

TRASH MEETS STEEL

Presents

MORTAL KOMBAT

Roleplaying Game



Powered by

V.E.S.U.S.

VIOLENCE AND EXTERMINATION: ROLE-SLAYER'S UNIVERSAL SYSTEM

TRASH MEETS STEEL

Presents

MORTAL KOMBAT

Roleplaying Game

Powered by

V.E.S.U.S.

VIOLENCE AND EXTERMINATION: ROLE-SLAYER'S UNIVERSAL SYSTEM

MENU

Filmato Iniziale	p.6
Premessa	p.7
V.E.R.S.U.S. - Il Sistema di Gioco	p.8
Insert Coin	p.9
Seleziona un Kombattente	p.11
Preparazione al Torneo	p.14
Regole di Kombattimento	p.15
Preparazione	p.15
Primo round	p.16
Round successivi	p.23
Ultimo round	p.24
Gestione delle scommesse	p.24
Gestione del Gioco	p.26
Scene di intermezzo: i vantaggi	p.27
Prima fase: Introduzione dei protagonisti	p.28
Seconda fase: Fight!	p.29
Terza fase: Flawless Victory	p.30
Opzioni	p.31

Cambiare il numero di round per vincere	P-31
Cambiare il limite di tempo	P-31
Suggerimenti	P-32
Crediti	P-34
Scheda del Kombattente	P-36
Personaggi di Esempio	P-37
Liu Kang	P-38
Johnny Cage	P-39
Sonya Blade	P-40
Raiden	P-41
Kano	P-42
Sub-Zero	P-43
Scorpion	P-44
Reptile	P-45
Shang Tsung	P-46
Goro	P-47
Mazzo Kombat e Mazzo Eventi	P-48
Scheda del Torneo	P-63
Tabellone di Gioco	P-64

FILMATO INIZIALE

Il Mortal Kombat è un torneo di arti marziali organizzato una volta per generazione in un universo parallelo alla Terra, l'Outworld. Qui, sull'isola dello stregone Shang Tsung, i migliori guerrieri provenienti da tutti i regni si scontrano, allo scopo di scoprire quale sarà il campione assoluto.

In realtà, il Mortal Kombat è ben più di un semplice torneo.

Nel momento in cui i combattenti dell'Outworld vinceranno per la decima volta di fila il torneo, Shang Tsung potrà avere l'opportunità di consegnare al suo imperatore, Shao Khan, le chiavi del regno della Terra, noto anche come Earthrealm. Così facendo, questo potrà essere invaso dalle forze dell'Outworld, e aggiunto ai domini dell'imperatore.

Shang Tsung è affiancato in particolare da due validi alleati: il primo è Goro, principe della razza Shokan, enormi individui con quattro braccia, mezzi uomini e mezzi draghi. Egli è colui che ha sconfitto Kung Lao, l'ultimo campione della Terra, secoli fa, per poi aggiudicarsi il titolo di vincitore del torneo per ben nove volte di fila. L'altro compagno di Shang Tsung è la sua guardia personale, Reptile, un essere simile a un rettile appartenente alla ormai estinta razza Zatteran, che può all'occorrenza assumere il suo aspetto vero e proprio, simile ad una sorta di rettile antropomorfo, oppure di essere umano, apparendo come un ninja con vesti di colore verde.

Essendo la decima e ultima possibilità per i guerrieri della Terra di vincere il torneo, Raiden, il dio del tuono e protettore dell'Earthrealm, non intende vedersi sottrarre il suo dominio, e abbandona il suo stato di Antico Dio per scendere sulla Terra, mettere insieme un gruppo scelto di lottatori formato dai più forti guerrieri del mondo, e affrontare le schiere dell'Outworld.

Sei pronto a scrivere il tuo destino?

PREMESSA

Questo gioco fa riferimento ad una nota serie di videogiochi, Mortal Kombat per l'appunto. Voglio specificare che questo NON È il gioco di ruolo ufficiale della serie. Non detengo i diritti delle immagini, dell'ambientazione, dei personaggi: per tutto questo fate riferimento a Warner Bros. Entertainment Inc.

Si faranno moltissimi riferimenti a sangue e violenza fisica di vario genere. È opportuno precisare che non si intende simpatizzare questo genere di atti, e non si intende spronare a commetterli, qualora fisicamente possibile (sarei senz'altro curioso di vedere un giocatore divorare l'anima di un altro compagno, in conseguenza di una partita a questo gioco di ruolo, ma preciso che io non ho e non desidero alcun genere di responsabilità in tal caso).

L'autore
Alex I.
alias il mietitore
alias Revan Adler

V.E.R.S.U.S.

IL SISTEMA DI GIOCO

V.E.R.S.U.S. è l'acronimo di *Violence and Extermination: Role Slayer's Universal System*, che si traduce più o meno, almeno come significato, in "il sistema universale per il massacratore di ruolo che dalle sue partite non richiede altro che violenza e sterminio".

Si tratta di un sistema che vuole convertire *Mortal Kombat*, popolare serie di videogiochi picchiaduro, diventata famosa per la violenza dei suoi scontri, in un gioco di ruolo, mantenendone intatto il più possibile il senso di sfida e il colore, l'ambientazione.

L'ambientazione di *Mortal Kombat* è una delle cose che più lo rende particolare rispetto alla concorrenza nel settore, perché è l'unico che riesce ad unire divinità, ninja, cyborg, ninja robotici, star hollywoodiane, giappone feudale e ottica occidentale senza risultare pacchiano o buffo, ma volendo mantenere a tutti i costi un tono serio, maturo, ed epico.

Se dovessi tentare di descrivere in poche parole a chi non conosce l'universo di *Mortal Kombat* ciò di cui sto parlando, direi che è un "universo con caratteri manga, immaginato e sviluppato da chi legge dei comics". Però dubito che renda abbastanza bene l'idea: l'unico modo per comprendere veramente è provare qualche episodio della saga, e scoprire i retroscena della storia leggendola su internet.

Perché vi sto parlando dell'ambientazione del gioco?

Perché ho scoperto che per assaporare come si deve un gioco basato su *Mortal Kombat*, come questo *Mortal Kombat RPG*, è necessario mantenere intatto il colore e l'ambientazione della serie. Ho provato a giocare con un'altra ambientazione, più nota, appartenente ad un altro gioco picchiaduro, ma ho scoperto che rende i combattimenti in un modo completamente diverso, e qualitativamente inferiore. Perché il sistema è stato pensato esplicitamente per *Mortal Kombat*, o comunque per un gioco che abbia le stesse tinte, non per altro.

Per giocare con questo gioco è dunque necessario farsi un'idea di come sia il mondo in cui ci si vuole muovere. Lungo il manuale tenterò il più possibile di fornire esempi, così da riuscire a "insegnare" pure l'ambientazione del gioco, oltre che il funzionamento del sistema che ho realizzato.

INSERT COIN

Il *V.E.R.S.U.S.* ha come scopi ultimi quelli che seguono:

1. Creare collaborativamente una storia "alla Mortal Kombat";
2. Dare vita ad avvincenti combattimenti utilizzando la fantasia dell'intero gruppo.

Il meccanismo utilizzato si basa sul senso di agonismo dei giocatori. Più attorno al tavolo si fa qualsiasi cosa per portare a casa l'ottava vittoria e vincere il Mortal Kombat, più è probabile che la partita risultante sia qualcosa di epico.

Per fare quanto preannunciato, serve intanto un numero di giocatori, variabile tra il 4 e l'8 (personalmente consiglio un 6, come numero perfetto. In 4 girano poche scommesse, in 8 il gioco funziona ma è davvero troppo caotico). Di questi giocatori, uno sarà il CPU (che si legge ci-pi-u), gli altri saranno i P. Ognuno dei P si vede assegnato un numero che va dall'1 in poi, in ordine (perciò se i giocatori sono sei, uno sarà la CPU, gli altri saranno P1, P2, P3, P4, P5). CPU sta per Computer, e P sta per Player. Tali nomi sono ripresi direttamente dalla dicitura con cui erano abbreviati nei vecchi videogiochi.

Trovati i giocatori, servono un numero di matite sufficiente da far sì che non ce le si debba litigare (suggerisco di razzare le matite dell'Ikea, fortemente funzionali al gioco di ruolo). Qualche gomma giusto per fare le correzioni del caso è inoltre caldamente consigliata. Ogni P dovrà ricevere una *Scheda del Personaggio*, e il CPU riceve la *Scheda del Torneo*. Entrambe queste due schede sono disponibili per la fotocopiatura in fondo al manuale.

È inoltre necessario un numero variabile di dadi a sei facce. Per motivi di comodità ne consiglio una decina, anche se in realtà è sufficiente ritirare uno stesso dado più volte, quando i dadi non bastano, e l'effetto è lo stesso. Quando nel gioco parlerò di dadi, mi riferirò al solo dado a 6 facce, dato che non è previsto l'utilizzo di dadi differenti.

È poi necessaria una quantità non indifferente di "qualcosa" da utilizzare come gettoni. Tipicamente si usano delle pietruzze di vetro (di solito in negozi di cianfrusaglie vendono dei sacchetti da 50 gemme a meno di un euro), ma potete usare qualsiasi cosa che sia in numero sufficiente per svolgere la medesima funzione, ovvero "conteggiare". Come numero indicativo, consiglio una cinquantina di questi gettoni.

Ci sono poi da stampare le carte dei due mazzi da gioco. Ora: è necessario fare una precisazione importante, riguardo alle cose da stampare:

- Il regolamento di gioco può essere stampato o meno: farebbe comodo averlo sottomano, ma nel caso qualcuno lo conosca a menadito non è necessario.
- Ogni giocatore deve avere la sua scheda del personaggio, dunque quella è da stampare. MA sconsiglio di stampare le schede dei personaggi prefatti, se non vi risulta necessario a tutti i costi, dato che poi rischiate che non vengano utilizzate, se tutti i giocatori vogliono usare personaggi inventati ad hoc. Potrebbe al massimo fare comodo al CPU avere le schede ingrandite dei personaggi che intende fare incontrare ai

giocatori (tipo quella di Goro, compresa tra le schede prefatte): in tal caso la scelta è sua se stampare una dozzina di schede grosse oppure affidarsi alla *Scheda del Torneo*, che dovrebbe sopperire a questo problema.

- Per stampare le carte da gioco, dovete stampare PRIMA le facciate frontali (facilmente riconoscibili), POI, sul retro del foglio appena stampato, andate a stampare le facciate posteriori, che sono contenute nelle pagine immediatamente seguenti. Potete anche stampare fronte e retro su due fogli differenti, per poi incollare le due facciate. Le carte guadagnano così in resistenza, ma ci mettete il doppio di carta: vedete voi come fare.

