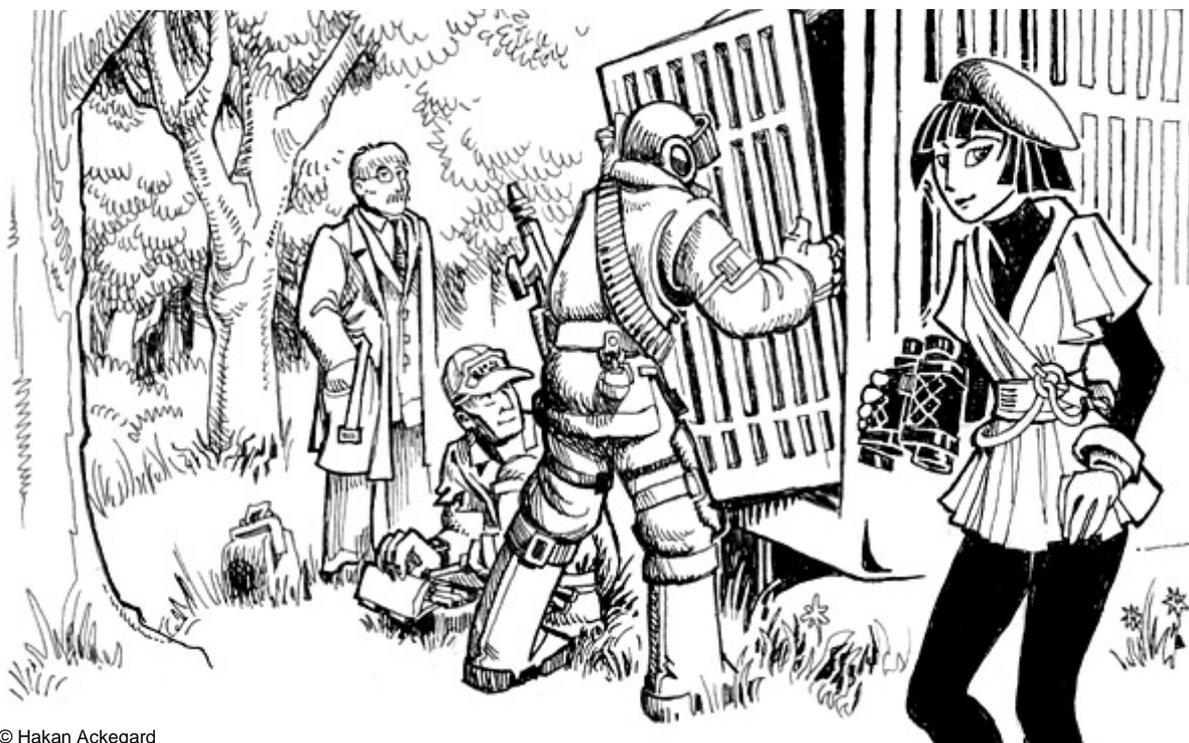


Indice Generale	
Introduzione	2
Capitolo 1: Ambientazione	3
1.1 Periodi Storici	3
1.1.1 Gli anni venti	3
1.1.2 Gli anni novanta	4
1.1.3 Il futuro prossimo	5
1.2 Avventure	6
1.2.1 Elementi di Spunto	7
1.3 Equipaggiamento	9
1.3.1 Oggetti di Base e Acquisti	9
1.3.1 Armi da Mischia	10
1.3.2 Armi da Tiro e da Lancio	11
1.3.3 Protezioni Personali	11
1.3.4 Armi da Fuoco	12
1.3.5 Attrezzatura Comune	13
1.3.6 Attrezzatura Spionistica	14
1.3.7 Veicoli	15
Capitolo 2: Protagonisti	16
2.1 Protagonisti	16
2.2 Abilità	17
2.3 Tratti	21
2.4 Specializzazioni	23
2.4.1 Definizione ed Utilizzo	23
2.4.2 Acquisto e Sviluppo	23

GENESYS

Detective

Versione 2.0



© Hakan Ackegard

Autore

Raffaele Di Cristo

Illustrazioni

Hakan Ackegard e Mats Ohrman

Con la collaborazione di

Gabriele Cozzolino

Introduzione

Detective è un modulo d'ambientazione per **GeneSys** pensato per sviluppare avventure a sfondo investigativo nello stile dei classici romanzi gialli e polizieschi. Esso contiene principalmente equipaggiamento, abilità e tratti utili per consentire lo sviluppo di personaggi che potranno spaziare da semplici detective privati ad autentici membri di una squadra anticrimine; inoltre, vengono date anche alcune brevi indicazioni per sviluppare avventure in contesti di tipo contemporaneo o futuristico. Nonostante non sia trattato nel dettaglio nessun periodo storico, le possibilità narrative sono comunque ampie ed i Narratori non avranno difficoltà a trarre spunto da romanzi, serial televisivi o racconti di fantascienza per creare una propria ambientazione personale in cui introdurre gli elementi offerti.

