



L'Acqua è un bene essenziale ma... mortale

Camminavamo lentamente lungo il pendio brullo di quella collina desertica, abitata solo da sassi e da pochissimi resti di vegetali bruciati e distrutti dalle radiazioni che ancora imperversavano in quella zona, da decenni ormai spazzata da un vento portatore solo di morte per i più fortunati e di orrende mutazioni per i meno fortunati.

Non potevamo che procedere in silenzio, solo il respiro a far da sottofondo al nostro avanzare, circospetti e con i sensi all'erta, sempre pronti a qualunque cosa, per evitare di finire vittime di una imboscata da parte di crudeli piante mutanti o ancora di animali che acquisita una certa consapevolezza ora cercano in tutti i modi di riprendersi il controllo di un mondo devastato dalla nostra follia e nel contempo per evitare di consumare troppe energie, dal momento che cibo commestibile e acqua ormai scarseggiano da tempo e che abbiamo dovuto razionarle senza pietà.

Picchiava il sole, cocente e cattivo, sulle nostre teste protette da cappelli ormai consunti mentre stringevamo quelle armi che ancora cercavamo di utilizzare al meglio ed evitare di rompere perché non potevamo permetterci di rimanere senza difese, non in questo posto.

Giungemmo infine sulla sommità della collina, e ci fermammo ad osservare la vallata sottostante, ancora dominata dai resti mastodontici di quella che un tempo doveva essere una fabbrica o chissà cosa ma che ora, nelle leggende e nelle parole portate dal vento, custodisce il segreto di ciò che potrebbe riportare un po' di speranza in tutti noi: la possibilità di purificare l'acqua.

Ricordo ancora quando partimmo, un disperato gruppo di uomini e mutanti, capaci di accoltellarsi tra di loro alla minima occasione, ma ora, dopo battaglie e morti, uniti ed affiatati, pronti a coprirsi le spalle l'un l'altro, senza paura di ciò che avremmo potuto trovare.

Non ci furono parole, né discorsi, ma solo uno sguardo, i nostri occhi che si incontrarono e infine un cenno del mio capo e la squadra pronta a muoversi come ben sapeva, come avevamo discusso e discusso le notti precedenti il nostro arrivo in quel luogo. Ci fermammo solo quando Jorge, uno dei mutanti che si era unito a noi, bofonchiò qualcosa indicando il fondovalle, le rovine e i silos della fabbrica.

Aguzzammo la vista prima di scorgere dei movimenti, e veder balenare un lampo e poi un grido. Non eravamo soli, altri erano già giunti in quel luogo e avrebbero provato ad ammazzarci per impedirci di giungere al nostro scopo.

Accarezzai il vecchio fucile da caccia che avevo trovato e raccolto dalle mani di un maledetto Dannato prima di smembrarlo e toccai le munizioni nell'altra tasca sospirando solo un "andiamo" prima di scendere, di corsa, seguito dai miei uomini.

Con questo background si apre la prima campagna ufficiale per Mutants & Deth Ray Gun dell'associazione "The Game's Rebels" in cui sette giocatori si scontreranno senza pietà per riuscire ad accaparrarsi il controllo di un purificatore d'acqua che voci o forse ormai solo leggende dicono custodito all'interno delle rovine di una fabbrica ormai distrutta.

La campagna procederà con scontri tra due giocatori e di scontro in scontro porterà quattro giocatori a partecipare poi alla battaglia finale, dove si incoronerà il vincitore.

Alla fine di ciascuna battaglia si otterrà, come prevede ciascuno scenario il bottino previsto ed in più si otterranno dei Punti Vittoria che serviranno a determinare i quattro giocatori che alla fine parteciperanno alla battaglia finale per l'acqua.

Creazione della Banda

Ciascun giocatore avrà il diritto di costituire la propria banda di 5 miniature partendo dalle regole presenti nel regolamento ufficiale di MDRG, modificando tale numero e la procedura a seconda delle regole speciali per le bande monotematiche. Non è possibile ottenere nessuna deroga a tale sistema di costruzione banda. Ricordiamo che le miniature utilizzate debbono essere distinguibili tra loro (si consiglia di evitare di utilizzare miniature tutte identiche e molto simili per evitare problemi di riconoscimento) ed inoltre sulla scheda banda dovrà essere segnalato con particolare cura per ciascun componente la miniatura corrispondente.

Scenari

Ciascun giocatore iscritto alla campagna giocherà un numero di partite variabile, fissato di volta in volta all'atto dell'organizzazione, partendo dalla prima ad estrazione causale e la seconda in ordine di punteggio. Rimane ovvio che nessun giocatore potrà negli scontri a due, giocare contro un giocatore già incontrato in precedenza.

