del personaggio, perché i cartoni animati non seguono la logica e fisicità umane. Un personaggio potrebbe quindi apparire come un trombettiere Ska incarnato in un'incudine di bronzo, e possedere zero punti all'attributo di Fisicità, la misura che ne definisce la forza. Ogni Toon con una specifica natura ottiene un potere particolare chiamato Trucchetto, descritto nelle schede dei personaggi. I trucchetti possono essere usati in un Regolamento di Conti, ma al massimo una volta per scena.

FOLKS

Comprendono tutti i Toons di fattezze umanoidi. Bifolchi o sofisticati, grassi o magri come stecche, slanciati o pasticcioni, alti quanto un comò oppure torreggianti balordi, si presentano in varietà di 256 colori diversi e dalle provenienze, reali o immaginarie, più disparate.

BOOGEYS

Comprendono tutti i Toons che in qualche modo hanno a che fare con il sovrannaturale: scheletri, non morti, spettri, diavoli, mostri assortiti. Se si desidera essere spaventosi e possedere delle capacità pericolose, anche per sé stessi, questa è la categoria più indicata.

BEASTIES

Comprendono tutti i Toons di natura animale. Canidi, felini, roditori, pesci, anfibi, rettili, insetti... tutto ciò che la natura ha da offrire. I sensi e le performance fisiche di questa categoria sono tra le più apprezzate a Helluva Town.

STUFF

Comprendono tutti i Toons che somigliano a oggetti inanimati, e sono una categoria vasta e assurda. Sono oggetti animati e con più varietà tra tutti i Toons. Ci sono quelli enormi come edifici o piccoli come spilli, appetibili come il cibo o evitabili come il cassonetto di rifiuti, ma anche mobilio, armi da fuoco, strumenti di tutti i giorni, utensili e via degenerando.



A Gli attributi

I VALORI numerici degli attributi rappresentano le facoltà fisiche, mentali e caratteriali dei Toons.

Fisicità. Misura la forza fisica, la resilienza, la taglia e l'agilità. Il colore di riferimento è il Verde e il seme corrispondente è Quadri(♦).

Socialità. È la capacità dialettica, lo charme, l'empatia. Il colore di riferimento è il Rosso e il seme corrispondente è Cuori(♥).

Versatilità. È la capacità di guida, la manualità e abilità nell'utilizzo degli oggetti, la sapienza tecnica del personaggio in generale. Il colore di riferimento è il Blu e il seme corrispondente è Fiori(♣).

Lunaticità. Qualifica la follia, la stupidità, la giocosità e la creatività. Se troppo elevata, potrebbe essere anche sintomo di follia o di genialità. Il colore di riferimento è il Giallo e il seme corrispondente è Picche(♠).

I verdoni B

RAPPRESENTANO IL denaro di cui un Toon dispone. A Helluva Town sei giudicato in base alla tua abbondanza di valuta, per cui una nutrita mazzetta di vili verdoni suscita amicizia e rispetto da parte degli altri

Toon, oltre a una spensierata gioia di vivere nel suo proprietario. Come dice un noto proverbio cittadino: "Casha quella tasca, gonfiala da pascià"; di norma, si glissa sulla provenienza della fresca banconota, perché solo i grigi bacchettoni si preoccupano di tali inezie. Se i verdoni scendono sotto lo 0, il personaggio è alle strette: è costretto a contrarre un debito verso un TNG (un Toon Non Giocante), che lo può sguinzagliare in avventurose missioni per ripianare lo scompenso finanziario.

C La Tasca

RAPPRESENTA GLI oggetti del Toon. È sempre bene essere preparati, perché non si sa mai quando si potrà rivelare cruciale avere a portata di mano un paio di pinzette, un Banana Split oppure un bazooka che spara babbuini. Grazie alla tecnologia sviluppata dalla SCAM Ink. nel campo dell'abbigliamento, una tasca può contenere sia un uovo che una motocicletta, perché il vero ingombro è nella mente: specificamente nel pudore di un Toon davanti al famelico saccheggio di qualsiasi cosa che non sia inchiodata a terra.

Le Botte D

È IL numero di botte che un Toon può ricevere prima di stramazzare al suolo, sopraffatto da un'enorme mestizia, con gli uccellini che gli girano attorno alla testa. Ricevere botte fa purtroppo parte della quotidianità di ogni Toon intraprendente, o avido, o stupido, o sfortunato, quindi assicurati di consultare la sezione Regolamento di Conti nel capitolo seguente per capire cosa farà quel martello gigante alla tua faccia.

E Fedina Penale

DATA LA vita avventurosa di un Toon, quale documento può spiegarne meglio la storia e i misfatti? Oltre a narrarne sinteticamente i trascorsi, la Fedina Penale contiene anche una breve descrizione della personalità del Toon e dei suoi obiettivi. Dopotutto, perché scrivere un curriculum vitae se le forze dell'ordine offrono questo comodo servizio?

Trucchetti F

SONO I poteri speciali di cui un Toon può fare uso. Talvolta sono conferiti dalla sua astuzia, dalla sua forma fisica, da un destino bizzarro o da primordiali, raccapriccianti maledizioni. Altre volte, sono presenti per motivi ignoti, inspiegabili, paradossali o francamente imbarazzanti. Qualsiasi sia la loro origine, consentono a ogni Toon di affrontare con slancio il logorio della vita moderna. Si può utilizzare un trucchetto una volta per regolamento di conti e una volta per scena se utilizzato in una sfida. Sta all'animatore determinare la lunghezza di una scena, quando quella corrente finisce e quando ne inizia una nuova.

G Stoonato

IN ALCUNE circostanze, tra cui il consumo di INK grezzo, un Toon diventa Stoonato. Questa lamentevole condizione presenta vari sintomi, tra cui i più comuni sono emicrania, decolorazione, sonnolenza, nausea, alitosi, sensibilità alla luce e al rumore, malinconia, disidratazione, amnesia, bruciori, pruriti, miopia, afasia, alopecia, de-sincronizzazione spaziotemporale. Per avere un bollettino medico più dettagliato, consultare la sezione Regolamento di Conti del capitolo seguente.



COME SI *GIOCA* A HELLUVA TOWN?

HELLUVA TOWN è un gioco di ruolo che usa un sistema proprietario chiamato Helluva System, che punta all'invenzione creativa di chi sta giocando. Il sistema è pensato per essere rule-light, facile da apprendere e difficile da dimenticare. Bastano tre giri d'orologio per sapere tutto quello che ti serve per iniziare a giocare. Scommettiamo (a verdoni)?

QUINDI, COSA serve per poter giocare a Helluva Town?

LA PRIMA cosa, che ci si riunisca a un tavolo di una bisca, oppure tramite visori a distanza della SCAM ink, è trovare un **Animatore**, la persona che si incarica di fungere da narratore e arbitro delle vostre torbide storie. Dopodiché servono Giocatori che interpretino **Toon** per cominciare a giocare. Di solito i Giocatori lavorano in modo cooperativo in una gang, ma non è detto che qualche volta tra di loro si celi qualche infame sotto copertura che sta facendo il proprio gioco.

E QUANTI Toon servono per far partire la storia? Non c'è un numero preciso, ma per preservare un briciolo di sanità mentale dell'Animatore, si consiglia un numero tra 2 e 8, dove 4 sarebbe ottimale.

OGNUNO DEI Giocatori dovrà inoltre possedere un normalissimo mazzo da poker, oppure il mazzo speciale di Helluva Town, il preferito dagli scagnozzi di Grin Gardens.

NEL CASO si usi un mazzo da poker, i semi delle carte corrispondono ai colori dell'inchiostro e agli attributi: qui di seguito una tabella esplicativa per la conversione. I semi sono importanti perché potranno influenzare in positivo le pescate sull'attributo corrispondente.

SEME	COLORE	ATTRIBUTO
♦	VERDE	FISICITÀ
♥	ROSSO	SOCIALITÀ
♣	BLU	VERSATILITÀ
♠	GIALLO	LUNATICITÀ

LA GANG È PRONTA, E ORA?

L'ANIMATORE DESCRIVE la situazione e l'ambiente in cui i Toon sono immersi. Quando la storia arriva a un momento di pericolo o di scontro, ogni Giocatore usa le carte del suo mazzo al fine di superare i combattimenti o le sfide, ovvero gli "ostacoli" nella narrazione. Il Giocatore dovrà quindi cercare di superarli in modo creativo, mettendo in gioco i punti di forza o i punti deboli del proprio Toon. Il fallimento non comporta un blocco nella storia, ma un aumento del rischio o la generazione di scene più assurde. Una prova di combattimento contro i **TNG** (Toons non Giocanti) avversari dei Giocatori è definita **Regolamento di Conti**, mentre la **Sfida** è una prova generata dall'agire dei Toon, come l'apertura di una cassaforte o la preparazione di distillato di nitroglicerina.

UN TIRO... DI CARTE

PER SUPERARE una Sfida o un Regolamento di Conti in Helluva Town, i Giocatori devono effettuare un'azione sul proprio mazzo chiamata **pescata**. La meccanica è sempre la stessa per ogni fase di gioco: il Giocatore deve pescare le prime due carte del suo mazzo e le rivela all'Animatore. Deve poi sommare i risultati delle carte aggiungendo anche il valore dell'attributo utilizzato per affrontare la sfida. Come detto, ogni pescata deve essere basata su un attributo, che è correlato a un colore e un seme. Se durante la pescata vengono rivelate carte del seme corrispondente all'attributo utilizzato, si andrà ad aggiungere un +1 al totale per ogni seme corrispondente.