La scelta di sviluppare questo modulo come primo supplemento ufficiale di **GeneSys** è dovuta alla mia convinzione (forse errata, forse no) che le ambientazioni contemporanee siano più facili da gestire rispetto alle altre e, quindi, più indicate per introdurre al gioco di ruolo i novizi; in situazioni familiari, infatti, diventa più semplice assimilare la meccanica delle regole e stimare con buona precisione difficoltà e limiti di ciascuna situazione. Inoltre, trovo che le ambientazioni di questo tipo siano anche le più belle da giocare, specie perché offrono spunti per creare intrighi e rompicapi di cui, personalmente, mi sento un grande appassionato.

– Raffaele Di Cristo

QUALCHE SPUNTO...

Film

1997: Fuga da New York
Arancia Meccanica
Arma Letale
Arma non Convenzionale
Blade Runner
Bronx
Die Hard
Il giustiziere della notte
Il padrino
Il silenzio degli innocenti
Mad Max
Quei bravi ragazzi
Seven
Trappola di Cristallo
The Abyss

Serial TV

A-Team
Alias
Criminal Intent
C.S.I.
Homicide
Il tenente Colombo
La signora in giallo
Law and Order
L'ispettore Derrick
L'ispettore Maigret
Mc Guyver
Miami Vice
Starsky & Hutch
Twin Peaks
X-Files

Fumetti e Manga

Akira
Banana Fish
City Hunter
Detective Conan
Judge Dreed
Sin City
The Punisher

Romanzi e Autori

Agente 007 - *Fleming*
Black Sunday - *Harris*
L'incendiaria - *King*
Lucky Starr - *Asimov*
Psycho - *Bloch*



© Hakan Ackegard

Ambientazione

1.1 Periodi Storici

I contenuti del presente modulo s'incentrano principalmente sugli aspetti investigativi, lasciando al Narratore ed ai suoi Giocatori la possibilità di scegliere liberamente un periodo storico in cui ambientare gli eventi descritti nelle avventure. In particolare, vengono dati di seguito dei suggerimenti e delle linee guida per sviluppare trame attinenti a tre periodi storici particolari: gli anni venti, gli anni novanta ed il futuro prossimo.

1.1.2 *Gli anni venti*

Gli anni venti (1920) sono un periodo storico che si presta particolarmente bene alla realizzazione di trame in cui la risoluzione dei casi presentati si basa prevalentemente sull'uso d'ingegno ed intuito; la criminologia, infatti, è ancora agli albori e sono sconosciute tecniche come l'analisi balistica e l'uso delle impronte digitali. Nel complesso, anche il livello tecnologico disponibile risulta piuttosto basso, specie nelle zone rurali, dove le linee telefoniche ed elettriche raramente riuscivano ad arrivare; i mezzi di comunicazioni più diffusi sono le radio e la carta stampata, mentre le automobili sono considerate dei beni di lusso.

Almeno per ciò che riguarda l'America (set di molte delle Gangster Story cinematografiche), questi anni rappresentano un periodo di corruzione istituzionale e sono famosi per la legge sul proibizionismo; fu proprio questa che consentì alle piccole gang di provincia di sfruttare il commercio e la distillazione clandestina di alcolici come fonte aggiuntiva di profitti, favorendo indirettamente la conseguente ascesa di alcuni gruppi criminali e l'incremento delle intimidazioni e della corruzione ai danni delle forze dell'ordine e dei pubblici ufficiali. Il traffico degli alcolici iniziò da piccole distillerie clandestine usate per coprire il fabbisogno locale ma, a seguito di diversi casi d'avvelenamento da etanolo, divenne più sicuro e redditizio introdurre per via illegale merce di provenienza estera. La maggioranza dei carichi veniva prelevata da navi ancorate a largo, fuori della fascia di competenza della guardia costiera, e poi portata a terra tramite motoscafi; la restante parte giungeva nascosta su camion provenienti dal Canada e dai Caraibi.