Infine è necessario stampare il *Tabellone di Gioco*, trovabile nell'ultima pagina in fondo al manuale, e porlo al centro del tavolo.

Quando vi siete procurati tutto il materiale, siete pronti per giocare.

SELEZIONA UN KOMBATTENTE

Tanto per cominciare, ogni P necessita di un personaggio da controllare. La CPU controllerà tutti gli altri personaggi che verranno incontrati nel corso della storia.

Realizzare un personaggio è piuttosto semplice e veloce. Intanto, dopo essersi fatti un'idea generale di come si vuole che sia il proprio personaggio, ogni P prende una Scheda del Kombattente vuota (ce n'è una più o meno in fondo al manuale, liberamente fotocopiabile).

A questo punto, si compilano i primi due campi della scheda, piuttosto semplici e diretti. In "nome" bisogna ovviamente inserire il nome del proprio personaggio, che deve essere in linea con le sue origini. In "razza" si scrive invece la razza del personaggio. Le razze tra cui è possibile scegliere sono Umano, Spettro, Non Morto, Criomante, e Oni. Gli Zatteran, gli Antichi Dei, e i Vampiri sono casi particolari che, comunque, nella descrizione seguente ho scelto di inserire per spiegare l'ambientazione. L'unico modo per giocare un personaggio di queste due razze è prendere direttamente i personaggi Reptile, Chameleon, o Kameleon (in fondo al manuale c'è la scheda di Reptile, mentre le altre verranno distribuite in futuro), per quanto riguarda la razza Zatteran, oppure il personaggio Nitara, l'unico vampiro esistente nell'ambientazione (anche la scheda di Nitara sarà distribuita in futuro). Per quanto riguarda gli Antichi Dei, il ragionamento è analogo, e possono essere giocati solo Raiden, Fujin e Shinnok (Fujin e Shinnok saranno anch'essi distribuiti in futuro). La razza Shokan è invece riservata ai boss, non giocabili dai P. Lo stesso discorso vale per i Draghi.

- Antico Dio: Gli antichi Dei sono esseri che da sempre vegliano sull'universo, dall'alto del Paradiso. Le regole che si sono imposti sanciscono che non possono prendere parte agli avvenimenti terreni, ma non è scontato che il personaggio decida di violare questo comandamento.
- Criomante: Un essere umano che ha sviluppato la capacità di controllare il ghiaccio. È in grado perciò di richiamare getti di ghiaccio dal suolo, di ghiacciare il terreno sotto di se, o i propri nemici.
- Drago: Una razza che oggi conta pochissimi esponenti, e che ultimamente è ritornata alla luce del sole grazie alla comparsata del loro re, Onaga. Il fatto che siano pochi non vuol dire tuttavia che siano creature deboli, ovviamente.
- Oni: Demoni, il cui mondo di origine è il Netherealm. Il loro aspetto fisico è spesso mostruoso, e a volte escono spontaneamente dal Netherealm, mentre altre volte sono direttamente evocati da un mondo esterno.
- Spettro/Non morto: Uno spettro è lo spirito di una persona uccisa che grazie alla sua forza di volontà riesce a sfuggire al Netherealm, l'inferno, per tornare nel suo mondo di origine allo scopo di vendicarsi, o per portare a termine il suo obiettivo. Un non morto è invece anch'esso un individuo morto, riportato tuttavia in vita tramite rituali magici. Di solito il fatto di essere ritornati dalla morte sconvolge i loro ideali e i loro aspetto fisico, trasformandoli sia fisicamente che moralmente in esseri malvagi.

- Shokan: Esseri il cui sangue umano è misto al sangue di drago. Come risultato la loro pelle è un po' scagliosa, e hanno quattro braccia anziché due. Esseri simili provengono sempre e solo dall'Outworld.
- Vampiro: Si sa dell'esistenza di un solo essere, al momento, che beve sangue per sopravvivere, e si ignora che cosa l'abbia reso tale.
- Umano: La maggior parte delle persone che prendono parte al Mortal Kombat sono esseri umani. La loro provenienza può variare: molti vengono del regno della Terra, l'Earthrealm, mentre altri sono sempre vissuti nell'Outworld. Di fatto l'Outworld oggi è un aggregato di vari altri mondi, dunque il personaggio potrebbe essere nato in uno di questi regni minori, come ad esempio Edenia, oggi parte dell'Outworld a tutti gli effetti.
- Zatteran: Razza ufficialmente estinta, di cui si conosce al momento un solo esemplare. Il mondo di origine della razza, Zattera, è stato conquistato dall'imperatore dell'Outworld, e assorbito da quest'ultimo. Gli zatteran sono esseri antropomorfi con varie caratteristiche che ricordano i rettili, come le scaglie, il mimetismo, o la possibilità di sputare acido.

L'appartenenza a una razza o meno non dà bonus o altri modificatori, ma serve solo a scopo descrittivo.

Decisi questi due primi punti, è necessario definire i valori delle caratteristiche.

Le caratteristiche sono in totale sette. Le prime tre sono le Caratteristiche Fisiche, e sono:

- Forza: Indica la forza fisica del personaggio;
- Agilità: Indica la rapidità e precisione dei movimenti del personaggio;
- Tenacia: Indica la resistenza fisica ai colpi di vario genere che possono essere inflitti al personaggio.

Ci sono poi altre tre caratteristiche, dette Caratteristiche Non Fisiche:

- Ambizione: Indica quanto è disposto a impegnarsi il personaggio per raggiungere i suoi scopi;
- Saggezza: Indica il valore e la quantità di conoscenze di vario genere che il personaggio possiede;
- Stile: Indica la capacità del personaggio di relazionarsi con gli altri, in varia maniera.

Vi è inoltre una settima caratteristica, Kombat, che indica la capacità di combattimento del personaggio.

Per determinare il valore di queste caratteristiche è intanto necessario distribuire 15 punti tra le Caratteristiche Fisiche, tenendo presente che il valore massimo da queste raggiungibile è 7. Fatto questo, è necessario spendere altri 15 punti nelle Caratteristiche Non Fisiche. Il valore di Kombat è infine uguale al valore più elevato tra quelli delle Caratteristiche Non Fisiche.

A questo punto è necessario determinare quale sia l'Obiettivo del personaggio. Per quale motivo egli prende parte al Mortal Kombat, se si parla dello scenario base (quello descritto nel Filmato Iniziale, all'inizio del

manuale), o comunque si fa trasportare dalla storia proposta dal CPU? L'obiettivo sarà ciò che farà da faro per il personaggio nel corso di tutta la storia.

Nell'apposita sezione è poi necessario scrivere quali siano le capacità speciali del personaggio, che possono essere completamente varie, dalla necromanzia, al controllo del fuoco o dei lampi, allo sparare raggi laser dagli occhi.

Nella sezione sottostante, Stile di Combattimento, bisogna scrivere quale sia lo stile di combattimento usato dal protagonista. Può essere sia uno stile orientale, come uno degli stili dei cinque animali, che occidentale, come il kickboxing o il mixed martial arts. Può anche essere uno stile di combattimento più particolare come il Capoeira o il Krav Maga. Se non hai idea di cosa scrivere in questione sezione, un generico "Karate" o "Kung Fu", che può voler dire tutto e niente, è la scelta migliore. Che poi io faccio il furbo, ma non è che sia esattamente un maestro conoscitore di questa roba...

Lo stesso dicasi per l'arma, da inserire nello spazio sottostante. Di solito i personaggi di Mortal Kombat usano armi tradizionali orientali realmente esistenti come ventagli da combattimento, pugnali a farfalla, bastoni di vario genere. Capita tuttavia che un personaggio possa usare, come nel caso di Sub-Zero, armi non realmente esistenti come la Kori Blade, la spada di ghiaccio. Il personaggio che si stà andando a creare può dunque possedere qualsiasi tipo di arma bianca.

Compilato anche questo campo, il personaggio è pronto per combattere.

PREPARAZIONE AL TORNEO

A questo punto tocca al CPU fare la sua parte del lavoro. Egli deve preparare un determinato numero di PNG, ovvero personaggi non controllati dai P, in maniera tale che il numero complessivo di personaggi, tra quelli dei P e i suoi, sia 10. Il suo lavoro può essere semplificato e velocizzato se sceglie, come consiglio, di usare almeno in parte le schede prefatte dei personaggi della saga, disponibili in fondo alla scheda e in rete.

Dei personaggi che deve andare a preparare, inoltre, è necessario che uno sia più potente degli altri. Le regole da seguire per crearlo sono simili, con la differenza che i punti da distribuire nei due gruppi di caratteristiche non sono 15, ma 20, e il limite al valore delle caratteristiche è 10, non 7. Un personaggio di questo tipo può inoltre essere un Shokan o un Drago, anche se questo non è obbligatorio. Questo personaggio sarà uno dei due personaggi che **OBBLIGATORIAMENTE** i personaggi dovranno affrontare. È a scelta del CPU se questo scontro debba essere l'ottavo o il settimo sulla scaletta degli scontri dei kombattenti. L'altro scontro obbligatorio è prima o dopo questo scontro contro un nemico più forte, dunque anche in questo caso è il settimo o l'ottavo; tuttavia, il nemico da affrontare sarà un avversario normale, e non potenziato come in questo caso.

Le statistiche dei PNG vengono trascritte sulla *Scheda del Torneo*, una sorta di versione semplificata e rimpicciolita della Scheda del Personaggio, che permette di tenere traccia più brevemente delle caratteristiche di tutti i vari PNG creati.

Il CPU deve poi creare una storia, che sarà probabilmente in parte stravolta. La storia deve essere in tinta con quelle solite della saga. Questo significa che c'è qualche cataclisma particolarmente preoccupante all'orizzonte (come la conquista del regno della terra, l'esplosione del cosmo, la rinascita di un grande campione passato che potrebbe tiranneggiare su tutti le terre e su tutti i mari) che può e deve essere risolto combattendo in quello che si rivelerà essere un torneo, ufficiale o meno. Nello scenario base viene organizzato un torneo per decidere le sorti della terra, ma qualunque trama in cui questo concetto di torneo non è presente può andare bene, basta che ci sia un grosso ammassamento dei Kombattenti più forti dell'universo in un posto abbastanza stretto per tutti quanti. Da lì, le botte voleranno anche da sole.

A questo punto, il torneo può cominciare.

REGOLE DI KOMBATTIMENTO

Prima di procedere ulteriormente nella spiegazione di come procede il gioco, è meglio che io spieghi fin da ora come funzionano i combattimenti, così che la cosa non debba più essere ripresa in giro per il manuale.

Preparazione

Innanzitutto: il *Tabellone di gioco*. Questo deve essere posto in mezzo al tavolo, o messo in qualche posizione dove possa essere ben in vista di chiunque.