IL RISULTATO finale quindi deve superare la difficoltà impostata dall'Animatore. Se lo fa, è un successo! Altrimenti, il Toon ne pagherà le conseguenze.

L'HELLUVA SYSTEM è pensato in modo che ogni Giocatore abbia il suo mazzo con cui effettuare pescate. Ma se i Toon sono talmente scriteriati da aver dimenticato i ferri del mestiere, è possibile giocare anche con un singolo mazzo gestito dall'Animatore, che di volta in volta distribuirà le carte ai Giocatori. Attenzione, in questo modo il mazzo sarà mescolato più di frequente, quindi è possibile che le carte migliori escano ad altri membri della gang!

Furio vuole che il suo Toon, il coniglio rosa Mads Bunny, durante un Regolamento di Conti trasformi la sua motosega in una motosega svizzera, da cui far uscire la punta di un martello pneumatico in modo da colpire uno sgherro dei Ducko in testa per fargli venire il mal di testa. Furio procede quindi a effettuare una pescata su Lunaticità, che nella sua scheda ha il valore di 3, e che è collegata al colore Giallo e al seme di Picche.

CASO 1: Furio pesca un 7 di Quadri ♦ e un 4 di Fiori ♣, a cui aggiunge il 3 di Lunaticità per un totale di 14. La difficoltà della prova era 15, quindi la sua azione è un fallimento. La punta del martello penumatico di afflosciа diventando di gomma e non ottiene l'effetto sperato.

CASO 2: Furio pesca un 7 di Picche ♠ e un 4 di Fiori ♣, a cui aggiunge il 3 di Lunaticità per un totale di 14. Una delle carte pescate però era di Picche, quindi Furio deve sommare un +1 aggiuntivo al suo totale, per arrivare a 15, che è esattamente la difficoltà della prova. Mads Bunny può quindi sbavare ridacchiando mentre colpisce il povero sgherro Ducko con il suo martello pneumatico improvvisato.



È FINITA qui? Sì e no. Questa è la meccanica core del gioco, ma il risultato può essere influenzato dai trucchetti dei Toon, dalle armi che utilizzano e soprattutto dall'uso di INK grezzo.

PER QUANTO riguarda il punteggio ottenuto con la pescata, il numero rappresentato sulla carta è quello che bisogna sommare, nel caso si tratti di una figura (Assi e Jolly compresi!), il suo valore è di 10. Inoltre, il seme dei Jolly è deciso dal Giocatore che ha effettuato la pescata, sfruttando al meglio la prova.

CHE SIA per superare una Sfida o per compiere un attacco in un Regolamento di Conti, il Giocatore dovrà sempre gestire la pescata narrando prima l'azione che il suo Toon andrà a effettuare.

ATTENZIONE! LE carte usate finiscono nella pila degli scarti e lì rimarranno fino a che il mazzo non sarà consumato del tutto, e solo a quel punto la pila sarà rimescolata e si potrà ripartire da capo. Occhio alle carte già uscite... potrebbero far prevedere cosa aspetterà al proprio Toon nell'immediato futuro!

Samuel ha come Toon "Cico Black", un gatto strafatto dei bassifondi di Grin Gardens. Cico deve superare una voragine creata nell'asfalto da una cassaforte animata che si è buttata dalla cima di un grattacielo per raggiungere più in fretta le fogne. Cico decide di superare il varco facendo roteare la sua coda come se fossero le pale di un elicottero, per farlo quindi deve superare una sfida basata su Fisicità, con difficoltà media. Samuel pesca quindi le prime due carte dalla cima del suo mazzo, un 7 di Picche♠ e un 5 di Quadri ♦, a cui va sommato il valore di Fisicità sulla scheda che è 1. Bisogna inoltre aggiungere un +1 perché è uscita una carta di quadri collegata alla Fisicità. Il totale è quindi 14, un poco inferiore al 15 che richiedeva la prova. Per un primo tratto Cico volerà come un elicottero, ma arrivato a metà della voragine, perderà quota e andrà a far compagnia alla cassaforte nelle fogne.

IL REGOLAMENTO DI CONTI

IL REGOLAMENTO di Conti è una fase di gioco dove i Toon e i TNG (Toon Non Giocanti) gestiti dall'Animatore entrano in conflitto.

IL FINE ultimo di un Regolamento di Conti è di mettere al tappeto i TNG, che sia per sopravvivenza, per atto coatto oppure per fregare loro qualche verdone.

IL REGOLAMENTO di Conti è suddiviso in turni. Partono sempre per primi i Giocatori, che agiscono secondo un ordine rotatorio orario partendo da quello a sinistra dell'Animatore ed effettuano il loro **turno**, interpretando il loro Toon.

DURANTE UN turno, il Toon, sia giocante che non, può eseguire tutte le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

- EFFETTUARE UNA SFIDA
- EFFETTUARE UN ATTACCO
- SVIGNARSELA
- USARE UN OGGETTO
- USARE UN TRUCCHETTO

QUANDO INVECE un TNG attacca, sono i Toon dei Giocatori a dover scegliere come contrastarlo.
Il processo è spiegato nei paragrafi seguenti.

EFFETTUARE UNA SFIDA

PUÒ ACCEDERE che i Toon vogliano risolvere la situazione senza attaccare. Minacciare, persuadere, distogliere l'attenzione, e tutto ciò che non comporta influire in modo nocivo nei confronti dei TNG, sono azioni che portano quasi sempre a una sfida. La maggioranza dei Toon sa quanto sia futile provare a uccidere un altro Toon, quindi la diplomazia e l'inganno possono essere delle armi forti, o anche il modo più veloce per non perdere una caterva di verdoni.

EFFETTUARE UN ATTACCO

UN TOON ha quattro semplici modi per attaccare durante un Regolamento di Conti: far andare le mani, usare una delle sue armi sgangherate, utilizzare qualsivoglia oggetto in scena come arma improvvisata (compagni della gang inclusi) o utilizzare la follia data dalla sua Lunaticità.

IL GIOCATORE deve interpretare il proprio personaggio, narrando in che modo cerca di colpire un bersaglio. L'attacco si risolve facendo una pescata e sommando l'attributo scelto per effettuare l'attacco, a cui aggiungere eventuali bonus dati dai semi pescati. Se l'attacco è effettuato con una delle sue armi, bisogna applicare al risultato finale gli eventuali bonus e malus segnalati nella descrizione dell'arma stessa. Il punteggio ottenuto dalla somma dovrà pareggiare o superare la difficoltà impostata dall'Animatore.



SE LA somma è pari o superiore, l'attacco del personaggio giocante ha successo e infligge una botta all'avversario. Se invece risulta inferiore, allora l'attacco va a vuoto, viene parato o deflesso.

Adalgisa ha come personaggio un'ascia bipenne che canta come soprano, attacca con un rondò veneziano l'avversario, un wurstel mimo che protegge avidamente la sua collezione di baguette. L'Animatore comunica che la difficoltà è 10. Mostra le carte: un 3 di Picche ♠ e un 8 di Fiori ♣. Avendo attaccato con il rondò veneziano (un'arma sonora leggera), esso garantisce al suo personaggio di aggiungere la Fisicità (2) al tiro. Non si applicano altri bonus perché non sono uscite carte di Quadri collegate alla Fisicità. Il totale è quindi 13! Il personaggio infligge una botta all'avversario.

Nausicaa ha come personaggio un teschio tropicale biondo e gigante, attacca lo stesso mimo, sempre con una difficoltà di 10. Mostra le carte: un 2 di Picche ♠ ed un 4 di Quadri ♦. Il personaggio ha attaccato con delle finte sopracciglia (un'arma fantasiosa leggera), esso garantisce al suo personaggio di aggiungere la Lunaticità (2) al tiro. Al totale si somma un +1 per la carta di Picche uscita, collegata all'attributo usato. Ottiene 9! Il personaggio di Nausicaa manca l'avversario.



SVIGNARSELA

UN TOON può fuggire e ritirarsi dalla scena al posto di attaccare. Se lo fa, oltre che essere biasimato dal resto della sua gang, non infligge ferite e non ne subisce, ma non può più partecipare alla scena. Non guadagnerà verdoni dalla sconfitta dell'avversario, ma almeno non rischierà di perdere i propri verdoni. Un personaggio che si ritira non può aiutare gli alleati della sua gang in nessun modo e non può trarre alcun vantaggio personale, se non salvarsi la pellaccia. Siccome il personaggio si allontana dal luogo dello scontro, potrebbe approfittarne per eseguire altre attività, come sgraffignare qualcosa o superare le guardie che i compagni stanno affrontando.

USARE UN OGGETTO

UN TOON impegnato in un Regolamento di Conti può usare un oggetto o può scambiarlo con un altro Toon della sua gang impegnato nel Regolamento di Conti.



Efisio possiede una dose di INK grezzo verde, ma non gli è di nessun ausilio per la scena, quando invece sarebbe utile al personaggio di Gisello. Gisello, durante il suo turno, interpretando il proprio personaggio, una nota di mandolino fatta di tungsteno, chiede la dose di INK al personaggio di Efisio e ne fa uso per avere la meglio contro una congrega di arselle mannare. Anche il personaggio di Adalgisa possiede una dose di INK grezzo verde, ma non sta partecipando alla scena in quanto se l'è svignata: non può quindi dare supporto ai propri compagni. Tuttavia ne approfitta per rubare tutti i verdoni presenti nel caveau delle arselle mannare.