Durante gli scontri iniziali, si giocherà normalmente utilizzando gli scenari di seguito, adattati da quelli presenti sul manuale di MDRG (pagina 33 e seguenti). Il campo di battaglia (per le partite preparatorie di dimensione 80 x 80 cm) deve essere creato sempre di comune accordo tra i due giocatori, rispettando le indicazioni che vengono date di seguito.

Per ciascuna partita si tirerà casualmente uno scenario dalla tabella sottostante, avendo comunque l'accortezza, ove possibile, di ritirare qualora uno dei due giocatori abbia già giocato tale tipologia di scenario.

D6	Scenario	Descrizione
1	Lotta per l'Acqua	In questo scenario si posizionerà un fiume che attraversi il campo, a circa metà del campo da gioco. Si consideri che almeno un ponte e/o un guado dovranno essere resi disponibili. Dovranno inoltre essere posizionati sul campo almeno 3 ostacoli (macerie, tronchi e simili) ad almeno un Corto dall'acqua ma almeno un Lungo da qualsiasi altro ostacolo. Quando è stato creato il campo entrambi i giocatori tirano un d6. Chi ottiene più alto sarà l'attaccante che potrà decidere da quale lato entrerà la sua banda. Il difensore a questo punto potrà schierare sul lato opposto dove vuole sino agli ostacoli. Vince lo scenario chi caccia dal tavolo oppure uccide tutta la squadra avversaria. Il vincitore riceve inoltre 1d6 Punti Cibo per l'acqua (se dei Dannati sono presenti e cadono in

		acqua, l'acqua viene contaminata e non conferisce punti cibo). In ogni caso chi vince riceverà una migliona e potrà raccogliere il bottino dai nemici morti.
2	Battaglia nel Canion	Il tavolo dovrebbe essere allestito in modo da rappresentare un canion con vari costoni di roccia e quant'altro per creare gole e passaggi obbligati oppure anche altipiani di roccia su cui salire e arrampicarsi. In questo canion, al centro, ci sarà una piccola oasi contenente degli alberi da frutto. Come al solito si tira un d6 e chi ottiene il risultato più alto sarà l'attaccante. Il difensore schiera dove vuole i propri modelli sul tavolo ad almeno un Lungo dai lati del tavolo. Dopo che li avrà piazzati l'attaccante decide da che lato la propria banda entrerà, potendo anche dividere la sua banda. Vince lo scenario la squadra che riuscirà ad eliminare o a cacciare tutta la squadra avversaria. Il vincitore riceverà 1d6+2 Punti Cibo, una migliona e il bottino dei nemici morti.
3	Ladri di Bestiame	Si comincia tirando un d6 per determinare chi sarà l'attaccante (risultato più alto). A questo punto il difensore dovrà piazzare al centro del campo un recinto di bestiame con ogni lato ad almeno un Lungo dai bordi del tavolo. Inoltre si dovranno posizionare almeno 5 elementi scenici a distanza almeno Corta dal recinto. All'interno del recinto sparpagliare 2d6 segnalini indicanti degli animali. Le due bande devono rubare il bestiame. Per farlo, un modello deve muoversi adiacente ad un segnalino (ciascun modello può portare un solo segnalino) e spendendo una azione raccogliere il segnalino in questione portandolo fuori dal tavolo. La banda che cattura più bestiame riceve una migliona. In caso di parità non la riceve nessuno. Ciascun bestiame catturato frutterà anche 2 Punti Cibo. In caso di fuga per fallimento di Test di Morale (oppure morte o caduta) si presuppone che il personaggio lasci cadere sul posto il segnalino e non lo porti con sé.
4	Caccia al Manufatto	Due bande capitano in una zona di antiche rovine che contiene manufatti tecnologici. Il difensore deve piazzare 5 ostacoli (macerie e quant'altro) ad almeno un Lungo da un altro oggetto scenico o da un lato del tavolo. Ogni ostacolo ha 1 possibilità su 6 di contenere un manufatto (vedi tabella sottostante). Un modello adiacente alle macerie tira il dado dopo aver speso due azioni a scavare e con un 6 trova il manufatto. Sfortunatamente le macerie sono abitate da termiti mutanti che possono attaccare il personaggio. Se il risultato della ricerca è 1 le termiti escono. Esse si teletrasportano subito sotto la pelle del personaggio e si scavano la strada fino al cervello o agli organi interni. Il modello deve fare un Tiro di Qualità su di un dado all'inizio di ogni turno oppure morire. Il personaggio può essere salvato dall'iniezione di una dose di Stimolante. I

personaggi Artificiali non possono essere salvati. In ogni caso il personaggio avrà -1 al Combattimento mentre le termiti gli devastano il corpo. Se nessuna maceria fino a quel momento ha contenuto manufatti, automaticamente l'ultima ne conterrà uno, sebbene si debba comunque tirare per controllare il possibile attacco delle termiti. Il difensore schiera per primo entro un corto da un lato del tavolo dopo di che l'attaccante sceglie il lato da cui entrare. La partita termina dopo che anche l'ultima maceria è stata esplorata. Il vincitore riceverà il bottino e una migliona.

