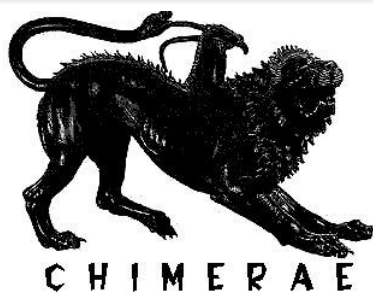


FIORI INFURIATI!





FIORI INFURIATI!



Fiori Infuriati!

🌸 Indice 🌸

Il Gioco di Ruolo delle
piante arrabbiate del futuro!

Angry Flowers! è copyright di
Charlie Fleming

e

Rarr! I'm A Monster Publishing.

Illustrazione di copertina di
John Towers, 2012. <http://jonnyaxx.com/>

Le illustrazioni nel testo sono immagini
di pubblico dominio reperite sul sito
<http://openclipart.org>

L'edizione italiana è pubblicata con il
permesso scritto dell'Autore,
che mantiene il copyright sui testi.

Traduzione, impaginazione e
realizzazione file PDF a cura del
Chimerae Hobby Group.

Cronologia	3
Creare un fiore	3
Tiri salvezza	4
Combattimento	4
Punti Crescita	5
Gli uomini	5
Giardini	6
Vita da fiore	6
Telepatia vegetale	6
Spunti per avventure	7
Foglio di registrazione	7

Copyright © 2013 CHIMERA E HOBBY GROUP



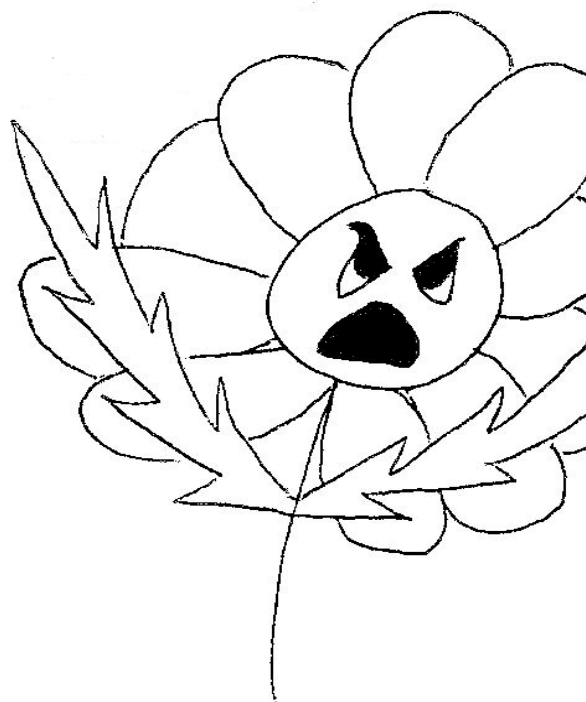
CHIMERA E

Tutti i diritti riservati

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN4 – 1ª Edizione – Giugno 2013





FIORI INFURIATI!



Cronologia

2022: Gea, Madre natura, ne ha avuto abbastanza e vuole riprendersi il pianeta. Decide che c'è bisogno di una nuova forma di vita dominante sulla Terra. Lentamente i fiori cominciano a muoversi... e sono davvero arrabbiati.

2025: Il primo attacco si verifica quando un manipolo di margherite, grandi come un uomo, attacca una piccola cittadina della Virginia. I fiori vengono sconfitti facilmente.

2037: Un secondo attacco cinge d'assedio la stessa cittadina della Virginia, che stavolta viene rasa al suolo. Sulle macerie spunta il primo Giardino, una città dei fiori.

2050: I Giardini sono ormai dappertutto. In tutto il mondo, le città degli uomini iniziano a soccombere di fronte alla potenza dei fiori.

2055: Gli uomini vivono ormai in città fortificate. Tutte le altre, comprese le metropoli, sono state distrutte.

2060: Nonostante tutti gli sforzi e le vittorie, e pur essendo riusciti a riportare gli uomini a un livello di civiltà primitivo, i fiori non hanno ancora avuto completo successo nella loro missione di prendere il controllo di tutta la Terra.