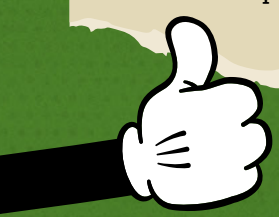
DIFENDERSI

COMPLETATI I turni dei Giocatori, inizia quello dell'Animatore, prima che il giro finisca. Sono ora i TNG ad attaccare. Ogni personaggio giocante si deve quindi difendere secondo lo stesso meccanismo dell'attacco. L'Animatore non possiede un mazzo e dovrà concentrarsi solo a narrare e gestire la difficoltà da superare.

IL GIOCATORE dovrà narrare come intende fronteggiare l'attacco ricevuto, per esempio scivolando su una buccia di banana per schivarlo, oppure incrociando le braccia per resistere, o ancora rintronando l'attaccante di parole per distrarlo o resistendo deformando il corpo del Toon grazie alla sua Lunaticità. Dopo averlo fatto, effettua una pescata e aggiunge l'attributo della sua prova ed eventuali bonus dei semi per superare la difficoltà impostata dall'Animatore.

SE UNO dei Toon ha deciso di svignarsela, risulta in scena troppo lontano e i Toon dell'Animatore non lo considereranno durante il Regolamento di Conti. Penseranno a lui *dopo*, in caso di vittoria.

Il personaggio di Gisello si difende da un formichiere esperto di flamenco, che lo attacca con una pistola spara-triglie. L'Animatore imposta una difficoltà di 15 per evitare di subire botte. Gisello decide che il suo personaggio estrae dalla tasca una rete da materasso, per bloccare le triglie lanciate contro di lui. Applica Lunaticità (+1) alla sua difesa. Mostra ora le carte: un 8 di Fiori ♣ e un 6 di Cuori ♥, che sommati all'1 gli fanno ottenere un valore di 15. Il personaggio evita di subire botte.



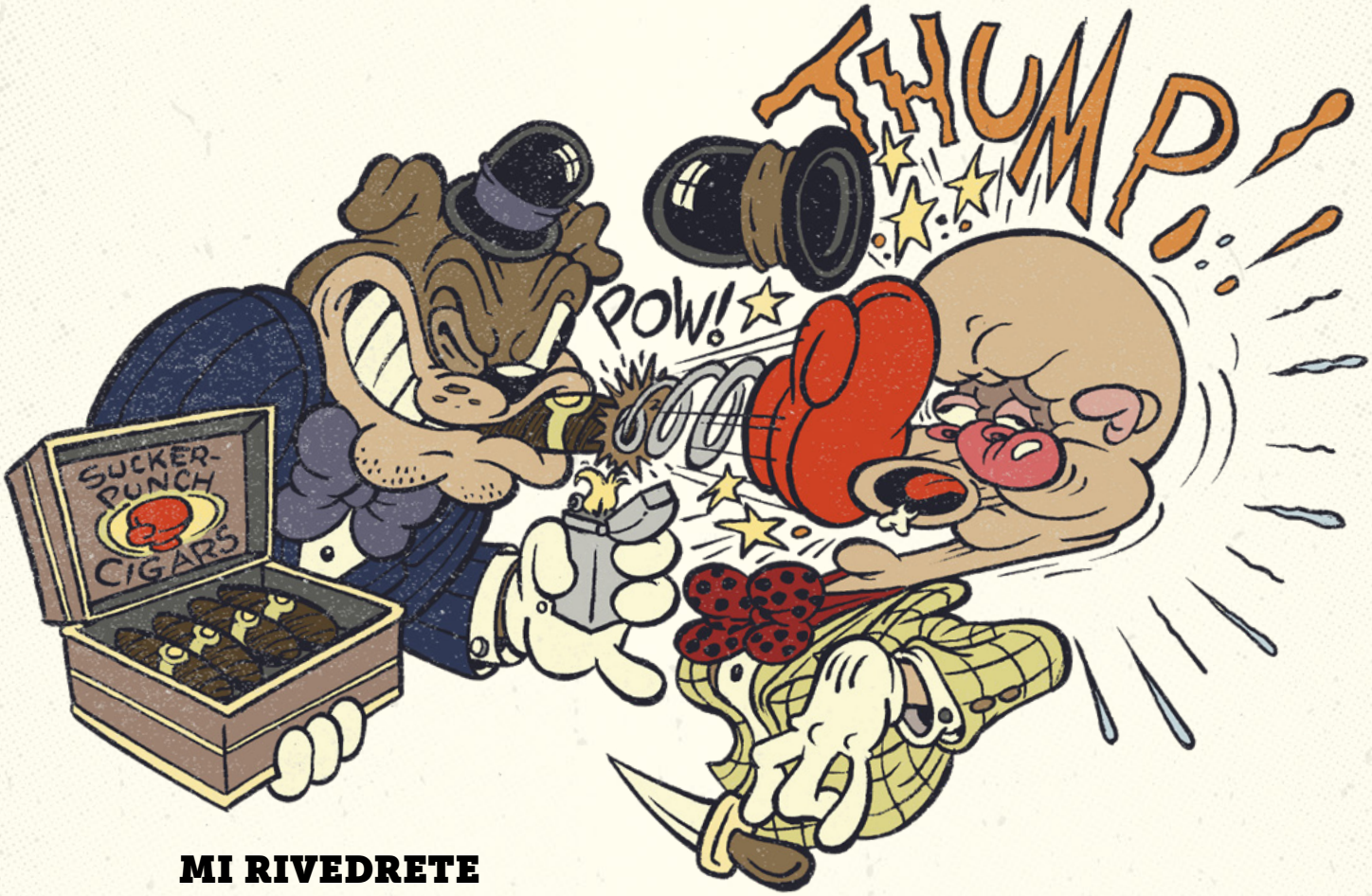
COME SI CONCLUDE UN REGOLAMENTO DI CONTI

IL REGOLAMENTO di Conti finisce in diversi modi:

- FORSE È MEGLIO LEVARE LE TENDE: i personaggi si ritirano
- MI RIVEDRETE: il nemico si ritira
- TUTTI AL TAPPETO: i personaggi subiscono talmente tante botte che finiscono tutti al tappeto e vengono sconfitti, contraendo tutti un debito nei confronti del nemico
- VITTORIA, LA CITTÀ È NOSTRA!: il nemico viene sconfitto e cade al suolo, con uccellini che gli girano intorno alla testa, e i Toon sono liberi di sgraffignare tutti i suoi verdoni.

FORSE È MEGLIO LEVARE LE TENDE

QUANDO LO scontro si fa pericoloso, **i personaggi potrebbero decidere di ritirarsi**. Quando tutti i Toon fuggono dal Regolamento di Conti, lo scontro si interrompe e può accadere che gli avversari provino a inseguirli, oppure, abbassando le armi, si trovi una soluzione civile e si crei un nuovo debito nei confronti degli avversari vittoriosi. Alcuni TNG potrebbero decidere di lasciar andare i Toon, avendo già ottenuto una vittoria morale. I Toon non muoiono, e se anche fosse tornerebbero come spettri di se stessi, non ha quindi senso infierire troppo.



MI RIVEDRETE

IL NEMICO **fugge** se messo alle strette dai personaggi. Lo scontro finisce e si realizzano le medesime situazioni che valgono per i personaggi, questa volta in base alle decisioni dei Giocatori. Non tutti i nemici sono propensi a combattere e soprattutto perdere tutti i verdoni ma che possiedono. Taluni potrebbero semplicemente provare a trovare un accordo con i personaggi, oppure potrebbero provare a fuggire ritirandosi dal Regolamento di Conti.

TUTTI AL TAPPETO

I TOON potrebbero essere sconfitti in combattimento. Quando ciò accade, i Toon dei Giocatori cadono al suolo, con uccellini che gli ruotano intorno alla testa. Perdono i loro verdoni e **contraggono un debito** con il proprio aguzzino. I Toon debitori sono marchiati con il logo del loro creditore fino all'estinzione del debito, e nessuno a Helluva Town apprezza i debitori, che sono considerati come dei cartoni animati di serie B. Visto che ora i Toon sono suoi scagnozzi, l'avversario vincente garantisce un paio di verdoni ai Toon per le spese ordinarie, sommandolo al loro debito. I Toon quindi saranno legati a filo doppio con il TNG e alla fazione di cui fa parte. Finché il debito non sarà estinto, i Toon diverranno servi della fazione. Il debito, insomma, genera ulteriori missioni e situazioni in cui i personaggi saranno invischiati.

VITTORIA, LA CITTÀ È NOSTRA!

I TOON che hanno vinto il Regolamento di Conti si spartiranno quindi i verdoni in modo eguale. I personaggi potrebbero decidere altresì di divenire creditori nei confronti del singolo TNG, garantendosi un alleato recalcitrante.

LA SFIDA

UNA SFIDA è un momento di gioco in cui i Toon – o anche un Toon in solitaria – devono **superare un ostacolo** che comporta uno sforzo, oppure devono evitare effetti nocivi ambientali. Una sfida si gioca come un Regolamento di Conti, ma non si applicano i trucchetti, e si basa su una pescata a cui bisogna sommare l'attributo scelto per superarla.

I GIOCATORI definiscono, uno alla volta, in che modo cercano di superare l'ostacolo e poi effettuano una pescata. Ogni Toon può applicare una metodologia diversa, facendo leva sui propri punti di forza. I Toon quindi sommano il valore delle loro due carte all'attributo attinente all'approccio intrapreso.

Gisello vuole aprire un barattolo di antichi fagioli maya sigillato con due metri di catene i cui lucchetti sono dei teschi infuocati. Decide di applicare la forza fisica del proprio personaggio per farlo, quindi sommerà la Fisicità del personaggio al valore delle carte che pesca dal suo mazzo, a cui dovrà aggiungere eventuali bonus dati dai semi. Il personaggio di Adalgisa invece è abile con gli strumenti da scasso, quindi opta per usare la Versatilità.