D6	Equipaggiamento
2	Arco e frecce
3	D6+3 batterie
4	Arma potenziata + 2 batterie
5	1 granata
6	1 medicina + 1 Punto Cibo
7 – 8	1 arma da fuoco casuale + 1 batteria
9	Erbicida o d6 Punti Cibo
10	D6+3 Punti Cibo
11	1 Armatura Casuale
12	Teletrasporto Nanico Portatile

Teletrasporto Nanico Portatile: usato un tempo dai militari per operare con missioni di infiltrazione ad altissimo livello, l'apparenza è quella di un telefono cordless piuttosto grosso. Dopo aver tirato per le attivazioni del personaggio che lo porta e spendendo tutte le azioni ottenute, il personaggio può teletrasportarsi ovunque sul campo da gioco. Tale manufatto non richiede l'uso di nessuna batteria in quanto alimentato da una micro batteria nucleare, di lunghissima durata ma sfortunatamente instabile. La prima volta che viene utilizzato si tirino 2d6 (si aggiunga 1d6 per ogni uso successivo). Se due dadi ottengono un risultato uguale, qualunque esso sia, la batteria esplose trasformando in atomi il malcapitato utilizzatore (prima di teletrasportarlo) e colpendo tutti coloro che si trovano ad una distanza di Corto con una scarica di Radiazioni (trattare come se si trattasse di ingresso in una zona radioattiva).

5

L'astronave abbattuta

In mezzo al tavolo si schierano i resti di una sorta di astronave militare (usare l'apposito elemento scenico) dove è ancora possibile trovare armi ma anche pericolosi sistemi di sicurezza. Ogni qualvolta un personaggio entra per la prima volta in una stanza o area ben delimitata, tirate un d6, con un risultato di 1 si trova un deposito di armi, mentre con un risultato di 6 si trova un sistema di sorveglianza.

Se si è trovato il deposito di armi, si ritira il d6. Con il risultato di 1 si troverà una granata (tirare sull'apposita tabella del regolamento), con risultato di 2 – 4 si trova un'arma (tirare sulla

		<p>tabella delle armi da fuoco) mentre con un 5 – 6 si troverà una armatura (tabella delle armature). Se l'oggetto trovato è alimentato a batterie si tiri un d6, con un risultato di 3+ si trovano comunque 2 batterie.</p> <p>Se invece il risultato indicava un sistema di sorveglianza si tiri un dado accettando solo i risultati compresi tra 2 e 5 (si ritirino gli 1 e i 6). Questo valore sarà la Qualità del Sistema di Sorveglianza, mentre il risultato di un d3 darà il Combattimento di questo sistema. Qualsiasi modello che entri nell'area in questione (compreso il primo), sarà attaccato dal sistema di sorveglianza (un attacco a turno di giocatore). Si tiri un d6: con 1 – 4 l'attacco sarà effettuato con una Pistola laser (gittata sempre minima) mentre con un 5 – 6 con una Pistola Lanciaragnatela. Il sistema di sorveglianza attaccherà il bersaglio più vicino al centro della stanza (si metta un segnalino ad indicare il sistema), e lo farà tirando tre dadi per l'attivazione. Se otterrà due successi compirà un attacco mirato o un colpo potente. Essi si spegnerà per sempre in quell'area se si otterranno due o tre 1 sui dadi di attivazione. Al sistema di sorveglianza è possibile sparare. Usate il suo valore di Combattimento per determinare gli effetti dei colpi. Se viene battuto la sua Qualità peggiora di 1, se è doppiato viene Distrutto. La partita termina quando tutte le aree dell'astronave sono state esplorate oppure quando una banda è interamente distrutta o messa in fuga e colui che in quel momento avrà più bottino riceverà una migliona</p>
6	Landa Devastata	<p>Due bande si scontrano su di una terra devastata e contaminata dalle radiazioni. Almeno un terzo del tavolo deve essere composto da terreni e/o macerie radioattive. Il difensore prepara il terreno e schiera ovunque sul campo, l'attaccante decide il lato di ingresso. Lo scenario termina dopo che una banda è interamente distrutta o messa in fuga. Colui che vincerà riceverà il bottino e una migliona.</p>

Alla fine di ogni battaglia, CIASCUNO dei due giocatori, riceverà dei Punti Vittoria che potrà accumulare.