La parte alta è divisa in due parti, ovvero *Schieramento 1* e *Schieramento 2*. All'inizio del combattimento, i personaggi che prendono parte alla mischia vengono ripartiti nei due schieramenti. Può essere anche una sola persona contro sette, o un semplice duello uno contro uno. Le meccaniche di combattimento per scontri con più di due persone funzionano esattamente alla stessa maniera di un duello uno contro uno. Questo vuol dire che nello schieramento v'è scelto un leader. Di solito, uno di questi leader è determinato dalle meccaniche di gioco (come si vedrà, l'attenzione del gioco si sposta da un P all'altro. Questo P sarà uno dei due leader del combattimento che avverrà nella sua scena). L'altro sarà determinato dalla storia, che a sua volta si muoverà seguendo la volontà di uno dei giocatori al tavolo. Questo sarà tuttavia meglio trattato nel prossimo capitolo, per ora basta sapere che se il combattimento non parte come un semplice uno contro uno, negli schieramenti con più persone è necessario scegliere un leader, e il resto del combattimento si svolgerà in maniera praticamente uguale ad un uno contro uno tra i due leader degli schieramenti.

Nelle due aree degli schieramenti vanno perciò scritti i kombattenti che vi sono ripartiti. Il primo nome, in caso di schieramenti con più persone, sarà quello del leader.

Per ognuno dei due schieramenti è poi presente un gruppo di tre cerchi. Sopra di essi vanno poste tre gemme di vetro o qualche segnalino di sorta. Quei segnalini sono i *Kombo Breaker*, o *Interruttori di Kombo*, abbreviati in *KB*.

Nell'area sottostante gli schieramenti c'è la cosiddetta *Barra della vita*. Su di essa v'è posto un segnalino, come un tappo per bottiglie di birra, sulla tacca con scritto VS. Questo segnalino si sposterà durante lo scontro, e se raggiungerà la tacca più a sinistra, con scritto KO, allora lo *Schieramento 1* avrà avuto la peggio. Lo stesso dicasi al contrario, per lo *Schieramento 2*, se il segnalino raggiunge il KO di destra.

Sopra la barra della vita, appena dentro alla zona degli schieramenti, devono essere posti 3 segnalini KB (*Kombo Breaker*), da entrambe le parti. Ogni schieramento ha dunque un totale di 3 KB, il cui funzionamento verrà spiegato di seguito.

I due mazzi di carte (il *Mazzo Kombat* e il *Mazzo Eventi*, devono essere mescolati e posti sul tavolo da gioco, nei pressi del tabellone). La carta **Fatality** non deve essere inserita fin da subito nel *Mazzo Kombat*, e lo stesso dicasi per la carta *Finish Him*, che sarà introdotta nel *Mazzo Eventi* solo durante l'ultimo round.

L'area, infine, inferiore del tabellone, è divisa in varie parti. Due grosse crosse croci delimitano le aree sottostanti i due Schieramenti in cui i giocatori andranno a porre le loro anime scommesse (si legga più avanti, riguardo al funzionamento di queste ultime). L'area centrale invece è occupata da una sorta di tabella contenente i numeri da 1 a 10. Sull'1 deve essere posta una gemma di vetro o qualche segnalino con la medesima funzione. All'inizio di ogni turno successivo al primo, il segnalino deve passare al numero successivo, dato che il suo scopo è quello, prevedibilmente, di tenere traccia del numero di turni che hanno avuto luogo nel round corrente. Si veda p.23 per le regole relative ai turni massimi che può durare un round.

D'ora in avanti, i P partecipanti allo scontro, ovvero i giocatori dei due personaggi leader, saranno detti *giocatori interni*, in riferimento al conflitto, mentre i giocatori i cui personaggi non combattono oppure combattono ma in secondo piano sono detti *giocatori esterni*.

Ognuno dei giocatori esterni all'inizio del Kombattimento riceve 10 anime.

Primo round

All'inizio del combattimento, ognuno dei due *giocatori interni* riceve un numero di carte dal *Mazzo Kombat* pari al Kombat del proprio personaggio. Dopo avere preso visione della carte pescate, uno dei due *giocatori interni* può dichiarare di utilizzare un vantaggio. In questo caso, deve descrivere come nella storia il proprio personaggio faccia uso dell'informazione che ha e che compone il proprio vantaggio, per ottenere una qualche sorta di superiorità nei confronti del proprio avversario. Il vantaggio usato deve ovviamente essere nei confronti del proprio nemico (vedi p.27 per ulteriori informazioni in proposito). All'inizio del primo turno non vengono pescate carte addizionali. A questo punto viene tirato un d6. Se il risultato è numero dispari il primo giocatore ad attaccare sarà quello dello *Schieramento 1*, altrimenti a cominciare sarà il giocatore il cui personaggio appartiene allo *Schieramento 2*.

La descrizione degli effetti delle carte è sintetizzata sulle carte stesse. Tuttavia, per sicurezza preferisco riportare i loro effetti anche qui, possibilmente in modo più esauriente, così da fugare eventuali dubbi.

Intanto, le carte del *Mazzo Kombat* sono divise in due tipi: *Mosse* ed *Effetti*.

Le carte *Mossa* sono:

Attacco Semplice – Effettua un attacco e infligge un danno all'avversario

Uppercut – Infligge un danno all'avversario, e scaglia quest'ultimo in aria. Sarà possibile continuare solo con mosse eseguibili in aria, per il resto dell'attacco. Il Contatore Kombo viene azzerato, dunque con gli attacchi si riparte dall'1.

Presca – Infligge due danni e termina la Kombo

Mossa Speciale – Richiede un numero di anime nella propria riserva pari almeno al numero di giocatori. Una di queste anime viene sacrificata. Il personaggio infligge due danni e sacrifica due anime dalla riserva dell'avversario.

Mossa Azzardata – Il personaggio sacrifica tutte le anime della propria riserva, ed infligge un numero di danni pari al numero delle anime sacrificate, fino ad un massimo di cinque.

Qui sono stati introdotti vari termini e concetti che è necessario spiegare. Durante il turno in cui attacca, il giocatore può utilizzare tutte le carte *Mossa* che vuole, a patto che ne soddisfi gli eventuali requisiti, e rispetti l'indicatore Kombo.

Requisiti: I requisiti che possono essere necessari per l'utilizzo della carta riguardano sempre la propria *riserva di anime*. La riserva di anime equivale al numero di anime scommesse sul personaggio dai giocatori esterni. Le meccaniche di scommessa verranno affrontate tra qualche paragrafo. Carte con questo requisito sono alla base del bluff: ai giocatori è consentito parlare tra di loro, ma non mostrare le carte che tengono in mano. Fino a che punto la richiesta di un giocatore potrebbe essere sincera? Uno dei giocatori esterni potrebbe lasciarsi convincere, e scommettere buona parte delle proprie anime su un personaggio che però, al suo turno, contro ogni previsione brucerà tutte quelle anime per attivare una mossa azzardata.

Indicatore Kombo: Sotto ogni carta *Mossa* è presente una dicitura, detta *Indicatore Kombo*, come lo, 2o, 3a, 2t. Non sono caratteri a caso, logicamente, ma c'è una chiave di lettura ben precisa.

Intanto, i numeri. I numeri presenti indicano in quale parte della Kombo l'attacco può essere utilizzato. Una carta che abbia ad esempio lo come indicatore Kombo può essere utilizzata come prima mossa di una Kombo. Se invece non ha l'lo, ma ha ad esempio scritto 2o, quella carta non potrà essere l'inizio di una Kombo.

La lettera indica invece dove quell'attacco può essere utilizzato, da un punto di vista puramente fisico. t vuol dire che l'attacco può essere usato solo a terra, a vuol dire che l'attacco può solo essere usato in aria, mentre o indica che l'attacco può essere eseguito sia in aria che a terra.

Esempi di Kombo permessi:

lt, 2t, 3o

lo, 2o, 3o

lo, 2t (uppercut), la, 2a

Alcune carte terminano la Kombo, come la carta *Presca*. Questo indica chiaramente che a quel punto l'attacco viene interrotto.

Le carte *Effetto* hanno un funzionamento leggermente meno immediato. Esse sono:

Arma – Il lottatore estrae la propria arma. Fino a che non la riporrà o non gli verrà distrutta, egli continuerà a combattere con essa. Combattendo con la propria arma, un personaggio effettua un danno extra per ogni Kombo in cui la utilizza, e riceve un danno extra se viene colpito mentre la tiene estratta. Se un personaggio con un'arma estratta colpisce un altro personaggio che combatte con un'arma, i due danni extra non si

sommano, ma quello che riceve il danno riceve un solo danno extra. L'arma può essere riposta in un qualunque momento del proprio turno; in quel momento la carta *Arma* viene scartata. Se il danno non deriva da una Kombo, ma da un attacco *Questione di <caratteristica>*, allora il danno non viene incrementato di 1.

Parata – Questa è l'unica carta che può essere giocata solo durante il turno dell'avversario. Se utilizzata, il personaggio attacco ignora il danno derivante dall'ultimo attacco subito, ma non interrompe la Kombo. Inoltre, può essere utilizzata solo all'inizio della Kombo; in caso contrario il personaggio sarà frastornato dall'attacco precedentemente ricevuto e non sarà in grado di parare i nuovi colpi, che andranno tutti a segno. Se l'attacco che viene parato è un'Uppercut, allora si ignora anche l'effetto che riguarda l'essere sbalzati in aria. Se l'attacco parato è una Mossa Speciale, l'attaccante perde comunque le anime spese per effettuare l'attacco, ma il ricevente non riceve danni, e le sue anime restano intoccate. Nel caso l'attacco parato sia una Mossa Azzardata, l'attaccante perde le anime spese nell'attacco, ma l'attaccato non subisce danni. La carta *Parata* infine non può essere usata contro le Prese.

Questione di <caratteristica> - C'è un tipo di carta di questo genere per ogni Caratteristica Fisica dei personaggi, dunque Forza, Agilità, e Tenacia. Una carta di questo genere può essere usata una volta per turno, anche se la caratteristica è diversa. Quando viene messa in gioco, entrambi i *giocatori interni* tirano un numero di d6 pari al valore che il proprio lottatore ha per quella caratteristica. Viene contato come "successo" ogni dado che riporta un numero pari. Il lottatore che ha un numero maggiore di successi rispetto all'altro ha vinto la sfida, e infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza tra i due valori che i due lottatori avevano in quella caratteristica.

Fatality – Questa carta non è introdotta nel *Mazzo Kombat* fin dall'inizio della partita, ma viene introdotta solo quando viene giocata la carta evento *Finish Him*. Se un giocatore ce l'ha in mano alla fine del combattimento, può scegliere di giocarla. Questo definisce la morte trucculenta e dolorosa dello sconfitto, nel caso si trattasse di un combattimento 1 contro 1, oppure del leader dello skieramento sconfitto, nel caso fosse un combattimento con più persone.