Principalmente, furono proprio i rischi connessi al contrabbando che portarono i piccoli gruppi di contrabbandieri (le "gang") ad allearsi e ad organizzarsi in vere e proprie corporazioni criminali. La più grande organizzazione criminale dell'epoca fu quella dei "Sette Grandi", sotto il cui controllo si ritrova l'intera criminalità della costa orientale degli Stati Uniti; al suo interno compaiono nomi di spicco come Charles "Lucky" Luciano, Bugsy Seigal e Frank Costello e Waxey Gordon.

A New York, Giuseppe "Big Boss" Masseria controllava il "giro" di Brooklyn e Manhattan, mentre Dutch Schultz era responsabile del contrabbando e del gioco d'azzardo; droga ed estorsioni, invece, erano gestite da Lepke Buchalter e Gurrah Shapiro. A Detroit la Banda Viola di Eddie Fletcher controlla il contrabbando, mentre la Banda Licavoli gestisce gli alcolici e le estorsioni.

A Chicago la banda di Shelton gestisce il contrabbando ed il gioco d'azzardo, mentre Al Capone controlla tutte le attività illegali ed i piccoli trafficanti; in concorrenza con questi vi sono i gruppi di Dion "Deany" O'Bannion, Hymie Weiss e George "Bugs" Moran. La rivalità fra le due fazioni macchierà la città di circa 5.500 omicidi nell'arco dell'intero decennio.

1.1.2 Gli anni novanta

Gli anni novanta (1990) si prestano particolarmente bene alle storie incentrate sullo spionaggio, sul crimine organizzato e sui serial killer; la possibilità di analizzare con metodi scientifici le prove reperite sulla scena di un crimine, l'esistenza di tecnologie relativamente avanzate e la migliore organizzazione delle agenzie di pubblica sicurezza, inoltre, ampliano notevolmente le scelte possibili sia per la trama che per la caratterizzazione dei protagonisti. Un secondo ed indubbio vantaggio di un'ambientazione di questo tipo, inoltre, è quello di lasciare poco spazio ad incertezze, trattando un periodo storico vicino alla nostra realtà e, pertanto, più familiare sia ai Giocatori che al Narratore.

Fra le diverse alternative possibili per questo periodo storico, è possibile calare i protagonisti nei panni di agenti speciali appartenenti ad agenzie governative. Ecco riportato di seguito un elenco di quelle più importanti tuttora esistenti in America:

- **FBI (Federal Bureau of Investigation):** Principale agenzia del Dipartimento di Giustizia Americano, dispone di giurisdizione su oltre duecento tipologie di crimini federali dei quali cinque hanno una precedenza in quanto ritenuti di maggiore pericolosità: terrorismo, crimine organizzato, spionaggio, frodi e crimini violenti.
- **NSA (Nation Security Agency):** Agenzia dipendente dal Ministero della Difesa degli Stati Uniti, si occupa principalmente della produzione di informazioni segrete per conto della nazione americana. I suoi obiettivi primari sono: il controllo di segnali stranieri riguardanti gli Stati Uniti e la protezione dei sistemi informativi nazionali.
- **CIA (Central Intelligence Agency):** Alle dipendenze del Consiglio di Sicurezza Nazionale, la CIA è ritenuta la più potente organizzazione di servizi segreti al mondo. Principalmente si occupa di raccogliere informazioni sui paesi stranieri e sulle attività svolte da stranieri sul suolo americano.
- **DEA (Drug Enforcement Administration):** La DEA è l'agenzia incaricata di ostacolare il traffico internazionale di stupefacenti; i suoi metodi spaziano dal lavoro sotto copertura, sia negli Stati Uniti che all'estero, ai gruppi d'assalto S.W.A.T. in operazioni antidroga.
- **CDC (Centre for Diseases Control):** Il CDC è l'ente governativo incaricato del controllo e della prevenzione delle malattie infettive; esso conduce ricerche mediche, controlla e previene lo sviluppo di epidemie e sorveglia l'evolversi di malattie infettive.
- **Servizi Segreti Presidenziali:** La sicurezza del presidente degli Stati Uniti, così come delle altre più eminenti personalità diplomatiche e degli edifici di stato, è affidata ad un particolare servizio segreto di sicurezza. Questo si occupa di organizzare le agende degli incontri, di pianificare le scorte e di trasmettere comunicazioni riservate all'interno dello staff diplomatico.
- **Esercito:** Nelle sue diverse branche, è l'ente preposto alla difesa del suolo americano ed allo svolgimento di missioni di guerra all'estero.