Creare un fiore

Tira 2d4 (due dadi a quattro facce) per ognuno di questi attributi:

- ✿ **Fisico:** Indica quanto sei forte e resistente, e misura il numero di colpi che puoi sopportare in combattimento.
- ✿ **Attitudine:** Determina quando bene puoi compiere le azioni che intraprendi.
- ✿ **Bellezza:** Denota quanto sei avvenente, carismatico e prestigioso.

Sei un soldato dell'esercito di Gea. Stai lottando per diventare la nuova forma di vita dominante sul pianeta.
Sei un fiore infuriato!

Fiori Infuriati! è pensato per essere utilizzato da due o più giocatori e da un Game Master (l'arbitro che conduce il gioco). Per giocare avrai bisogno di alcuni dadi a quattro facce (d4), dei fogli di carta e una matita.





FIORI INFURIATI!



Tira 2d4 per determinare la tua abilità speciale di attacco:

2. **Morso:** Hai i denti e sai come usarli. Causa un danno di 1d4. Puoi usare il morso come secondo attacco insieme a un attacco base.
3. **Spine:** I nemici hanno una penalità di -1 per colpirti. Causano un danno di 1d4+2.
4. **Aghi:** 1d4 aghi che possono essere lanciati fino a 3 metri di distanza. Ognuno infligge un danno di 1d4.
5. **Nube di polline:** Emetti una nube di polline di 90 centimetri di diametro, che immobilizza per 1d4 turni chiunque viene colpito.
6. **Rampicante strangolatore:** Causa un danno di 1d4 per turno finché non liberi la vittima o questa non riesce in un tiro salvezza sull'Attitudine.
7. **Effluvio ipnotico:** Il tuo profumo affascina gli avversari in un raggio di 1,5 metri.
8. **Raffica di semi:** Scagli una raffica di semi ad alta velocità che causano un danno di 2d4 fino a 1,5 metri di gittata e un danno di 1d4 fino a 3 metri di distanza.

I fiori possono utilizzare le foglie come se fossero braccia e camminano su 2d4 radici simili a piedi. Hanno bisogno di acqua e luce solare ogni giorno oppure perdono un punto di Fisico per ogni due giorni durante i quali ne vengono privati.

Tiri Salvezza

Il Game Master decide il livello di difficoltà dell'azione. Il giocatore tira il numero appropriato di dadi (vedi sotto) e deve ottenere un risultato uguale o inferiore al punteggio dell'attributo utilizzato nella manovra.

Per un tiro salvezza di livello 1 bisogna lanciare 2d4, per uno di livello 2 si tirano 3d4, per uno di livello 3 si usano 4d4, e così via.

Esempio: Un fiore vuole affascinare un umano piuttosto debole. Il Game Master decide che l'azione è di livello 1, per cui il giocatore che controlla il fiore deve lanciare 2d4 e ottenere un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Bellezza.

Combattimento

Il combattimento non è nulla di più che un tiro salvezza (solitamente di livello 1) basato sul punteggio di Attitudine. Se il tiro salvezza ha successo, il colpo va a segno e causa dei danni. Durante il suo turno di combattimento un fiore può utilizzare il suo attacco speciale oppure l'attacco di base.

Turno di combattimento

Ogni turno è composto di quattro fasi:

1. Ogni partecipante tira 1d4 e il primo ad attaccare è chi ottiene il risultato più alto. In caso di parità, agisce per primo il giocatore.
2. L'attaccante tira 2d4 e deve ottenere un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di





FIORI INFURIATI!



Attitudine. Se colpisce, deve determinare il danno inflitto e gli eventuali effetti speciali dell'attacco (es. polline, strangolamento, ecc.).

3. L'avversario può contrattaccare, se è in grado di farlo. Se colpisce, deve determinare il danno inflitto e gli eventuali effetti speciali dell'attacco (es. polline, strangolamento, ecc.).
4. La sequenza ricomincia dall'inizio, finché uno dei contendenti non muore o scappa.

Danni

Il danno subito viene sottratto dal punteggio di Fisico. Se questo valore scende a zero, sei destinato a diventare concime.

Durante il giorno i fiori recuperano un punto di Fisico per ogni cinque ore. La notte non possono rigenerarsi.