A differenza delle carte del *Mazzo Kombat*, le carte del *Mazzo Eventi* non sono suddivise in due tipi, ma sono tutte uguali, e con lo stesso funzionamento. Solo la carta *Finish Him* segue un funzionamento a parte, che sarà meglio spiegato nel suo paragrafo.

Causa Maggiore – Questa carta funziona in modo particolare: la prima volta che entra in gioco, segnala l'imminente arrivo di un personaggio o di una situazione che è in grado di interrompere lo scontro, diventando un problema che per entrambi gli Skieramenti in lotta ha la priorità rispetto allo scontro. Il giocatore che estrae la carta deve descrivere la natura di questo "imminente arrivo" (ad esempio, il pavimento comincia a tremare). Dovrebbe non essere troppo esplicito riguardo al chi stia esattamente per arrivare: la carta viene infatti inserita nuovamente nel mazzo, anziché essere scartata. Il mazzo viene rimescolato, e quando la carta viene estratta una seconda volta nello stesso combattimento, allora ecco che la minaccia arriva. Ora, se il giocatore che ha narrato il primo effetto di questa carta è stato troppo esplicito (ad esempio dicendo che un fulmine solca il cielo, che rimanda fin troppo direttamente a Raiden) nella sua

descrizione, la narrazione del secondo giocatore sarà fin troppo vincolata a quanto precedentemente narrato, e non avrà un vero e proprio potere narrativo. Se il primo giocatore stà abbastanza sul generico, con il suo arrivo imminente, il secondo non si troverà ad essere forzato nella descrizione.

Più Sangue! – Fino alla fine del round ogni kombo infliggerà un danno extra, se almeno un attacco vè a segno.

Stallo – La situazione si riequilibria, e il segnalino torna sul VS.

Indecisione – I *giocatori esterni* hanno la possibilità di rivedere le loro scommesse, spostando quante anime preferiscono da uno skieramento all'altro. Le anime scommesse non possono essere tuttavia ritirate, e non se ne possono aggiungere altre.

Evento fortuito – Qualche evento, definito da chi gioca la carta, capovolge completamente la situazione: il segnalino sulla barra della vita passa dalla parte esattamente opposta della barra (*ad esempio, da +6 a -6*).

Voltafaccia – Uno dei nomi contenuti nello Skieramento in svantaggio passa allo Skieramento opposto. Chi sia questo personaggio viene deciso da chi gioca la carta, come anche esattamente come questo voltafaccia accada. Lo Skieramento che perde il personaggio riceve un numero di danni pari al Kombat del lottatore che è passato allo Skieramento opposto.

Cambio di Arena – Il luogo in cui stà avvenendo il combattimento si sposta, oppure muta in modo abbastanza radicale.

Nuovo Alleato – Un nuovo Kombattente scene in campo, a si schiera al fianco dello skieramento in svantaggio. Chi sia il lottatore in questione è definito dal giocatore che gioca la carta, e può essere sia un personaggio dei P che un personaggio del CPU. Lo skieramento che riceve il lottatore infligge un numero di danni all'altro skieramento, pari al Kombat del lottatore appena entrato in gioco.

Rinfrescata – Il combattimento offre un secondo di riposo: il segnalino si sposta di una tacca verso il VS (non si muove se era già sul VS) ed entrambi gli schieramenti recuperano i loro Combo Breaker.

Rottura dell'Arma – Le armi estratte si rompono, o vengono in qualche modo perdute. Le carte Arma eventualmente messe in gioco vengono scartate, e chi ha perso l'arma non potrà più estrarla fino alla fine del round. In quel momento le armi per qualche motivo, non necessariamente spiegato nella storia, torneranno integre, o verranno ritrovate, e in sintesi potranno ritornare ad essere utilizzate.

Finish Him – La carta Finish Him resta fuori dal gioco inizialmente, ed entra in gioco solo quando è possibile che il Combattimento sia giunto all'ultimo round. Di solito questo vuol dire che viene introdotta nel secondo round di gioco, ma è possibile che il gruppo decida di applicare la regola opzionale per aumentare o diminuire i round di gioco. In ogni caso, se il round corrente può essere l'ultimo round del Combattimento, allora la carta Finish Him viene introdotta nel *Mazzo Eventi*. Quando questa carta entra in gioco, chi la pesca grida «Finish Him!!!», ed essa viene scartata dal *Mazzo Eventi*, mentre la carta **Fatality** viene inserita nel *Mazzo Kombat*. Il *Mazzo Kombat* viene poi rimescolato, e il gioco riprende come se nulla fosse.

Colui che può attaccare per primo comincia a giocare carte per comporre la sua Kombo. Per farlo, come spiegato nella descrizione delle carte, è necessario tenere conto dell' *Indicatore Kombo*. Quando le carte del *Mazzo Kombat* vengono giocate, esse vengono messe da parte, fuori dal tabellone di gioco. Rimarranno lì fino a che il round non terminerà: a quel punto esse saranno riunite con le carte rimaste nel mazzo, e rimescolate. Se il mazzo finisce, si prendono le carte scartate, le si mescolano, e si ottiene così il nuovo mazzo.

Il personaggio di Revan, Shang Tsung, ha Kombat 6, quindi Revan estrae 6 carte dal Mazzo Kombat. Le osserva:

- Attacco Semplice 1t, 2t
- Attacco Semplice 1a, 3a
- Parata
- Parata
- Uppercut 1t, 2t, 3t
- Mossa Speciale 1t

Le scommesse di anime non sono ancora cominciate, dunque non può utilizzare la Mossa Speciale, non avendo anime nella sua riserva. Le parate le può solo utilizzare per difendersi dagli attacchi dell'avversario, ma le tre carte restanti possono essere usate per comporre una kombo.

Gioca dunque, nell'ordine:

- Attacco Semplice **1t, 2t**
- Uppercut 1t, **2t, 3t**
- Attacco Semplice **1a, 3a**

Il primo attacco è a terra, il secondo anche ma per gli effetti dell'Uppercut scaglia in aria l'avversario, e il Contatore Kombo si azzerà. Chiude dunque con un attacco 1a, che può essere usato anche in aria.

Colui che effettua gli attacchi non deve mettere giù tutte le carte assieme, ma deve metterle in sequenza, considerato che l'avversario deve avere la possibilità di utilizzare una carta Parata oppure un Kombo Breaker senza tuttavia sapere quanto sarà lunga la Kombo che l'altro giocatore intende effettuare.

L'avversario di Revan, Caio, che ha estratto 7 carte perché il suo personaggio Johnny Cage, ha Kombat 7, ha nella mano anche una carta Parata. Decide di usarla per bloccare il primo degli attacchi di Shang Tsung. Per gli effetti della Parata, la Kombo non viene tuttavia interrotta, dunque due attacchi vanno comunque a segno:

- Attacco Semplice **1t, 2t**
- Uppercut 1t, **2t, 3t**
- Attacco Semplice **1a, 3a**

Quando è stato stabilito quali attacchi sono andati a segno, si calcola rapidamente quanti sono i danni inferti, e si sposta il segnalino di una tacca per ogni danno inferto, verso il KO dello Skieramento attaccato.

Ognuno dei due attacchi mandati a segno faceva un danno. Johnny Cage riceve dunque 2 danni, e dato che faceva parte dello Skieramento 1, il segnalino si sposta di 2 tacche verso il KO di sinistra, dunque sul -2, dato che prima si trovava sul simbolino del VS.

A questo punto, tenendo conto di quali carte siano state giocate, il giocatore attaccante deve narrare che cosa avviene nella **fiction**, ovvero nella storia e nella vicende all'interno del gioco. Per farlo deve attenersi esattamente agli effetti delle carte da lui utilizzate.

Dopo che ha spostato il segnalino per tenere conto dei danni inferti all'avversario, Revan comincia a narrare ciò che avviene nella fiction:

«Shang Tsung osserva per un po' il suo sfidante, cominciando a camminargli attorno, in cerchio, stando a vari metri di distanza, per studiarlo. Poi assume la sua posizione di combattimento: stà fermo su una sola gamba, mentre l'altra la tiene piegata, replicando la posizione con cui si reggono in piedi le Gru. Tiene le braccia aperte, per bilanciarsi meglio. Stà così per alcuni secondi, per poi balzare in avanti, atterrando sull'altra gamba, proprio di fronte a Johnny Cage, mentre accompagna un colpo con la mano sinistra, verso il petto dell'attore. Quest'ultimo non si lascia cogliere impreparato e para il colpo muovendo rapidamente il braccio davanti a sé. Shang Tsung replica tuttavia subito con un poderoso calcio, dal basso verso l'alto, rivolto al mento di Cage. Egli non riesce a parare l'attacco, e viene colpito in pieno: viene scagliato in aria, ma ancora prima che atterri Shang Tsung ha saltato, e gli ha sferrato un colpo a pugno chiuso verso lo sterno. Un sonoro croc lascia trasparire che qualcosa si sia spezzato, ma Johnny Cage comunque sembra non essere particolarmente provato. Cadono entrambi a terra, uno in piedi, Shang Tsung, mentre l'altro cade sulla schiena. Johnny Cage si rialza subito dopo, preparandosi a ricambiare l'attacco. »

Gli altri giocatori, compreso l'avversario dell'attaccante, possono dare suggerimenti sulle azioni da narrare, ma la decisione finale su ciò che avviene spetta al solo giocatore.

Dopo che l'attaccante ha effettuato la sua azione, tocca al suo avversario procedere alla stessa maniera: con le carte che gli sono rimaste (è probabile che abbia giocato qualche carta Parata durante il turno dell'avversario) quest'ultimo può restituire al suo sfidante le botte di poco prima.

Dopo la descrizione di Revan, tocca a Gaio contraccambiare. Egli ha in mano le seguenti carte:

- Colpo Semplice 1a, 2a
- Colpo Semplice 1t, 2t
- Presa 1t, 2t, 3t
- Arma
- Questione di Forza
- Questione di Forza

Decide di giocare, nell'ordine:

- Questione di Forza
- Arma
- Colpo Semplice 1a, 2a
- Colpo Semplice 1a, **2a**
- Presa 1t, 2t, **3t**

Quando gioca la prima carta, entrambi i giocatori tirano un numero di dadi pari al valore della caratteristica Forza dei loro combattenti. Caio tira 5 dadi, perché Johnny Cage ha Forza 5, mentre Revan tira 4 dadi, per Shang Tsung ha Forza 4. I risultati finali sono:

Caio: 2, 2, 4, 5

Revan: 1, 4, 6

In totale Caio ha fatto 3 successi, mentre Revan 1. Johnny Cage infligge perciò un danno a Shang Tsung.

A questo punto gioca la carta Arma, e subito dopo comincia a giocare le carte degli attacchi che comporranno la sua Kombo.