PER SUPERARE una Sfida, è possibile consumare una dose di INK grezzo (vedi la sezione Saturarsi in un mondo di inchiostro). In questo caso, il personaggio supera la prova e pesca una carta aggiuntiva. Rivela poi la propria mano: se possiede due carte con lo stesso numero, lo stesso colore o la stessa figura, allora lo svantaggio dell'INK, cioè che il Toon diventa stoonato, non si applica. Essere stoonato significa pescare una carta in meno alla successiva Sfida o al prossimo Regolamento di Conti.

SE IL Giocatore pareggia o supera la difficoltà impostata dall'Animatore, allora la prova è superata con successo. Fallire non significa solo l'insuccesso nella risoluzione della sfida, ma può anche comportare la perdita di verdoni o di oggetti. Ciò è definito dai **gradi di successo**, descritti in seguito.

SFIDA DI GRUPPO

SE PIÙ Toon vogliono sostenere la medesima sfida nel medesimo modo, occorre che la metà di essi abbia ottenuto un successo, affinché la sfida sia risolta in modo favorevole.

UN EFFETTO nocivo ambientale che influisce su tutti i Toon non vale come una sfida di gruppo, in quanto agisce su tutti passivamente e in egual misura.

LA DIFFICOLTÀ

GLI OSTACOLI che i Toon dovranno affrontare e superare sono rappresentati da valori numerici. Una Sfida o un Regolamento di Conti hanno successo quando i Giocatori riescono a pareggiare o superare tale difficoltà con una pescata.

IN UN Regolamento di Conti, la difficoltà è variabile in base agli elementi esterni del combattimento. Combattere in luoghi stretti o bui, oppure in stati alterati di coscienza potrebbero abbassare o aumentare la difficoltà.

DIFFICOLTÀ	VALORE
BASE	10
INTERMEDIA	15
ALTA	20
FOLLE	25



I GRADI DI SUCCESSO

IL SUPERAMENTO sia con il successo che con il fallimento delle sfide varia a seconda del margine prodotto dalle carte. Far pesare maggiormente i successi serve a garantire il recupero di alcune risorse, mentre il fallimento le consuma. È anche utile per aprire a strade narrative secondarie.

SUCCESSO STRAORDINARIO! **15+ PUNTI in più** rispetto all'Animatore	Il Toon ottiene un successo epico che amplifica il suo ego. Il Toon può ottenere verdoni se la scena lo prevede e non è più stoonato, se ne è affetto.
SUCCESSO IMPRESSIONANTE! **10+ PUNTI in più** rispetto all'Animatore	Il Toon ottiene un ottimo successo, di cui potrà vantarsi al suo pub di riferimento. Il Toon può pescare una carta aggiuntiva e poi scarta una carta a sua scelta alla sua prossima pescata.
SUCCESSO OTTIMO! **5+ PUNTI in più** rispetto all'Animatore	Il Toon ottiene un discreto successo e si rinvigorisce per breve tempo. Il Toon guarisce da una botta che gli era stata inflitta.
FALLIMENTO TRIVIALE! **5+ PUNTI in meno** rispetto all'Animatore	Il Toon fallisce in una maniera piuttosto imbarazzante. In qualche modo 5 verdoni gli sfuggono dalla tasca e cadono in un tombino. Se ne possiede meno di 5, perde tutti i suoi verdoni.
FALLIMENTO TERRIFICANTE! **10+ PUNTI in meno** rispetto all'Animatore	Il Toon fallisce così intensamente che la sua autostima si vergogna di lui e gli tira una martellata in testa. Subisce una botta. Il Toon sente un forte desiderio di consumare una sostanza stupefacente o un alcolico, a scelta del Giocatore.
FALLIMENTO MONUMENTALE! **15+ PUNTI in meno** rispetto all'Animatore	Il Toon fallisce così tanto da entrare nell'enciclopedia sotto la voce "fallimento". Diventa stoonato, pescando una carta in meno al prossimo Regolamento di Conti o Sfida. Compare nella narrazione un elemento di disturbo aggiuntivo (un nuovo avversario, un ostacolo da superare o un passante fastidioso) descritto dall'Animatore.

SATURARSI IN UN MONDO D'INCHIOSTRO

L'INK È l'inchiostro con cui sono colorati i cartoni animati. Non si sa bene da dove salti fuori in versione grezza, ma fatto sta che ha numerosi effetti positivi e, per questo, è ambito da qualsiasi Toon di Helluva Town. Ovviamente è un prodotto che si trova solo sottobanco, oppure che si può sgraffignare da qualcun altro. Il suo utilizzo però genera dipendenza, che si materializza in una pluralità di svantaggi.

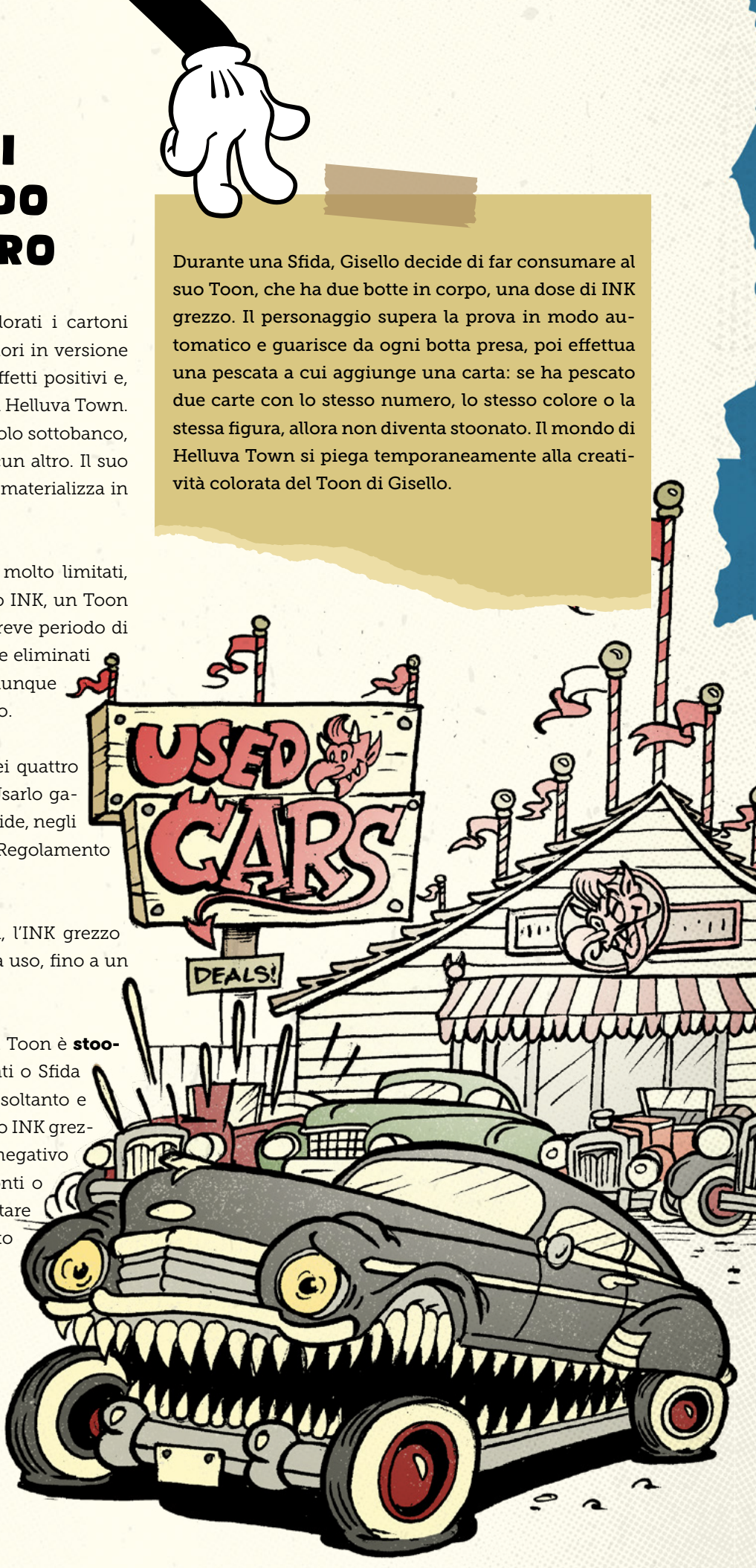
L'INK GREZZO ha effetti temporanei molto limitati, sia nel bene che nel male. Consumando INK, un Toon si accende di colori sgargianti per un breve periodo di tempo. Questi colori non possono essere eliminati o nascosti facilmente, facendo sì che chiunque possa sapere che un Toon ne ha fatto uso.

L'INK GREZZO si trova nelle forme dei quattro colori collegati agli attributi dei Toon. Usarlo garantisce un successo automatico nelle Sfide, negli attacchi o per evitare un attacco in un Regolamento di Conti.

INOLTRE, NEL Regolamento di Conti, l'INK grezzo annulla le botte inflitte al Toon che ne fa uso, fino a un massimo di tre.

DOPO AVER fatto uso di INK grezzo, il Toon è **stoonato**. All'inizio del Regolamento di Conti o Sfida successivi, la pescata sarà di una carta soltanto e non di due. Se il Toon consuma un nuovo INK grezzo quando è stoonato, cancella lo stato negativo e sarà stoonato nel Regolamento di Conti o Sfida ancora successivo. È possibile evitare questo effetto nocivo, nel modo spiegato nell'esempio seguente.