Attacco di base

Se durante un combattimento non puoi (o non vuoi) utilizzare il tuo attacco speciale, il danno che infliggi è uguale al risultato di 1d4 diviso per due (arrotondato per eccesso), quindi pari a uno o due punti.

Considerazioni sugli attacchi speciali

Morso: Permette a un fiore di sferrare due attacchi nello stesso turno. Il giocatore deve effettuare separatamente i tiri di dado per ogni attacco, uno per quello di base e uno per il morso.

Spine: Causano un danno extra rispetto a quello inflitto normalmente dall'attacco di base. Il danno indicato è il totale da utilizzare invece di quello di base.

Aghi: Il giocatore deve effettuare un tiro di dadi per ogni singolo ago che scaglia contro il nemico.

Nube di polline ed Effluvio ipnotico: In pratica, servono a impedire al nemico di attaccare. L'effluvio ipnotico può anche indurre la vittima a seguire i suggerimenti dell'attaccante per 1d4 turni. Trascorso questo periodo, è necessario un nuovo tiro di combattimento per aumentare il tempo di efficacia.

Punti Crescita

Ogni volta che sconfiggi un avversario ottieni un numero di Punti Crescita (PC) pari al suo punteggio di Fisico.

Guadagni Punti Crescita anche ogni volta che effettui un tiro salvezza, in numero pari al livello del tiro moltiplicato per 10. Acquisisci i PC sia in caso di successo che di fallimento.

Puoi utilizzare i Punti Crescita per aumentare il valore dei tuoi attributi, spendendo un numero di PC pari a 10 volte il nuovo punteggio. *Per esempio, per aumentare il tuo valore di Fisico da 6 a 7, devi spendere 70 PC.*

Gli uomini

Gli uomini sono creati seguendo il procedimento visto per i fiori. Lancia 2d4 per determinare il loro valore di Fisico e Attitudine. Dato che agli occhi dei fiori non sono propriamente attraenti, lancia soltanto 1d4 per il loro punteggio di Bellezza.

I fiori sono così infuriati con gli uomini che è davvero difficile che un umano possa riuscire ad affascinare o intimidire un fiore.





FIORI INFURIATI!



L'attacco di base degli uomini è il loro pugno, che equivale all'attacco di base dei fiori. Gli uomini possono anche avere delle armi:

Arma	Danno
Oggetto contundente piccolo	1d4-1 [†]
Oggetto contundente medio	1d4
Oggetto contundente grande	2d4-2 [†]
Lama piccola	1d4
Lama media	1d4+2
Lama grande	2d4
Acido	1d4+1
Tagliaerba	1d4+2
Lanciafiamme	3d4-2
Pistola	1d4
Fucile	2d4-1
Mitragliatrice	Raffica [‡]
Granata	2d4
Bazooka	3d4

[†]: Causa un danno minimo di 1.

[‡]: Raffica di 1d4 proiettili, ognuno causa un danno di 1d4.

Giardini

I Giardini sono le città in cui vivono i fiori. Quelle più piccole sono chiamate Aiuole.

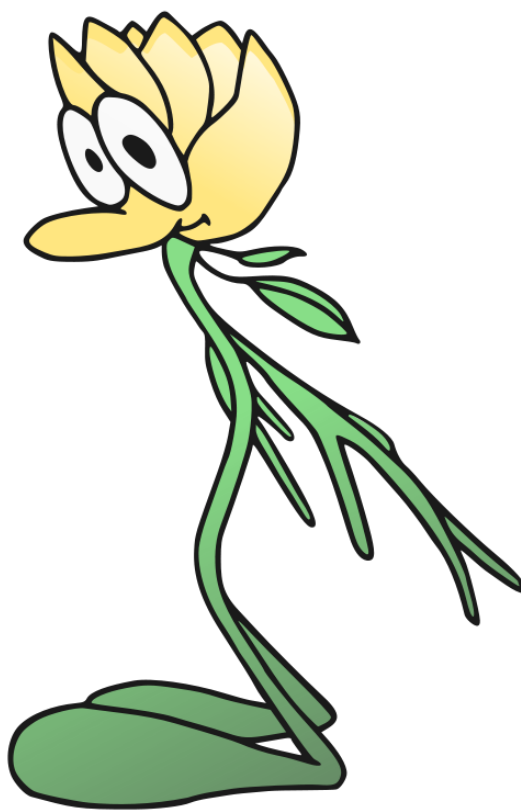
Anche se sono piuttosto primitive se confrontate con le moderne città del 21° secolo, sono progettate in modo tale che tutti i fiori abbiano a disposizione l'acqua e la luce del sole di cui hanno bisogno.