In qualsiasi momento della Kombo avversaria un giocatore può utilizzare un Kombo Breaker per parare l'attacco e mettere fine alla Kombo del nemico. Come anticipato precedentemente, ogni Skieramento ha un totale di 3 segnalini KB, Kombo Breaker appunto. Per utilizzare un KB basta dichiarare la cosa dopo un attacco avversario, e scartare uno dei segnalini KB. L'attacco parato deve essere una normale mossa che fa o potrebbe fare parte di una Kombo, ma non può essere una attacco Questione di <caratteristica>.

Revan decide di utilizzare un Kombo Breaker per bloccare l'attacco avversario: il colpo semplice giocato da Caio va perciò sprecato, e la Kombo viene interrotta: Caio non usa le carte Colpo Semplice e Presa, e non avendo altro da fare deve terminare il turno. In totale, ha inferto un solo danno all'avversario, dunque sposta il segnalino di una tacca a destra, sul -1.

Prima di farlo però deve descrivere cosa avviene nella fiction.

«Johnny Cage si massaggia rapidamente lo sterno per sentire se è incrinato. Sente male, ma sembra non essere niente di irreparabile. A quel punto, carica Shang Tsung, cercando di calare un colpo col fianco della mano verso la fronte di Shang Tsung, che alza le braccia per pararsi dall'attacco. Egli nn fa tuttavia abbastanza forza: i muscoli di Johnny Cage sembrano ignorare la presenza delle braccia di Shang Tsung, che viene dunque brutalmente colpito alla testa dall'attacco di Johnny Cage. Sangue copioso comincia a scorrere giù dalla ferita aperta, che però, merito della magia dello stregone, si rimargina quasi subito. In un attimo Johnny Cage estrae il suo Nunchaku, e lo fa roteare per qualche attimo attorno a sé prima di tentare di colpire al fianco Shang Tsung, che tuttavia si fa avanti e gli blocca il braccio, impedendogli di agire. Questi lo spinge poi via, a qualche metro di distanza. Là si rialza, preparandosi al nuovo attacco.

Finito il turno dei due lottatori, è l'ora delle scommesse.

Dopo che anche il secondo giocatore ha attaccato e descritto, infatti, tocca ai *giocatori esterni* darsi da fare. Essi possono scommettere quante anime desiderano su uno dei due schieramenti, prendendole dalla loro riserva. Le proprie scommesse dovranno essere separate da quelle degli altri giocatori: per questo motivo l'area scommesse del tabellone da gioco è diviso in quattro, da ogni parte. Ognuna di queste aree è contrassegnata da una dicitura (P1, P2, P3, o P4). Ognuno dei *Giocatori Esterni* si associa ad uno di quei quattro numeri, e quando scommette le proprie anime le appoggia solo su quel riquadro, oppure sul riquadro con la stessa dicitura sotto l'altro Skieramento.

Le anime scommesse da un *Giocatore Esterno* devono essere tutte puntate sullo stesso Skieramento, quando vengono messe in gioco. Nel corso della partita tuttavia queste scommesse subiranno dei rimaneggiamenti, per cui ogni giocatore durante il combattimento avrà probabilmente delle anime scommesse su entrambi gli Skieramenti. Questo è permesso: quello che non è permesso è puntare su due Skieramenti nel momento in cui le anime vengono spostate dalla propria riserva al *Tabella di Gioco*.

Ad esempio: Tullio, uno dei Giocatori Esterni, può scegliere di scommettere tre anime sullo Skieramento 1, o due anime sullo Skieramento 2, ma non può scommettere due anime sullo Skieramento 1 e una sullo Skieramento 2.

Dopo che le scommesse sono state fatte, il primo giocatore alla destra di quello che ha cominciato ad attaccare estrae una carta dal *Mazzo Eventi* e ne legge l'effetto ad alta voce. Dopodichè si applicano gli effetti della carta, e, se necessario (è scritto nella descrizione delle singole carte nel manuale), colui che ha estratto la carta narra gli effetti della carta nella Fiction.

Il giocatore alla destra di Revan, il primo ad avere attaccato, è Serafino. Dopo che tutte le scommesse sono state fatte, Serafino estrae una carta dal Mazzo Eventi, e ne legge gli effetti. La carta è Rottura dell'Arma. Caio scarta dunque a malincuore la carta Arma che aveva giocato precedentemente, mentre Serafino descrive gli effetti:

«Johnny Cage avanza di qualche passo verso Shang Tsung, continuando a roteare attorno a sé il Nunchaku. Cerca infine di colpire alla testa lo stregone, che tuttavia afferra a mezz'aria il Nunchaku, con una mano, mentre con l'altra mena un colpo alla catena che unisce le due parti di legno dell'arma. La catena di metallo viene tranciata di netto, e il Nunchaku è ora inutilizzabile. Senza demordere Johnny Cage getta a terra l'arma frantumata, preparandosi a combattere senza.

Finita l'applicazione degli effetti della Carta Evento, la carta viene messa da parte. Le carte del *Mazzo Eventi* scartate vengono trattate alla stessa maniera del *Mazzo Kombat* alla fine del round saranno rimescolate assieme alle altre carte che sono rimaste inutilizzate, mentre se il mazzo termina prima della fine del round tutte le Carte Evento saranno rimescolate per formare di nuovo il *Mazzo Eventi*. Dopo che la carta è stata scartata, il turno è terminato, e ne comincia uno nuovo. Il secondo turno e tutti quelli seguenti seguono le stesse e identiche regole del primo, con alcune finezze che è necessario annotare:

- All'inizio di ogni turno viene tirata l'iniziativa, con il d6.
- All'inizio di ogni proprio turno, ogni giocatore pesca due carte dal *Mazzo Kombat*
- Alla fine del proprio turno ogni giocatore può avere in mano un massimo di 10 carte. Se ne ha di più deve scartare tante carte dalla propria mano fino a che non rimane con 10 carte. Le carte da scartare vengono scelte da chi le deve scartare.
- Quando i due giocatori hanno agito, i *giocatori esterni* possono scommettere quante altre anime preferiscono su uno stesso giocatore (come nel primo turno) E spostare un'anima scommessa da un giocatore all'altro. Se un giocatore non aveva ancora scommesso un'anima, allora può solo scommettere anime, ma non spostarne una subito dopo. In altre parole, è possibile effettuare lo spostamento di un'anima a turno solo se almeno in un turno precedente erano già state scommesse delle anime.

Infine, appena il segnalino arriva a toccare uno dei due KO della barra della vita, il round termina.

C'è inoltre un tempo limite: per motivi che possono essere definiti dalla fiction (di base si tratta della stanchezza dei lottatori) un round non può durare più di 10 turni. Alla fine del decimo turno, **dopo che il secondo giocatore ha attaccato e prima della fase delle scommesse**, il lottatore o il leader dello Skieramento che è più vicino al KO sviene per qualche istante, e perde il round. Se invece il segnalino in questo momento si trova sulla tacca del VS, ovvero lo scontro stava procedendo esattamente alla pari, il round termina con i lottatori che si danno un attimo di pace, anche in questo caso **dopo che il secondo giocatore ha attaccato e prima della fase delle scommesse**.

Round successivi

Per vincere un Kombatimento in Mortal Kombat è necessario vincere 2 round. Nella sezione Opzioni parlerò della possibilità di aumentare o ridurre questo numero a piacimento, ma di base il numero di round da vincere è 2.

Quando inizia un round, bisogna tenere conto di varie cose, che di seguito elenco:

- I due *Giocatori Interni* hanno la possibilità di tenere nella propria mano un numero di carte pari al valore di Kombat del proprio personaggio. Le carte restanti vengono scartate. Tutte le carte scartate del *Mazzo Kombat* vengono poi riunite con le carte non pescate. Il mazzo così ottenuto viene rimescolato, e si è così ottenuto il nuovo *Mazzo Kombat*.
- Tutte le Carte Evento vengono riunite e rimescolate per formare il nuovo *Mazzo Eventi*.
- Nella fiction il personaggio messo KO nel round precedente si rialza, e si scrolla di dosso il sangue come se nulla fosse accaduto, per prepararsi al nuovo scontro. Lo stesso dicasi per i suoi eventuali compagni.
- Le armi tornano integre. La cosa può essere descritta o meno dai due *Giocatori Interni* nella fiction, a scelta degli stessi.
- Se questo è o può essere l'ultimo round del Kombatimento, la carta Finish Him viene introdotta nel *Mazzo Eventi*.

Ultimo round

Quando un giocatore perde il suo ultimo round, che di base è il secondo, il Kombatimento termina, ed egli ha perso lo scontro.

A questo punto, prima di passare alla descrizione della fiction, se uno dei due giocatori (anche quello sconfitto, volendo) ha nella propria mano la carta **Fatality**, può scegliere di giocarla. Il giocatore che eventualmente la usa deve gridare "Fatality!!" nel momento in cui lancia, con enfasi, la carta sul tavolo da gioco. Se non lo urla, la carta si considera come non utilizzata, anche se ha la possibilità di gridarlo (o gridarlo più forte) se un altro giocatore glielo fa notare BENCHÈ non possa astenersi dal farlo: o lo grida, e usa la carta, o non lo grida, e ne fa a meno. Se si dimentica, o fa il furbo, e dopo un po' di tempo in cui il gioco è proceduto qualcuno gli fa notare la cosa, egli DEVE gridare "Fatality!!" immediatamente. In caso alternativo,

la carta si considera non utilizzata, e i suoi effetti vengono in qualche maniera ignorati (ad esempio, il personaggio torna dall'aldilà sfondando a calci le porte dell'inferno).

Dopo questo passo si passa alla descrizione del finale del Kombattimento nella fiction, ad opera di chi ha vinto.

È importante tenere conto, nel descrivere, che se la carta **Fatality** è stata giocata, essa sancisce come da definizione la morte atroce dello sconfitto. Nel caso si tratti di uno scontro tra Skieramenti, solo il leader dello Skieramento sconfitto viene ucciso. Se la carta non viene giocata, non c'è nessun morto. Il come il personaggio sconfitto sopravviva deve essere definito da chi descrive: può essere un errore del vincitore, che dava per scontato di avere ucciso il proprio avversario, può essere una scelta di pietà nei suoi confronti da parte di chi lo ha sconfitto, o può trattarsi infine di una rocambolesca fuga del perdente.

Dopo che la descrizione è avvenuta, si passa alla gestione delle vincite delle scommesse.

Gestione delle scommesse

Al termine del Kombattimento, ogni *Giocatore Esterno* deve calcolare la propria *puntata complessiva*, vale a dire che deve sottrarre al numero di anime scommesse sullo Skieramento vincente il numero di anime che invece ha eventualmente scommesso sullo Skieramento che ha perso il Kombattimento.