Durante una Sfida, Gisello decide di far consumare al suo Toon, che ha due botte in corpo, una dose di INK grezzo. Il personaggio supera la prova in modo automatico e guarisce da ogni botta presa, poi effettua una pescata a cui aggiunge una carta: se ha pescato due carte con lo stesso numero, lo stesso colore o la stessa figura, allora non diventa stoonato. Il mondo di Helluva Town si piega temporaneamente alla creatività colorata del Toon di Gisello.



COME *ANIMARE* IL GIOCO

L'ANIMATORE È il principale narratore del gioco. Guida i Giocatori attraverso una storia avvincente e dinamica. Usa la sua creatività per tessere trame avvincenti, strampalate e memorabili, crea i personaggi secondari (TNG) e li interpreta, ed è sua responsabilità inanellare le avventure in campagne più lunghe e coinvolgenti. Oltre a gestire la corretta applicazione delle regole, l'Animatore si impegna anche a creare condizioni di gioco che coinvolgano tutti i partecipanti allo stesso modo, facendo da mediatore tra loro se necessario.

GESTIONE DEI TOON NON GIOCANTI (TNG)

I TNG sono meno elaborati rispetto a un Toon giocante e hanno un funzionamento diverso. Possono sopportare un numero di botte superiore a quelle presenti nella scheda di un normale Toon. Più la difficoltà aumenta, maggiori saranno i trucchetti a disposizione di un personaggio non giocante.

LIVELLO TNG	BOTTE	TRUCCHETTI	DIFFICOLTÀ
SGHERRO	4 - 5	-	8 - 12
SCAGNOZZO	6 - 7	1	13 - 17
GANGSTER	8 - 9	2	18 - 22
BOSS	8 - 10	3 – 4	23 - 25

FLY ME *to the* MOON

Un'avventura introduttiva per i personaggi pregenerati di Helluva Town, scaricabili all'ultima pagina di questa Quickstart

Oltre gli effluvi di melassa,
sei nell'attesa di un responso, di un segno,
di un laser nel buio,
poiché ogni giorno l'odio è più forte,
l'Anno del Ratto è alle porte.

Fiorito

profeta margherito di Jellyfish Junction

PRELUDIO PER I GIOCATORI

Freschi di carcere, i Toon sono coinvolti in una piccola odissea urbana mentre si trascinano dietro una grossa cassa da morto, stringono amicizie, diventano persone migliori e scatenano un flagello primordiale su Helluva Town. L'Animatore lascia che i giocatori scelgano il loro personaggio pregenerato preferito, e gli annuncia che, per i loro svariati crimini (desumibili dalla loro Fedina Penale), sono ospiti permanenti nel Penitenziario di Chorizo Extravagante. Con il passare del tempo, hanno formato una gang, che contraendo un debito verso i Ducko si è guadagnata la protezione della famiglia all'interno del carcere. I giocatori sceglieranno un nome e un logo appropriato per la loro gang.

DOPO AVER assolto a questi compiti introduttivi, l'Animatore può leggere, oppure narrare a modo suo, questo preludio alla storia:

«Questa è la routine. Tutti i giorni, i secondini – delle Guardie Patate – vi caricano su un treno e vi portano in catene, tuta a strisce e palla al piede a coltivare sterminati campi di piccole barbabietole piangenti. Come sempre, il vostro compito è di raccoglierle, centrifugarle e trasformarle in melassa. La melassa viene poi caricata sui vagoni merci del treno con cui fate la spola dal carcere ai campi ed è accumulata in una enorme cisterna nei magazzini del porto. Il treno a vapore è montato su un altissimo binario dotato di improvvise salite, loop verticali e discese a precipizio e attraversa tutta la città. L'hanno costruito così perché temevano che voi carcerati vi annoiaste. Conoscete benissimo il treno: tutti i giorni venite caricati sul tetto della prima carrozza perché è straripante di detenuti di ogni risma. Sentite il treno lamentarsi a voce alta dei vecchi binari traballanti, della sua fidanzata che lo tradisce con una metropolitana, di una informe angoscia adolescenziale, delle sue finestre cigolanti, delle sue ruote consumate, del fatto che la sua squadra di cricket preferita ha perso tutte le partite fin da quando è stata fondata. Il suo nome è Saudado il Treno Fatato. Tutti i giorni, all'apice del sentimento, prorompe in tristissimi blues.

Oggi, durante i lavori nei campi, le Guardie Patate vi hanno ordinato di arare un nuovo lotto di terra e l'aratro si è incagliato. Sollecitati dai colpi di carota in testa e sulla schiena, avete scavato intorno all'ostacolo e dissotterrato una grossa cassa da morto. È alta due metri, è coperta di catene.»

RETROSCENA PER L'ANIMATORE

UN DECENNIO prima dell'avventura, Helluva Town fu messa a ferro e fuoco durante l'Offensiva di Primavera, lo scontro frontale tra Jimmy Rat e la famiglia Ducko. Nessuno sa di preciso cosa accadde alla sua conclusione, se non che Jimmy Rat scomparve dalle scene, offrendo alla città un periodo di relativa pace. La cassa rinvenuta dai giocatori contiene il suo corpo, sprofondato nell'INK.

LA SAGA di Jimmy Rat è tramandata dai cittadini di Helluva Town attraverso varie storielle e pettegolezzi, spesso in contraddizione tra loro, che l'Animatore potrà snocciolare quando lo ritiene più adatto (o potrà inventarne di nuove), per bocca dei TNG. La cosa importante è nominare diverse volte Jimmy Rat durante l'avventura, così da preparare al meglio i Giocatori per la scena finale. L'unica verità indubitabile è comunque questa: Jimmy Rat è il più caotico e violento Toon mai esistito, e ci sono tracce della sua attività fin dalla fondazione della città. Ecco qualche leggenda su Jimmy Rat:

1) Un giorno Jimmy Rat inciampò dentro i sogni dei Toon di Posh Plaza, e da allora molti di loro sono divenuti mariachi dagli occhi a spirale.

2) Secondo il popolino, la Prima Legge di Rat è che se qualcosa può andare storto, lo farà in maniera detonante.

3) Grin Gardens era un quartiere bucolico di allegri gnomi tirolesi, prima che Jimmy Rat si appassionasse al gioco dei dadi.

4) Nel passato, una tribù di Toon barbari galli tentò di invadere Helluva Town e fu scacciata dal solo Jimmy Rat, armato di un singolo mestolo di granito.

5) Se il Sole scompare durante la notte, è per una profonda fobia nei confronti di Jimmy Rat.

QUELLA CHE segue è la struttura dell'avventura.

– SCENA 1 –
MELASSA INFERNO

In seguito a una rivolta di paperi sul treno fatato Saudado, i Toon riescono a fuggire in modo aereo ed esplosivo dall'apprensiva tutela dei secondini, ricoprendo di melassa un isolato intero. Portano con sé la cassa da morto, coperta di catene e miasmi demoniaci.



– SCENA 2 –
UN DEBITO DA SALDARE

I Toon e la loro pesante cassa da morto hanno l'opportunità di fare amicizia con Frankie Ducko, imprenditore nel campo del gioco d'azzardo. Scoprono che la cassa è piena di INK. Il loro nuovo patrono li incarica di aprire la cassa sigillata alla Fiera delle Scienze a Shocktopia e poi consegnarla al Sindacato dei Pesci a Jellyfish Junction.

– SCENA 3 –
IL FUTURO É UN GROSSO LASER

Con grande furtività e perizia (oppure con gran baccano e imperizia) i Toon si aggirano per la Fiera delle Scienze con la loro cassa da morto e riescono a usare un pazzesco laser per rimuoverne le catene. Si dirigono a Jellyfish Junction per concludere l'affare.

– SCENA 4 –
L'ANNO DEL RATTO

Giunti al porto, i Toon hanno modo di conoscere le inusuali attività del Sindacato dei Pesci e consegnano la cassa da morto, la quale, sballottata e maltrattata per tutta l'avventura, si spalanca e rivela il suo ospite: Jimmy Rat.

SCENA 1 – MELASSA INFERNO

PER QUESTA scena, i Toon pregenerati ignorano l'equipaggiamento presente nella loro Tasca e sono considerati disarmati. L'Animatore può leggere, oppure narrare a modo suo, questa rapida introduzione alla scena:

«Dopo questa inusuale giornata di lavoro, passata a scavare la dura terra e fischiettare vecchi brani, due Guardie Patate vi frustano con dei sedani per incoraggiarvi a trasportare la pesante cassa da morto sulla prima carrozza di Saudado il Treno Fatato. Non appena se ne rende conto, lui sbuffa vapore e dice tra sé e sé: "Certo che tua mamma sarebbe orgogliosa di te, Saudado, ora sei diventato un treno funebre. Ohi, riesco a immaginarmi chi eri da vivo, giovane Yorick, un uomo di inesausta vena per le facezie! Dove sono ora le tue beffe e le tue canzoni? Quanto vorrei essere come te, nella cassa, che dormi sereno all'ombra della morte!". Scrutate di sottecchi i paperi nella carrozza, origliate i mormorii a mezza voce degli altri detenuti: i paperi sono in fermento. Qualcosa sta per succedere.»