In ogni Aiuola o Giardino c'è una zona più importante, simile a una capitale di stato delle nazioni degli uomini, chiamata il Fulcro, in cui risiede l'organismo direttivo.

Alcuni Giardini sono fortificati con dei muri difensivi, mentre altri si affidano alle proprie guardie affinché li proteggano.

Vita da fiore

I fiori possono agire esattamente come gli uomini. Camminano, parlano e usano le foglie come se fossero delle braccia. Non hanno però le mani (o appendici simili), per cui trovano molto complicato maneggiare gli oggetti progettati per gli uomini.



Telepatia vegetale

La teoria secondo cui le piante avrebbero delle abilità telepatiche è divenuta certezza nel 2060.

Se il tuo fiore ha un totale di 21 o più punti sommando tutti i suoi attributi, allora ha il dono dei poteri telepatici. Il livello di telepatia è calcolato in base al valore totale degli attributi:





FIORI INFURIATI!



Somma degli attributi	Livello di telepatia
21	Livello 1
22	Livello 2
23	Livello 3
24	Livello 4

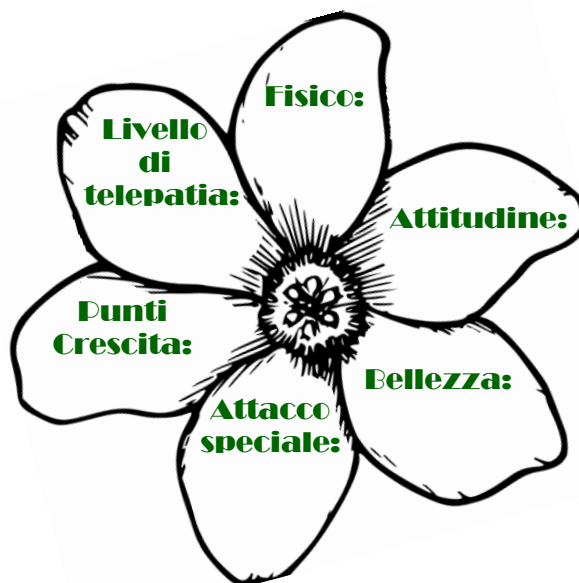
Per ogni livello di telepatia, il fiore ottiene un potere di livello equivalente, più un potere per ogni livello inferiore. *Per esempio, un livello 3 di telepatia ti permette di ottenere un potere di livello 3, uno di livello 2 e uno di livello 1.*

Livello di telepatia	Esempi di poteri telepatici		
Livello 1	Percepire menzogne	Sesto senso	Telecinesi (permette di sollevare fino a ½ kg di peso)
Livello 2	Chiaroudienza	Empatia	Telecinesi (permette di sollevare fino a 5 kg di peso)
Livello 3	Chiaroveggenza	Lettura del pensiero	Telecinesi (permette di sollevare fino a 25 kg di peso)
Livello 4	Curare 1d4 punti di danno	Telepatia	Telecinesi (permette di sollevare fino a 75 kg di peso)

Spunti per avventure

1. Infiltrarsi in una città degli uomini per sferrare un attacco di sorpresa.
2. Seguire le tracce di un gruppo di uomini che hanno attaccato un'Aiuola.
3. Cosa c'è che non va nelle riserve d'acqua?
4. Pianificare un attacco su larga scala contro una città degli uomini.
5. Bomba? Quale bomba?
6. Gli uomini vogliono oscurare il sole e vanno fermati a tutti i costi.
7. Uccidere gli uomini, perché siete dei fiori infuriati!

Foglio di registrazione



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Angry Flowers! è copyright di Charlie Fleming e Rarr! l'm A Monster Publishing. L'edizione italiana è pubblicata con il permesso scritto dell'Autore, che mantiene il copyright sui testi. Questa è una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it