Il giocatore con la *puntata complessiva* più elevata vince la scommessa. Se più giocatori hanno la stessa *puntata complessiva*, il vincitore è colui che ha fatto la scommessa più elevata sullo Skieramento vincente. Se di nuovo c'è qualcuno in parità, il vincitore è quello che ha scommesso meno anime sullo Skieramento perdente. Se ancora una volta c'è un caso di pareggio, occorre uscirne per vie casuali (tiro un dado, pari o dispari, fungo... vedetevela voi...).

Il giocatore che ha vinto la scommessa sarà il protagonista della scena seguente.

GESTIONE DEL GIOCO

Ora che le meccaniche di combattimento sono state spiegate è opportuno passare alla descrizione delle meccaniche che fanno da base, a questi combattimenti.

Innanzitutto: lo scopo ultimo del gioco è, per tutti i P, vincere. I personaggi forse saranno in parte o del tutto alleati, in certe fasi della storia; nonostante questo il clima che deve regnare al tavolo è quella di un'imminente accoltellata alle spalle, e questo deve essere precisato quando si comincia a giocare. Il motivo è appunto semplice: il vincitore, alla fine della partita, sarà soltanto uno. Tutti gli altri potrebbero essere sopravvissuti, "essere andati vicini alla vittoria", o semplicemente morti, ma tutto questo non cambierà il fatto che, all'atto pratico, checchè se ne dica sono tutti semplicemente dei perdenti (utilizzate questo paragrafo se dovete mettere a tacere un giocatore che rosica).

Per un P, questo obiettivo di cui parlavamo può essere raggiunto in una sola maniera, ovvero raggiungere per primo l'ottava vittoria. Come si può notare dalla scheda, infatti, nella parte più in basso c'è un "contatore vittorie", che si riassume in otto quadratini. Ogni volta che un nuovo avversario viene sconfitto, uno dei quadratini viene segnato, e il nome del personaggio sconfitto viene annotato a destra. Non è necessario fare sfoggio delle proprie imprese informando continuamente gli altri del proprio numero di vittorie, per quanto nulla lo impedisca, MA è necessario informare il tavolo (e più specificatamente il CPU) nel momento in cui si giunga alla sesta vittoria.

Anche il CPU può, ad ogni modo, vincere la partita. In ben due modi, tra l'altro.

Il primo si ha quando lo stesso personaggio sconfigge uno dopo l'altro tutti i personaggi dei P. Se questi affronta contemporaneamente più personaggi, tra cui più personaggi dei P, si considera che in caso di vittoria egli sconfigga solamente il leader dello Skieramento, non anche gli altri. In questo caso, la partita finisce, e viene considerato vincitore il personaggio in questione.

Il secondo modo, più raro, in cui il CPU può vincere, si ha quando tutti i personaggi dei P muoiono a causa di una **Fatality**. In questo caso il vincitore del torneo, o comunque dello scontro che avviene nella storia, è il nemico finale che i lottatori avrebbero affrontato, ovvero il personaggio che il CPU aveva previsto essere l'ottavo nemico che obbligatoriamente i personaggi avrebbero combattuto.

In ognuna delle fasi del gioco ci saranno più scene. Ognuna di queste scene avrà come protagonista uno dei personaggi dei P. Egli sarà uno dei due Kombattenti (o leader degli Skieramenti) che scenderanno in campo in quella particolare scena. È **OBBLIGATORIO** che ogni scena del gioco abbia un Kombattimento. Se questo non avviene, occorre fare un rewind, e ricominciare la scena tentando di inserire un Kombattimento, per qualche ragione.

Chi sia lo sfidante del personaggio che in questa scena è protagonista deve essere definito dal P che possiede quel personaggio, all'inizio della scena. Il CPU può accettare o meno la proposta. In caso negativo, fa una sua controproposta. In questo caso il P in questione può spendere la metà, arrotondata per difetto, delle proprie anime, per richiedere un voto da parte degli altri giocatori tra quale delle due possibilità è

migliore. Gli altri giocatori al tavolo votano dunque tra le due scelte (per semplice alzata di mano). In caso di parità tra le due possibilità, vince la proposta del CPU.

Non c'è granchè da ascoltare le motivazioni che verranno date relativamente alla fiction: specialmente nella parte terminale molte scelte dei nemici saranno dettate da motivazioni tattiche (del tipo: se combatto con lui e poi perdo, c'è il rischio che lui vada poi a vincere la partita) quindi non siete necessariamente tenuti a motivare le vostre scelte e proposte. Se si è indecisi, si va ai voti, e pace.

Dopo che viene definito chi saranno i due Kombattenti per la scena, il CPU procede a descrivere la zona in cui avviene lo scontro, e ciò che accade attorno ai personaggi. Ogni P descrive a piacimento le azioni del proprio personaggio, tenendo conto che dovrà presto o tardi cominciare uno scontro tra i due personaggi precedentemente individuati. Se decideranno di schierarsi a favore o meno di uno dei due Skieramenti è lasciato completamente alle loro scelte.

Dopo che il Kombattimento è terminato, può esserci una breve fase di libera interpretazione (come quella prima del Kombattimento), e la scena si conclude poco dopo.

Scene di intermezzo: i vantaggi

Prima che cominci la scena seguente, ogni P può scegliere di spendere una quantità a scelta delle proprie anime per ottenere i cosiddetti **vantaggi**.

Un vantaggio è *qualcosa* che dà appunto al personaggio la possibilità di porsi, contro un altro personaggio della storia, in una situazione favorevole.

Per acquisire un vantaggio, il personaggio deve dichiarare, durante una di queste scene di intermezzo, cosa vuole ottenere e contro chi. Dato che il "cosa vuole ottenere" è una questione puramente descrittiva, si consiglia di ascoltare ed eventualmente accettare i consigli degli altri giocatori, in merito. Il "contro chi" può essere uno qualsiasi degli altri personaggi del gioco, compresi quelli magari non ancora introdotti nella storia, ma di cui il giocatore è a conoscenza, potendo prendere visione quando preferisce della Scheda del Torneo.

Dopo che ha dichiarato il tipo di vantaggio che vuole ottenere, deve spendere tre anime, per potere effettuare il tiro. Tira dunque un dado per determinare la caratteristica con cui dovrà procedere nel tiro. Un risultato di 1 o 2 indica che dovrà tirare Ambizione; un 3 o 4 indicherà che deve tirare Saggezza, 5 e 6 indicano che deve tirare Stile. La caratteristica individuata determina per prima cosa il numero di dadi da tirare, pari al valore della caratteristica, e in secondo luogo determina il modo in cui il personaggio otterrà il suo vantaggio:

Ambizione: Indica che il personaggio otterrà il proprio vantaggio attraverso un'investigazione di vario genere, che non richieda il contatto con altri esseri senzienti. Vale a dire che andrà a raspare nella stanza del castello occupata dalla persona che vuole colpire, alla ricerca di un oggetto in particolare, o che lo pedinerà aspettando che faccia un passo falso e gli riveli ciò che intende sapere.

Saggezza: Il personaggio giunge ad ottenere il proprio vantaggio attraverso la conoscenza, o comunque attraverso l'utilizzo della mente più che della ricerca pratica. Se il P ha stabilito che il suo personaggio vuole cercare l'arma che ha ucciso il proprio fratello nella sala del trono di Goro, e ottiene un successo utilizzando questa caratteristica, probabilmente vorrà dire che il personaggio è rimasto chiuso in sé stesso per un po' a rimuginare sulle abitudini di Goro, prima di concludere che sicuramente avrebbe portato quell'arma a fianco del trono, come trofeo personale.

Stile: Il personaggio arriva ad ottenere ciò che intende ottenere parlando con le altre persone, in modi più o meno diplomatici, a discrezione del giocatore che descriverà la cosa.

Il numero di dadi determinato dalla caratteristica può essere incrementato spendendo anime: ogni anima spesa equivale ad un dado acquistato.

Il CPU procede poi a determinare la difficoltà dell'azione. La difficoltà equivale al numero di dadi che il CPU tira in opposizione a quelli del P. Di base, questi dadi sono 4. Può acquistare ulteriori dadi spendendo anime: ogni anima equivale ad un dado acquistato.

Dopo che i dadi sono stati determinati, il P tira i suoi, e lo stesso fa il CPU. Vengono sommati i risultati dei singoli dadi. Se il P ottiene un risultato totale superiore a quello del CPU allora ha vinto la sua posta; in caso contrario non ottiene il vantaggio che desiderava. Il P descrive come ottiene o meno il vantaggio che desiderava, e annota quest'ultimo (in caso abbia vinto la posta) nello spazio "Vantaggi" della propria scheda.

In ogni scena di intermezzo ogni P può scegliere di tentare di ottenere quanti vantaggi preferisce.

Il CPU dovrebbe tenere conto di ciò che emerge in queste scene di intermezzo per costruire poi la storia e le scene seguenti.

Esempi di Vantaggi:

- *Il grande maestro Shujinko mi ha insegnato la mossa adatta a sconfiggere Goro*
- *Questa spada è in grado di ingorare le difese magiche di Shang Tsung, e ucciderlo per sempre*
- *Johnny Cage non potrà fare altro che andare giù di testa quando vedrà che gli ho rubato gli occhiali*

Prima fase: Introduzione dei protagonisti

La prima parte del gioco segue regole leggermente diverse rispetto al resto della partita. Negli scontri che prenderanno piede nelle prime scene, infatti, non è possibile che i personaggi muoiano a causa di una fatality, dunque la carta Finish Him non verrà introdotta nel *Mazzo Eventi* come invece dovrebbe essere in un determinato punto del Kombatimento. Così facendo, la carta **Fatality** non entrerà mai in gioco. Non si giocheranno inoltre scene di intermezzo in questa fase. Infine, quando al termine di un Kombatimento il giocatore che ha vinto la scommessa con la fascia più elevata, non è detto che tocchi a lui essere protagonista del prossimo Kombatimento: se egli non ha ancora avuto il suo Kombatimento in questa fase del gioco, allora tocca a lui. In caso contrario non potrà procedere, ma dovrà decretare qualcun altro a sua scelta che dovrà procedere con il proprio Kombatimento.

Il primo protagonista sarà determinato a libera scelta del CPU.

Quando tutti i personaggi hanno avuto una loro parte in questa fase, si passa alla seconda fase del gioco, che comprende tutto il resto della partita.

Seconda fase: Fight!

Da questo punto in poi si entra nel vivo della storia, dunque il CPU deve usare ogni occasione che può per dirigere la storia come preferisce, tenendo conto che attraverso l'ottenimento dei vantaggi i giocatori tenderanno a loro volta di dirigere il gioco dove preferiscono.

Lo scopo che i giocatori devono porsi al tavolo, come già detto, è vincere. Lo scopo che invece hanno i loro personaggi può variare.