– PRIMO SCONTRO –

LA CARROZZA su cui si trovano i Toons è colma di paperi incarogniti, al centro del vagone è depositata la cassa da morto. Altri due secondini cominciano a malmenare un povero diavolo, affermando che abbia fatto la cresta sulla melassa: **Rasoio** è un bogey, un diavolo nero, alto, in braghe rosse, con mani, piedi ed ali ammanettate. Durante il pestaggio, i Toon notano come le chiavi dei ceppi, agganciate a una cintura di bresaola di una delle guardie, si sfilano e gli cadono vicino ai piedi. Per un istante, hanno l'opportunità di aiutare Rasoio.

SE LO fanno, si effettua un Regolamento di Conti con le quattro Patate, con un grado di difficoltà normale. Questo gli varrà l'amicizia del povero diavolo, nonché la chiave per le loro catene. Rasoio è sempre mellifluo e vagamente minaccioso, come è consueto ai diavoli, ma è anche molto informato riguardo la vita sulle strade di Helluva Town e può tornare utile in futuro. Se i Toon non lo aiutano, saranno scortati sul tetto; i paperi presenti lasciano Rasoio al suo destino.

QUALUNQUE SIA la scelta dei Toon, dopo qualche minuto, non appena Saudado entra nel quartiere di Grin Gardens, uno tra i paperi più anziani strilla: «Per ordine dei Ducko, arrostiamo queste patate!».

TIPO	SECONDINO PATATA
LIVELLO	SGHERRO
BOTTE	4 - 5
TRUCCHETTI	-
DIFFICOLTÀ	8 - 12

– ASSALTO AL TRENO –

D'UN TRATTO, Saudado il Treno Fatato è attaccato da orde di paperi catapultati dai tetti e lanciati da mongolfiere: sventolano lame e sono carichi di dinamite. Saudado, colmo di disappunto, urla che non ce la fa più e brama la fredda liberazione della morte. Inizia a sbandare sulle rotaie. Sul tetto, infuria la rivolta di carcerati contro le Guardie Patate. Una colonna di secondini marcia sul tetto degli altri vagoni, diretto verso la prima carrozza. I Toon possono scegliere di andargli incontro e aprire un Regolamento di Conti, mentre tutt'intorno piovono paperi kamikaze.

TUTT'INTORNO VOLANO candelotti di dinamite. Se un Toon vuole afferrarne uno, deve superare una sfida apposita di difficoltà **base** (10). Saudado chiede loro di tirarla nella ciminiera e porre fine alle sue sofferenze. Rasoio, se non è al tappeto, o un altro papero, gli chiedono di tirarla contro l'aggancio della seconda carrozza per staccarla e fermare l'arrivo di rinforzi dei secondini.

QUALUNQUE SCELTA prendano, il treno esplode oppure sbanda fuori dai binari e il suo relitto precipita per decine di metri, fino a schiantarsi contro la cisterna di melassa gigante. Nell'esplosione, i Toon finiscono sulla cassa da morto, come fosse un surf, e cavalcano lo tsunami di melassa mentre si abbatte sulla città.

SCENA 2 – UN DEBITO DA SALDARE

SE I Toon hanno gettato la dinamite nella ciminiera del treno, come richiesto da Saudado, una volta atterrati, si renderanno conto che non è morto, ma è diventato un fantasma. È ancora più triste di prima: ora è immortale. Se non l'hanno detonato, ha perso i vagoni, ed è solo una locomotiva.

L'ANIMATORE PUÒ leggere, oppure narrare a modo suo, questa introduzione alla scena:

«In uno scenario apocalittico di melassa e patate fritte sminuzzate, siete a malapena coscienti quando delle forti braccia vi levano inzaccherati dall'asfalto e vi trascinano per le strade devastate. Quando riprendete coscienza, siete in un grosso garage. Dei paperi con bicipiti grossi come la vostra faccia vi stanno lavando con una pompa, e insieme a voi la cassa. Con sorrisi smaglianti che mostrano denti d'oro, vi permettono di andare alle toilette uno a uno per utilizzare un asciugacapelli full body e per indossare un nuovo abito scintillante. Non appena siete pronti, vi spalancano le porte verso l'interno dell'edificio e un'ondata di luci strobo, cascate di monete tintinnanti e odore del grano vi investe: siete al Fanciful Fiasco, il più importante casinò di Helluva Town. Deliranti file di slot machines e tavoli da blackjack e poker si stendono in ogni direzione e si intravedono nei piani superiori dalle balconate traboccanti di Toon impomatati e celebrità locali vestite di zaffiri. Venite condotti in una sala privata: si sta svolgendo una partita di poker. La vostra attenzione cade su un papero ben vestito con dieci anelli cotosi alle dita, i capelli rasati ai lati della testa e una grossa cicatrice che gli spacca un ciglio. Al tavolo con lui sono seduti una lavastoviglie irlandese che fuma un sigaro, un pomodoro con larghi abiti hip hop e uno scheletro vestito da aristocratico francese. Il pomodoro posa la sua mano: è un poker con **sette** *assi. Mentre si accaparra le fiches, il papero tira fuori dalla tasca una mannaia, gli blocca il braccio e taglia all'altezza del polso. Dalla manica sgorga un mazzo intero di assi. Il papero gli infila in bocca tutte le fiches, gonfiandolo fino a farlo diventare ancora più sferico, poi lo scaglia contro una parete. Il pomodoro esplode, lasciando un buco nel muro intriso di pummarola. Frankie sputa per terra: "Qua la malavita non ce la vogliamo," e sorride con trentadue denti d'oro, ponendosi le mani sui fianchi e rivelando due magnum alla cintura. Lo riconoscete: è* **Frankie Ducko**, *primogenito del padrone della città.»*

– NUOVO INCARICO –

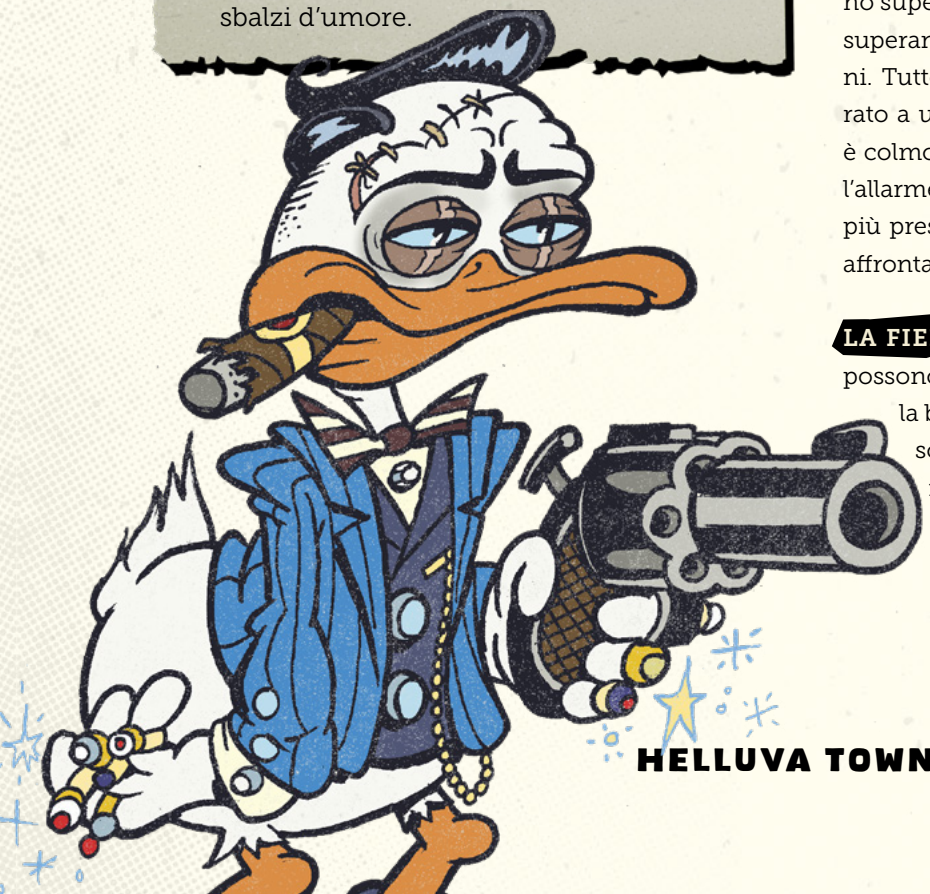
UNO SGHERRO porta via i resti del pomodoro disintegrato, apre lo sportello di un montacarichi, un altro ne estrae la cassa da morto e il primo getta dentro il Toon, per poi chiudersi alle spalle la porta. Frankie conosce e rispetta la gang per via dei suoi contatti in carcere. Propone ai Toon, ora che sono liberi uccel di bosco, di collaborare con lui. Il sottinteso è che non sono liberi e che **devono** lavorare per lui, anche perché per la protezione in carcere la gang ha contratto un debito con la famiglia Ducko e lui non vede l'ora di affibbiargli una missione per saldarlo. Uno scagnozzo passa un piede di porco al Toon con più fisicità; Frankie gli dice di aprire la cassa. Inizia una Sfida di difficoltà **intermedia** (15). Qualunque sia il risultato, la cassa non si apre del tutto, ma tra le doghe di legno e le catene, riescono a scorgere che la cassa è piena di INK. Se ottengono un successo nella sfida, riescono a estrarne alcune dosi grezze già conteggiate in scheda.

FRANKIE SEMBRA disturbato e intrigato da questa scoperta, per cui propone ai Toon di portarla a Jellyfish Junction e di venderla per suo conto al Sindacato dei Pesci e spartire il ricavato; in questo modo il loro debito sarà saldato e potranno tornare a fare quel che vogliono per le strade della città. Prima, però, è necessario aprirla. Suggerisce ai Toon di usare il Mega Laser della Morte presente alla Fiera della Scienza. Saudado è presente all'uscita del casinò, e lo si potrà usare come mezzo di trasporto. Da questo momento, i Toon hanno libero accesso alla Tasca sulla loro scheda pregenerata.