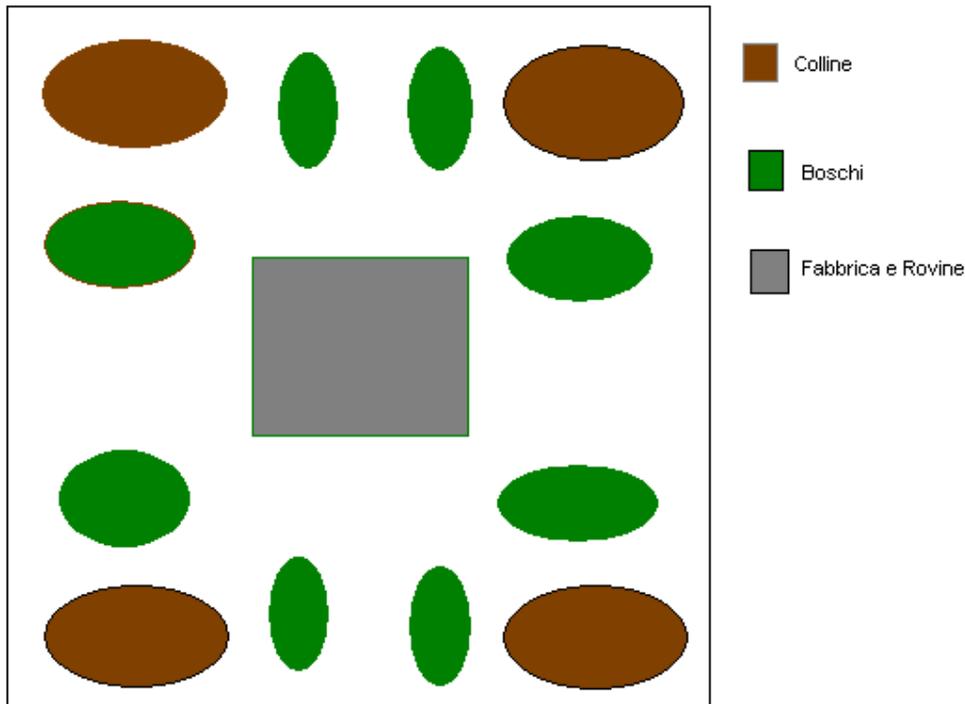
Essi sono assegnati in base ai seguenti criteri:

- Per ciascun nemico ucciso non leader: +1 PV
- Per ogni modello amico morto non leader: -1 PV
- Per ogni Leader nemico ucciso: +2 PV
- Per ogni leader amico morto: -2 PV
- Per ciascuna vittoria di battaglia: +5 PV

Scenario Finale

Dopo che sono state giocate le quattro partite, i primi quattro giocatori in classifica (in caso di più giocatori che si contendono una posizione considerino prima il numero di battaglie vinte, poi il numero di leader uccisi e infine il numero di nemici uccisi; in caso di parità persistente si tiri un d6) parteciperanno allo scontro finale per cercare il manufatto che sembra poter purificare l'acqua.

Il campo sarà di 120 cm x 120 cm e dovrà essere creato seguendo lo schema sottostante.



Le bande si schiereranno sulle quattro colline negli angoli e partendo dall'ultimo in classifica agiranno come di consueto. La battaglia termina quando una squadra riuscirà a portare fuori dal campo il manufatto per l'acqua. Esso è pesante e il personaggio che lo porta a meno di avere l'abilità Grande o Enorme, dovrà usare sempre due azioni per muovere e non potrà comunque combattere. In caso di fuga obbligata, di morte o di caduta per combattimento, il manufatto viene fatto cadere sul posto. In caso di caduta del manufatto si tiri un d6. Con un risultato di 1 si ritiri e con un successivo risultato di 1 il manufatto è perduto e la partita termina con tutti sconfitti.

Lo scontro si risolverà in un pareggio se tutti moriranno o fuggiranno prima di riuscire a portar via il manufatto.

Reminder sulle regole

Voglio ricordare alcune regole fondamentali per il gioco di campagna. Le cito solamente con il numero di pagina a cui potete trovarle.

- Nutrire i personaggi (pag. 31)
- Mantenimento dei Leader (pag. 31)
- Dopo la Battaglia (pag. 31)

- Rimpiazzare i Morti (pag. 31)
- Migliorie (pag. 31)
- Comprendere i Manufatti (pag. 32)
- Radiazioni (pag. 32)

Ricordo inoltre che per gli Androidi si dovrà decidere prima di cominciare la battaglia se consumeranno per il Mantenimento batterie oppure cibo e tale scelta NON potrà più essere cambiata. Inoltre ricordo che ottenere cibo dai morti da parte dei Dannati viene ottenuto solo in caso di vittoria di una battaglia.

Per qualunque dubbio si rimandano alle regole di MDRG.