Questo come già detto viene stabilito in fase di creazione, ed è descritto nel paragrafo "Obiettivo" della Scheda del Kombattente.

Dopo ogni Kombattimento, al termine della scena, il giocatore del lottatore che in quella scena ha vinto il Kombattimento (o il leader dello Skieramento vincitore) deve stabilire che cosa ottiene il proprio personaggio che lo faccia avvicinare al raggiungimento del proprio obiettivo. Può definire ciò che vuole, tenendo conto anche dei suggerimenti da parte degli altri giocatori al tavolo. Deve comunque considerare, nel descrivere, che il personaggio raggiungerà il proprio obiettivo solamente quando e se vincerà il suo ottavo scontro.

Quando un P subisce una **Fatality** e il suo personaggio è eliminato dal gioco, deve rifarne uno nuovo OPPURE prenderne uno tra quelli proposti dal CPU nel corso dell'avventura, anche se in quest'ultimo caso deve avere il consenso del CPU, che probabilmente non vuole vedersi sottratto qualche personaggio importanti per la trama. In entrambi i casi, tuttavia, il personaggio che ottiene è in realtà un personaggio secondario, che fa da appoggio per gli altri. Ciò che ne deriva è che:

- Non potrà essere protagonista di una scena. Nel caso vinca una scommessa deve scegliere un altro personaggio al quale preferisce lasciare la parte di protagonista per la scena seguente.
- Può effettivamente vincere la partita. Tuttavia, il suo contatore vittorie è pari al numero di vittorie che quel personaggio ha effettivamente accumulato nel corso della storia, per mano del CPU, se era un personaggio di quest'ultimo. Se invece è un personaggio creato ex novo, il suo contatore vittorie iniziale è pari a 0.
- Il suo obiettivo viene stabilito dal CPU, se il personaggio apparteneva a quest'ultimo.
- Non ha un combattimento di introduzione, come invece era stato all'inizio del gioco per gli altri personaggi.

Riguardo alla *Scheda del Torneo*, essa funge praticamente da registro per il CPU. Egli deve annotare i valori delle caratteristiche dei personaggi che crea, e nelle colonne che portano le diciture da P1 a P5, deve annotare le eventuali vittorie o sconfitte che il personaggio ha nei confronti dei Kombattenti dei P. Un ✓ sotto la colonna P1 indica che quel personaggio ha totalizzato una vittoria nei confronti del personaggio del P1, viceversa un x vorrà dire che è stato sconfitto da quel personaggio. Tenere conto di queste vittorie e

sconfitte è importante, poiché permette di avere fin da subito una chiara idea di quale personaggio stia forse per vincere il gioco (ricordiamo che per questi personaggi l'unico modo per vincere è sconfiggere uno dopo l'altro tutti i personaggi dei P).

Terza fase: Flawless Victory

Quando un P raggiunge l'ottava vittoria, un personaggio del CPU sconfigge tutti i personaggi dei P, o tutti i Kombattenti dei P subiscono una fatality, il gioco entra nella fase finale, la conclusione.

Il vincitore della partita, come già detto, è uno solo.

Nel caso sia uno dei personaggi dei P, il suo proprietario descrive come il proprio personaggio raggiunga il proprio obiettivo. Dopo di che, passa la parola ad un altro P a sua scelta, che racconta il finale del proprio personaggio. Egli dovrà tenere conto che il suo Kombattente non raggiunge il proprio obiettivo, non avendo vinto la partita. A sua volta egli, quando ha finito, passa la parola ad un altro dei P, che fa la medesima cosa. Dopo che tutti i P hanno finito di raccontare i propri finali, tocca al CPU riassumere rapidamente quale sia il finale della storia.

In questo caso e in tutti quelli seguenti, i giocatori i cui personaggi hanno subito una fatality, e hanno creato un personaggio secondario, dovranno raccontare il finale del personaggio secondario, e non del personaggio principale, che per l'appunto è morto prematuramente.

Se il vincitore è un personaggio del CPU, allora comincia il CPU raccontando dapprima il finale del proprio personaggio. Passa poi la parola ad uno dei P, che fanno praticamente come nel caso precedente. Dopo che tutti hanno descritto, anche in questo caso il CPU informa i giocatori di come finisca la storia.

Se tutti i P subiscono una fatality, il personaggio vincitore è quello che i vari Kombattenti avrebbero affrontato come ottavo e ultimo avversario. Per il resto questo caso funziona come il precedente: il CPU descrive il finale del personaggio vincitore, passa la parola, e alla fine chiude con una descrizione del finale della storia.

Quando tutto si è concluso, i giocatori urlano all'unisono "Mortal Kombat!!", preferibilmente con la cadenza corretta (mor-tàl-kom-baaaaaat!), e la partita si chiude.

OPZIONI

Quelle precedentemente presentate sono le regole di default del gioco. Ci sono alcune varianti, che possono essere adottate quando si vuole, anche se di base preferisco consigliare di tenere le regole descritte poco fa.

Cambiare il numero di round necessari per vincere

Come nei videogiochi della saga, i round che di base è necessario vincere per aggiudicarsi una vittoria sono due. Tuttavia, per accorciare o allungare la durata di uno scontro è possibile cambiare questo valore.

Non c'è un numero massimo di round che è possibile impostare. C'è ovviamente un numero minimo: uno.

Consiglio di fare combattimenti di uno solo round solo in quei casi in cui si va di fretta e si vuole dare una rapida dimostrazione di come sia il gioco, così i combattimenti durano meno e si gioca più rapidamente, altrimenti si corre il rischio che nell'arco di un paio d'ore ogni giocatore abbia la possibilità di fare una sola scena da protagonista. In questi casi, la carta Finish Him deve essere inserita nel mazzo Eventi fin dall'inizio del gioco, dato che il primo round sarà anche quello decisivo.

Riguardo all'aumentare il numero di round, può essere una mossa da giocatori veramente hardcore che vogliono sperimentare il massimo della tattica e dell'ebbrezza di un combattimento. Personalmente non mi sentirei di farlo: i combattimenti già sono abbastanza lunghi così. Ma se volete farlo, nulla ve lo impedisce.

Cambiare il limite di tempo

Anche in questo caso un'opzione derivata dai videogiochi: cambiare o eliminare il limite di tempo per un round. Eliminarlo personalmente mi pare una mossa sconsigliata: ho la brutta impressione che i combattimenti rischierrebbero di avere una durata infinita senza questo limite. Inoltre, avere un limite di round troppo elevato finirebbe per rendere certo il peschaggio della carta Finish Him, che invece deve saltare fuori a cadenza non esattamente regolare, altrimenti si rischia di trovarsi ad avere a che fare con uno spargimento di sangue senza precedenti.

Accorciare il tempo limite può nuovamente essere una valida tattica per rendere i combattimenti più rapidi per delle dimostrazioni o partite rapide. Ancora una volta il mio consiglio è di lasciarlo invariato.

SUGGERIMENTI

Per rendere veramente epica una partita, suggerisco di fare affidamento su elementi, cosiddetti, di metagioco. Ovvero elementi che non influenzano direttamente la partita, entrando nelle sue meccaniche, ma semplicemente la migliorano.

In certi giochi si consiglia di giocare a luci spente certe fasi.. QUI NO, dato che a luci spente io vi sfido a guardare le carte che vengono giocate, o a vedere i risultati dei dadi. Al limite se proprio volete (e in certi casi può anche starci, magari affrontando Goro nella sua tana piena di ossa penzolanti...) statevene in una situazione di bassa luminosità, dunque con luci poco potenti, che potete ricreare utilizzando candele, oppure socchiudendo le finestre, ammesso che non giochiate di notte.

Quello che piuttosto consiglio è di fare un larghissimo uso di musica e colonne sonore per condire gli scontri. Se ce n'è la possibilità, il CPU dovrebbe tenersi dietro una compilation piuttosto ben fornita di musiche divise per genere, in modo da tirare fuori quelle più utili al caso quando necessario.

Da quel che ho scoperto nell'ultimo anno, i The Prodigy sono assolutamente PERFETTI per questo scopo (e ve lo dice un metallaro capellone). La loro è musica elettronica che mi pare di avere capito sia Rave (non sono uno specialista del genere, ammetto), che però ogni tanto fa uso di sonorità un po' orientaleggianti. Alcune canzoni fanno venire voglia a volte di prendere a pugni qualcosa, anche se non si sa bene perché. Tra l'altro la traccia [Mindfields](#) è stata usata in The Matrix, dunque direi che più adatta non potrebbe essere. Le loro creazioni ho notato che sono piuttosto varie, e si prestano ad essere usate come sfondo non solo in combattimenti all'ultimo sangue in un hangar dell'Earthrealm ([Spitfire](#)), ma anche per situazioni più improbabili come due monaci shaolin che combattono muovendosi sul pelo dell'acqua di un fiume al centro di una foresta dimenticata ([Narayan](#)). Suggerisco di ascoltare i loro brani più famosi: sono ben utili ad essere usati come colonna sonora per partite a Mortal Kombat RPG.

I Prodigy non sono ovviamente gli unici che mi sento di consigliare. Un brano in particolare di Rob Zombie, [Dragula](#), mi ha dato la carica necessaria a continuare a scrivere questo manuale (in particolare la versione remixata apparsa in Matrix è ancora più Techno), come anche [Ready Steady Go](#) di Paul Oakenfold.

Non è molto adatta al gioco, ma mi sento di consigliare di tenersi sotto mano anche la colonna sonora di qualche film come [Conan il Barbaro](#) o [Conan il Distruttore](#), nel caso qualche giocatore decida di tirare fuori qualcosa di nordico. D'altronde, il personaggio che decide di eliminare per sempre Shao Khan dopo essersi arrampicato in cima ad una montagna mai toccata dall'uomo, e avere gridato per giorni fino a che gli dèi non l'hanno ricompensato con il martello di Thor, sarebbe la meno improbabile delle idee che mi aspetterei di vedere uscire dalle menti di certa gente con cui sono solito giocare. Se non ve ne fate niente, torneranno utili nel giocare a qualche altro gioco.

Ah beh, poi ovviamente, c'è il tema portante della colonna sonora del film di [Mortal Kombat](#), imprescindibile all'inizio di ogni partita. Di quel film tutto della colonna sonora pare essere perfetto per questo gioco (e grazie al piffero), ergo il mio consiglio è di trovarla e utilizzarla per intero.

Musiche ed effetti ambientali di natura orientaleggiante sono a loro volta perfetti per il gioco, anche se sono già più rari da trovare. Ed infatti non ho niente da linkare. Cercare su youtube musica etnica di provenienza malese, thailandese o messicana mi pare il meglio per risolvere il problema.

Brucciare un po' di incenso dalle parti del tavolo da gioco, se non si gioca all'aperto, può infine essere una mossa astuta.