FRANKIE DUCKO

Figlio maggiore di Archie Ducko, è considerato uno sfigato e un poco di buono perché è ancora ancorato alle tradizioni e alle origini della famiglia Ducko, quando i problemi si risolvevano con il coltello o la lupara. Gestisce una sua cosca con base al casinò Fanciful Fiasco, di proprietà di suo padre.

È estremamente violento e prono a sbalzi d'umore.



SCENA 3 – IL FUTURO E UN GROSSO LASER

L'ANIMATORE PUÒ leggere, oppure narrare a modo suo, questa introduzione alla scena:

«Arrivate alla Fiera della Scienza. Gli imponenti portali di metallo sono decorati da vischio e cactus natalizi. Oltre la struttura cromata d'ingresso si scorgono altre cupole metalliche e dei fari che illuminano il cielo notturno con fasci di luce. Dietro i cancelli, una grande piazza contiene un'immane statua in uranio del Doktor Grumpo che, con il suo stivale, schiaccia la testa di un anonimo Toon.. Tramite potenti amplificatori si sente in loop la sua risata registrata che sovrasta gli incessanti jingle natalizi.»

IN QUESTA scena, i PG dovranno riuscire a portare la cassa all'interno della Fiera della Scienza e trovare tra le varie attrazioni il Mega Laser della Morte per aprire la cassa, mentre eludono gli onnipresenti robot di sorveglianza, gli Elfobot. Per passare inosservati i Toon devono superare una Sfida di difficoltà **intermedia** (15). Se la superano possono girare indisturbati tra i vari padiglioni. Tutto all'interno della Fiera, robot compresi, è ispirato a un'iconografia natalizia. Ogni angolo della Fiera è colmo di famiglie di Toon in visita turistica. Se scatta l'allarme in uno dei padiglioni, è necessario liquidarsi al più presto con una Sfida di difficoltà **base** (10), oppure affrontare l'arrivo quattro nuovi Elfobot.

LA FIERA presenta diverse location esplorabili, i Toon possono visitarle in qualsiasi ordine e provare ad aprire la bara con quello che vi troveranno all'interno, ma soltanto usando il Mega Laser della Morte riusciranno a rompere le catene che la circondano.

INGRESSO. La ferrovia che collega la rete cittadina alla Fiera della Scienza è composta da veicoli ad alta tecnologia: grosse scatolette di sardine che si aprono automaticamente, lasciando uscire i passeggeri quattro alla volta (un po' unti di olio). Due Elfobot pattugliano l'ingresso.

SALA DELLA VELOCITA. Situata di fianco all'ingresso e a forma di un grosso hangar pieno di festoni natalizi, ospita le slitte volanti di Doktor Grumpo. Sono dei minacciosi veicoli alimentati da razzi, dotati di lame rotanti e mitragliatori a canne rotanti. Al costo di un biglietto, è possibile affittare una slitta per percorrere una pista dotata di loop orizzontali e curve a gomito, coperta da una volta di vetro. È sorvegliato da tre Elfobot.

SALA DELLA STAMPA. Situata dalla parte opposta della Fiera e a forma di un enorme timbro a inchiostro agghindato con lucine colorate intermittenti, ospita svariate stampanti 3D di grandi dimensioni, chiuse in teche di cristallo. Alimentate da barili di melassa, possono stampare qualsiasi cosa, anche una villetta a due piani. I macchinari che le controllano sono operati da robot bambini sporchi di carbone, con la tosse e la vocina flebile; sono i Cyber-Dickens. Per mantenere la loro disciplina, sono dotati di un collare esplosivo fluorescente e pulsante, controllato da un pannello di controllo sorvegliato da un Elfobot. Manomettere il pannello può scatenare una rivolta dei Cyber-Dickens. Se l'Animatore sente il bisogno di esplicitare questa eventualità ai Toon, non appena entrano nel capannone, un Cyber-Dickens tenta di fuggire e viene detonato da un Elfobot. La sala è sorvegliata da tre Elfobot.

TIPO	ELFOBOT
LIVELLO	SGHERRO
BOTTE	4 - 5
TRUCCHETTI	-
DIFFICOLTÀ	8 - 12

SALA DELL'ENERGIA. Situata al centro esatto della Fiera, è una megatorre a forma di albero di Natale che ospita il Mega Laser della Morte, un enorme oggetto foggiato come un asciugacapelli. È montato a mezz'aria, tenuto in sospensione con bracci d'acciaio. È impiegato per tagliare una varietà di oggetti che scorrono su un rullo al di sotto, come torte, blocchi di tungsteno, sardine e palloncini. I controlli per spostarlo si trovano sulla sua cima, in un comodo cabinotto con un sedile e un joystick. I Toon possono tentare la scalata se lo ritengono necessario, in modo da spostarlo a 360°, in alto e in basso, e quindi proiettare il suo raggio ovunque preferiscano. Questo provocherebbe una devastazione inenarrabile, perché il raggio taglia qualsiasi cosa incontri, e la sua gittata è di chilometri. La Sfida per salire ai controlli è di difficoltà alta (20). La sala è sorvegliata da quattro Elfobot.

SALA DEL MAGNETISMO. Situata in un anello pieno di stelline luccicanti, gira attorno alla Sala dell'Energia. Al suo interno, una pluralità di megamagneti di varia foggia è usata in esposizioni tra cui: un trattore sospeso a mezz'aria, sei motoseghe che roteano in perfetta sicurezza intorno a una famigliola dall'aspetto preoccupato seduta su un divano, pistole gauss che sparano stecchini di cromo in olive contenute dentro bicchieri di Martini e vari altri display. La sala è sorvegliata da tre Elfobot.

SALA DEI DONI. Situata sul fondo meridionale della Fiera, ha la forma di un'enorme palla di Natale incassata nel terreno in cui un plotone di Cyber-Dickens impacchetta regali per i bambini. Se desiderano sbirciare, senza farsi notare dalle guardie, i Toon noteranno che tra i regali si trova un vero e proprio arsenale. Anche in questa sala, i Cyber-Dickens sono dotati di collari esplosivi comandati da un pannello di controllo sorvegliato. La sala è protetta da tre Elfobot.

SALA DEI CORI. Situata poco distante dalla Sala dei Doni, si tratta di un anfiteatro su cui troneggiano angioletti meccanici cantanti in cui il Doktor Grumpo in persona tiene lunghissimi concerti di canzoni natalizie, davanti a migliaia di spettatori entusiasti.

SALA DELL'INVISIBILITA. Situata poco distante dalla Sala del Magnetismo, ha la foggia di un pacco regalo mastodontico dove sono esibite massicce teche di vetro in cui una sequela di Cyber-Dickens è esposta a massicci reattori radioattivi che li rendono temporaneamente invisibili. Uno su dieci viene polverizzato, ma è il costo dello showbusiness. La sala è sorvegliata da tre Elfobot.

BARBOT. Situato poco distante dall'Ingresso, ha la foggia di una grande tazzina che gronda cioccolata o idrocarburi altamente tossici su cui galleggiano marshmallow garguanteschi. È un bar in cui gli Elfobot in pausa vanno a chiacchierare e sorseggiare vari tipi di benzina. L'unico elemento di interesse per i Toon è il retrobottega, che appunto contiene una ricca collezione di barili di liquido infiammabile. Il bar non è sorvegliato, ma la sua clientela è integralmente costituita da Elfobot.

SALA DEL GIGANTISMO. Situato proprio di fronte al Barbot, l'edificio ha la forma di una grande campana dorata da cui escono fasci di luce colorati. All'interno, Cyber-Dickens operano laser fucsia verso teche espositive contenenti palle di Natale, alci, canditi, piante carnivore e altri classici natalizi. I laser ingrandiscono o rimpiccioliscono l'oggetto colpito. Anche in questa sala, i Cyber-Dickens sono dotati di collari esplosivi comandati da un pannello di controllo sorvegliato. La sala è sorvegliata da tre Elfobot.

QUALUNQUE SCELTA prendano i giocatori, solo il Mega Laser della Morte riuscirà a segare le catene che coprono la cassa da morto, ma incredibilmente essa resterà integra e sigillata. Un battito sordo sarà ora percepibile al suo interno.

SE INDIVIDUATI, i PG avranno la possibilità di fuggire sopra Saudado oppure una delle slitte volanti di Doktor Grumpo. Si dirigeranno verso Jellyfish Junction per consegnare la cassa al Sindacato dei Pesci. A seconda del loro livello di furtività, saranno soli, oppure inseguiti da uno sciame di Elfobot volanti. Se il loro approccio è stato eccezionalmente caotico, anche il Doktor Grumpo si unirà all'inseguimento. L'Animatore può scegliere se trasformare questo inseguimento in un Regolamento dei Conti, una sfida, o entrambi, a seconda della situazione.

DOKTOR GRUMPO

È uno scienziato pazzo che ha deciso di usurpare il ruolo di Babbo Natale, che ride istericamente di continuo, sputa chiodi ed è un produttore di weird science di ogni tipo.

Distribuisce i regali ai bambini sopra una slitta steampunk dotata di lame rotanti.

TIPO	DOKTOR GRUMPO
LIVELLO	GANGSTER
BOTTE	8 - 9
TRUCCHETTI	???
DIFFICOLTÀ	18 - 22

SCENA 4 – FLY ME TO THE MOON

I TOON finalmente arrivano ai Jellyfish Junction. Se sono inseguiti dagli Elfobot e/o da Grumpo, verranno liberati dai loro inseguitori dagli uomini pesce del Sindacato: faranno fuoco con dei cannoni spara-arpioni fino a scacciarli.