CREDITS

Sviluppo del sistema di gioco:
il mietitore

Ambientazione e personaggi:
NetherRealm Studios

Immagini:

Tutte le immagini qui inserite le ho raccattate dalla rete, il che non credo voglia dire che siano di pubblico dominio. Dato che il gioco è gratis spero che nessuno verrà mai a darmi delle rogne per tutto questo...

Ad ogni modo, gran parte delle immagini (ovvero tutte tranne quella del logo, chiappata da google e saggiamente modificata) derivano da questo sito:

[Mortal Kombat Warehouse](#)

Alla mail che ho fatto al gestore del sito non ha mai risposto nessuno, per cui mi scuso in anticipo con Murdoink nel caso non gradisca il fatto di avere rubato al suo sito tutte le immagini dei Kombattenti della saga. Tenterò di ricontattarlo a breve.

Suggerimenti, dritte, beta-test, e incoraggiamenti:

Paolo Davolio

Marco Amicone

Michele "Darkdraw" Dubini (anche se ammetto che di tutti i tuoi suggerimenti mi pare di non averne seguito uno)

Dino Antonio Tappatà "Nathaniel"

Morosa di Nathaniel (scusa, non ho davvero idea di come ti chiami T_T)

Daniele "Lapalisse" Velegnoni

Ispirazioni:

Little Big Planet di Media Molecule, per il concetto di "personaggi-teoricamente-alleati-ma-di-cui-alla-fine-il-vincitore-sarà-uno-solo". Mi è stato detto che pure Agon è così, ma ad Agon, per quanto mi duolga, non ci ho ancora giocato.

Exalted della White Wolf, per essere stato il primo gioco a darmi l'idea di un gioco di ruolo basato su Mortal Kombat.

Mortal Kombat, ovviamente, che tra tutti i videogiochi sviluppati dal NetheRealm Studios e tra i due film (di cui il primo bellissimo e il secondo *ignorabile*) mi ha dato gran parte delle idee su cui basare le meccaniche.

Font:

Il font principale con cui è stato scritto il testo (questo qui) è Agency FB, preinstallato in Microsoft Word 2007 (e probabilmente anche nelle precedenti versioni).

Ho fatto tuttavia largo uso di altri font scaricati da dafont.com:

Il pacchetto di font [Mortal Kombat](#) di Murdoink (ispirato fedelmente ai font realmente utilizzati nei vari giochi)

[Abaddon](#) di The Scriptorium

Per i numeri a piè di pagina ho usato Balthazar, preinstallato anch'esso in Word 2007.

Il logo di Trash Meets Steel è stato infine realizzato con il font [Cold Night for Alligators](#) di junkohanhero.

Riferimenti:

Per aggiornamenti su questo e altri giochi di Trash Meets Steel visitate il [Blog](#), e se siete veramente giocatori hardcore consiglio di iscriversi al feed RSS, così non vi fate scappare niente.

PERSONAGGI DI ESEMPIO

Per facilitare la vita ai nuovi giocatori, ho scelto di inserire in questa sezione le schede dei personaggi caratteristici dello scenario di base proposto dal manuale, vale a dire quello del primo Mortal Kombat. In altre parole, qui di seguito troverete le schede pronte da stampare per essere utilizzate di tutti i personaggi, buoni e cattivi, del primo episodio della saga.

Non ci si deve sentire obbligati a scegliere uno di loro come Kombattente da giocare, anzi. Per chi volesse incontrare nel gruppo di gioco un "volto noto" che ha reso storica la saga, come i famigerati Scorpion e Sub-Zero, può essere tuttavia utile fare riferimento a queste schede già pronte all'uso.

Esse possono essere, tra l'altro, utilizzate per una presentazione rapida del gioco, in cui viene utilizzato lo scenario di base del primo Mortal Kombat, e i personaggi ad esso vincolati.

SCHEDA DEL KOMBATTENTE

NOME: GORO

RAZZA: SHOKAN

GARATTERISTICHE

FORZA: 9/10

AGILITÀ: 5/10

TENAGIA: 6/10

AMBIZIONE: 9/10

SAGGEZZA: 7/10

STILE: 4/10

KOMBAT: 9



OBIETTIVO

Ha vinto il titolo di campione assoluto del torneo del Mortal Kombat per nove volte di fila. Ora che è giunta l'ora di vincere il torneo una volta per tutte, Goro intende essere il campione assoluto per la decima e ultima volta.

CAPACITÀ SPECIALI

- Lanciare palle di fuoco

- Scossa sismica

KOMBATTENTI SCONFITTI

STILE DI COMBATTIMENTO

Shokan

ARMA

Denti di drago (uno per mano)

GONTATORE VITTORIE: -

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 2o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 2o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 2o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 2t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 2t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 2t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 2a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 2a

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 2a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2t, 3t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2t, 3t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2t, 3t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

2a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 3o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 3o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1o, 3o

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 3t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 3t

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1t, 3t

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 3a

Mossa

Attacco Semplice

Infligge 1 danno

1a, 3a

Mossa

Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerà e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

Mossa

Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerà e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

Mossa

Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerà e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

Mossa

Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerà e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

Mossa

Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerà e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Mossa
Uppercut

Infligge 1 danno, e l'avversario viene sbalzato in aria: il contatore Kombo si azzerava e si possono usare solo mosse a fino alla fine della Kombo

1t, 2t, 3t

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1t, 2t, 3t

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1t, 2t, 3t

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1t, 2t, 3t

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1a, 2a, 3a

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1a, 2a, 3a

Mossa
Presa

Infligge 2 danni, termina la Kombo.

1a, 2a, 3a

Mossa
Mossa Speciale

*Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).
Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.*

1t

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Mossa

Mossa Speciale

Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).

Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.

1t

Mossa

Mossa Speciale

Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).

Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.

1t

Mossa

Mossa Speciale

Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).

Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.

1t

Mossa

Mossa Speciale

Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).

Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.

1t

Mossa

Mossa Speciale

Richiede n anime nella riserva dell'attaccante (n = numero di giocatori al tavolo).

Vengono eliminate 2 anime, a scelta dell'attaccante, dalle riserve di entrambi gli Skieramenti, e l'attaccante infligge 2 danni all'avversario.

1t

Mossa

Mossa Azzardata

Il personaggio sacrifica tutte le anime della propria riserva, ed infligge tanti danni quante sono le anime sacrificate, fino a un massimo di 5 danni.

3o

Mossa

Mossa Azzardata

Il personaggio sacrifica tutte le anime della propria riserva, ed infligge tanti danni quante sono le anime sacrificate, fino a un massimo di 5 danni.

3o

Mossa

Mossa Azzardata

Il personaggio sacrifica tutte le anime della propria riserva, ed infligge tanti danni quante sono le anime sacrificate, fino a un massimo di 5 danni.

3o

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Parata

Para un attacco dell'avversario, ma non blocca la Kombo. Non può essere usata se si è già stati colpiti da un attacco durante questa Kombo.

Effetto

Questione di Forza

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Forza di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Forza

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Forza di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Effetto

Questione di Forza

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Forza di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Agilità

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Agilità di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Agilità

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Agilità di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Agilità

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Agilità di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Tenacia

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Tenacia di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Tenacia

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Tenacia di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

Questione di Tenacia

Si tirano tanti dadi quanto è il valore di Tenacia di ogni personaggio. Chi ottiene più successi infligge all'avversario un numero di danni pari alla differenza dei risultati.

Effetto

FATALITY!

Può essere giocata solo a fine Kambattimento. Il personaggio sconfitto nello scontro muore in modo atroce e truculento.

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

MAZZO
KOMBAT

Evento

Causa Maggiore

La seconda volta che questa carta entra in gioco, il Kambattimento viene interrotto, e il suo esito è un pareggio.

Evento

Più Sangue!

Fino alla fine del Kambattimento ogni Komba infligge un danno extra.

Evento

Stallo

Il segnalino torna sul VS.

Evento

Indecisione

I giocatori esterni hanno la possibilità di spostare qante anime preferiscono da uno skieramento all'altro, ma non di ritirarele loro scommesse.

Evento

Indecisione

I giocatori esterni hanno la possibilità di spostare qante anime preferiscono da uno skieramento all'altro, ma non di ritirarele loro scommesse.

Evento

Evento Fortuito

Il segnalino passa sul lato opposto della barra della vita, capovolgendo la situazione.

Evento

Evento Fortuito

Il segnalino passa sul lato opposto della barra della vita, capovolgendo la situazione.

Evento

Voltafaccia

Uno dei nomi scritti in uno dei due skieramenti passa allo skieramento opposto. Lo Skieramento tradito riceve un numero di danni pari al Kombat del personaggio che tradisce.

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

Evento

Cambio di Arena

Il teatro del Kombatimento si sposta ad un altro luogo, oppure si trasforma in modo radicale.

Evento

Cambio di Arena

Il teatro del Kombatimento si sposta ad un altro luogo, oppure si trasforma in modo radicale.

Evento

Nuovo Alleato

Un nuovo Kombatente si unisce allo Skieramento in svantaggio. L'altro Skieramento riceve un numero di danni pari al Kombat del nuovo lottatore.

Evento

Nuovo Alleato

Un nuovo Kombatente si unisce allo Skieramento in svantaggio. L'altro Skieramento riceve un numero di danni pari al Kombat del nuovo lottatore.

Evento

Rinfrescata

Il segnalino si avvicina di una tacca al VS, ed entrambi gli Skieramenti recuperano tutti e tre i loro Kombo Breaker.

Evento

Rottura dell'arma

Le armi estratte si rompono o vengono perdute, e non sono più utilizzabili fino alla fine del round. Le carte Arma in gioco vengono scartate.

Evento

Rottura dell'arma

Le armi estratte si rompono o vengono perdute, e non sono più utilizzabili fino alla fine del round. Le carte Arma in gioco vengono scartate.

Evento

FINISH HIM!

La carta Fatality viene inserita nel Mazza Kombat, che viene dunque rimescolato.

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

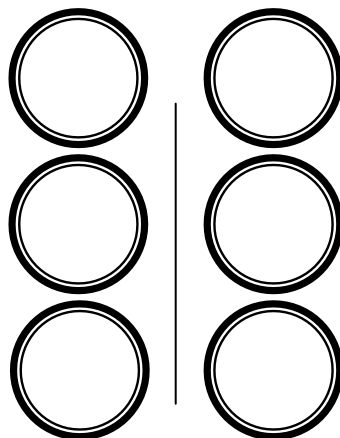
MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

MAZZO
EVENTI

TABELLONE DI GIOCO

SKIERAMENTO I



SKIERAMENTO II

KO	-6	-5	-4	-3	-2	-1	VS	+1	+2	+3	+4	+5	+6	KO
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

		TURNO			
P1	P2	1		P1	P2
		2			
		3			
P3	P4	4		P3	P4
		5			