L'ANIMATORE PUÒ leggere, oppure narrare a modo suo, questa introduzione alla scena:

«Il porto è colmo di olezzi che non sapete, e che in realtà non volete, identificare. Le gru rosse arrivano fino al cielo e una ridda caotica di navi d'ogni stazza è ammassata su una banchina che dà su un mare nero. Un uomo pesce vi stringe la mano: "Mi chiamo Vorgoth, sono stato avvisato dai ragazzi del casinò". Si volta e spalanca le branchie per pronunciare un'incomprensibile cacofonia gutturale, che fa accorrere quattro altri duri marinai pesce. Alle loro spalle, vedete una lunga fila di coppie di Toon in abiti nuziali. Danzano scompostamente in una trance, mentre uomini pesce incappucciati li guidano intonando un canto blasfemo verso una piattaforma da cui partono dei razzi verso la Luna, gialla come miele. Una fila di cicogne grandi quanto pterodattili torna dal satellite con un fazzoletto legato al becco. Si intravede che, qualsiasi cosa sia stretto nel drappo, si muove. È difficile capire di cosa si tratti. Le cicogne depositano i fagotti su un enorme cesto da cui si leva un mormorio distonico. "Ah," dice Vorgoth facendo un cenno con la mano, "non badate a loro. Quella è la nostra Agenzia per Cuori Abissali. È una specie di associazione per conoscere gente, fare amicizia, vivere un po' di romanticismo. Si dice che la solitudine sia più pericolosa di una pallottola, non è così?"»



QUANDO I Toon consegnano la cassa agli uomini-pesce del Sindacato, per prima cosa verranno informati che il loro debito con i Ducko è saldato. Vorgoth, prende una gomma gigante e cancella uno a uno i marchi che erano stati impressi su di loro. Mentre discutono sul come spartirsi il compenso dovuto dalla vendita di INK nella cassa, questa si scuote con violenza, il battito sordo al suo interno aumenta finché una manona guantata non la sfonda. Emerge una figura agghiacciante. Si tratta di Jimmy Rat, sepolto nell'INK. Lo inala con le sue tenebrose narici mentre levita a mezz'aria fino a trovarsi in verticale. L'INK lo fa crescere di dimensioni e lo colora di luminosità fluorescente e pulsante. Atterra al suolo e le sue zampe crepano il cemento. Fiuta le coppie di TNG in abito nuziale e si avventa contro di loro con le fauci spalancate. I suoi occhi sono spirali multicolore. Dopo aver addentato alcuni sposi, si rivolgerà ai Toon.

QUESTO È l'ultimo combattimento dell'avventura. Jimmy Rat non può essere veramente sconfitto. Gli uomini pesce, aiutando i Toon, tenteranno di spingerlo dentro uno dei missili per la Luna e spararlo fuori dal pianeta. Gli uomini pesce possono richiamare le cicogne e cavalcarle, grazie a un fischio speciale. I Toon, con una sfida di Versatilità di difficoltà intermedia (15), possono fare la stessa cosa e guadagnare un passaggio per levarsi di lì, in caso il Regolamento di Conti stia buttando male.

QUANDO I Toon avranno trionfato, sia il Sindacato dei Pesci che Frankie Ducko saranno importanti amici per ricominciare una nuova vita nella città che non cessa mai di esplodere.

EPPURE, JIMMY RAT È TORNATO.

L'ANNO DEL RATTO È ALLE PORTE.

JIMMY RAT

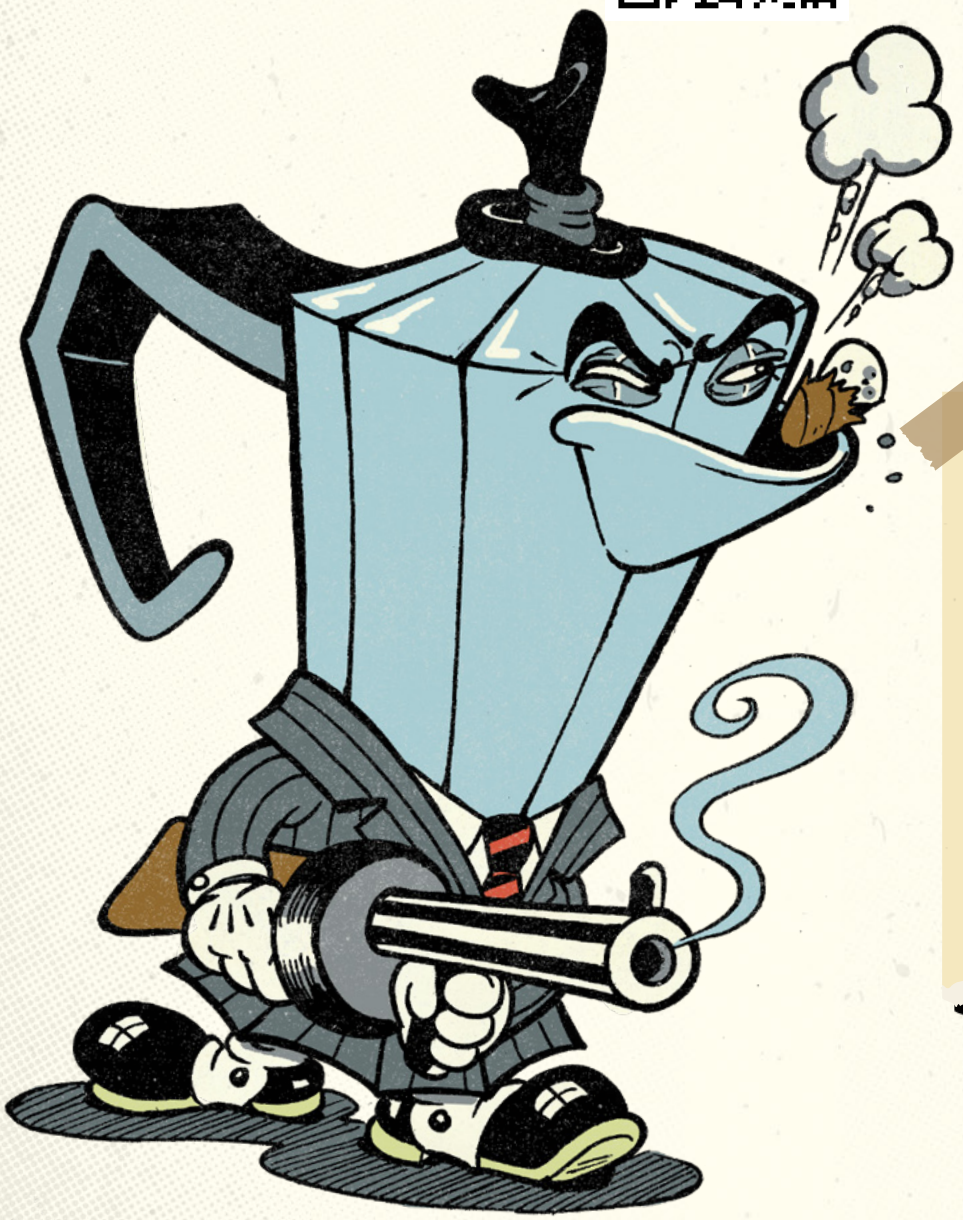
È il flagello di Helluva Town ed è l'archvillain per definizione. Di lui non si sa nulla, se non le centinaia di aneddoti sulla distruzione che periodicamente ha portato in città.

È scomparso dopo il Giorno della Maionese, durante una guerra coi Ducko.

TIPO	**JIMMY RAT**
LIVELLO	**BOSS**
BOTTE	???
TRUCCHETTI	???
DIFFICOLTÀ	23- 25

PARTECIPA ALLA CAMPAGNA SU KICKSTARTER

E RENDI I TUOI INCUBI CARTOONESCHI REALTÀ!



SCARICA QUI I PERSONAGGI PREGENERATI DI HELLUVA TOWN!


KAPN' KABOOM
PROVA UNA VERA ESPERIENZA DI FAMIGLIA CON L'ANTICA RICETTA DELLA NONNA PER LA DINAMITE!
GIOCACI CON I TUOI AMICI!
ORA IN COMODI PACCHETTI,
DA SCARTARE A NATALE!
SCAM INK. COMPANY - PRODUCIAMO TUTTO - HELLUVA TOWN

INFERNO

Dante's Guide to Hell



ACHERON

Il Fantastico Italiano Si Chiama Acheron Games.

SCOPRI DI PIÙ SU:

DriveThruRPG

WWW.ACHERON.IT

5E

APOCALISSE

JOHN'S GUIDE TO THE ARMAGEDDON



COMBATTI PER L'UMANITÀ, CONQUISTA I SETTE SIGILLI DELL'APOCALISSE!



Il Fantastico Italiano Si Chiama Acheron Games.

SCOPRI DI PIÙ SU:

DriveThruRPG

WWW.ACHERON.IT

PREMI VINTI

ENNIES
Tabletop RPG Awards
BEST ELECTRONIC BOOK

ENNIES
Tabletop RPG Awards
PRODUCT OF THE YEAR
BEST WRITING
BEST SETTING

SPAGHETTI FANTASY

BranCaloniA



IN ARRIVO

ACHERON

Il Fantastico Italiano Si Chiama Acheron Games.

SCOPRI DI PIÙ SU:

DriveThruRPG

Roll20



WWW.ACHERON.IT


ACHERON