© Hakan Ackegard

«Stavamo seduti lungo sui fianchi della camionetta, spalla a spalla e fucile alla mano, ascoltando la pioggia che batteva incessante sul telo di copertura. Poche ore prima eravamo partiti dal campo d'addestramento, dopo aver firmato le consuete scartoffie e senza neppure una telefonata alla famiglia o a qualche amico. Ad ogni missione rischiavamo la vita, muovendoci sotto copertura e senza mai restare più di una settimana nello stesso posto; ufficialmente non eravamo neppure stati arruolati nell'esercito e se qualcosa fosse andato storto dovevamo cavarcela da soli. In certi momenti non capivo perché avevo scelto quella vita: potevo godermi i miei gradi di sargente ed aspettare la pensione dietro una scrivania se avessi voluto. Ma poi vennero loro, quelli dell'Agenzia. Dissero che ero la migliore e che avevano bisogno di me per questioni di sicurezza nazionale, e da quel momento tutto cambiò. Questa è la mia diciottesima missione ed ormai sento di non potermi più stupire o spaventare di nulla. Quello che ho visto... quello che so... getterebbe nel panico la popolazione se venisse a galla. E' per questo che sono qui ora: per coprire il fango con altro fango.»

1.2 Avventure

Questo breve paragrafo viene proposto come introduzione alla stesura di avventure investigative e potrà rivelarsi utile tanto ai Narratori alle prime armi che a quelli che sono abituati ad uno stile di gioco meno ragionato; se ritenete di essere già a conoscenza di quanto riportato di seguito sentitevi liberi di passare oltre.

In primo luogo, un aspetto da non sottovalutare prima di cominciare la stesura di un'avventura (sia essa investigativa o non) è la collocazione dei Protagonisti al suo interno: in pratica, dovrete chiedervi quale sarà il loro ruolo e perché la situazione proposta dovrebbe spingerli ad agire. Infatti, la mancanza di una valida motivazione di fondo all'avventura potrebbe lasciare insoddisfatti i giocatori più esigenti o dare alla storia una connotazione scarsamente credibile.

Un buon metodo per unire il gruppo dei protagonisti è quello di dare loro una matrice comune che sia attinente agli eventi che si troveranno ad affrontare in avventura; nel caso di un serial killer o di una serie di furti, per esempio, i giocatori potrebbero ricoprire il ruolo di detective o poliziotti incaricati di portare avanti le indagini sul caso. La formazione di una "squadra operativa" di questo tipo rende da subito chiaro il ruolo dei protagonisti, ne definisce le motivazioni e giustifica la conoscenza reciproca che gli uni hanno degli altri. Un secondo metodo, valido per singole avventure ad "alta tensione" può essere quello di proiettare da subito i protagonisti nel mezzo dell'azione, creando una situazione in cui sono obbligati a cooperare per salvare la propria vita o quella dei propri cari (l'incendio di un edificio, terroristi che invadono la biblioteca universitaria, misteriose minacce telefoniche, eccetera).

Stabilita quale sia l'impronta che volete dare all'avventura ed al ruolo dei giocatori, cominciate con il pensare quali eventi si siano verificati prima dell'arrivo in campo dei protagonisti: per esempio, pensate a come abbia agito il criminale su cui i giocatori dovranno indagare e quale sia stato il suo movente, o perché e come abbia rapinato la banca. Annotate tutto ciò che vi viene in mente su un pezzo di carta, anche senza tenere un ordine preciso, e quando avete finito guardate cosa avete scritto e cercate di dare un filo logico al tutto, eliminando gli elementi contrastanti o ampliando quelli troppo vaghi. Alla fine ciò che otterrete rappresenterà una sorta di "retrotterra" della vostra avventura e conterrà tutte indicazioni che vi saranno utili quando verrà il momento di introdurre in gioco degli indizi importati.

Una volta completato il retrotterra dell'avventura, bisogna stabilire che cosa accadrà dal momento in cui i protagonisti entreranno in gioco in poi: chiedetevi se potrebbero verificarsi altri eventi collegati a quello che ha dato il via all'avventura e se i giocatori avranno o meno la possibilità d'intervenire su di essi per alterarne l'esito. In un classico libro giallo, per esempio, il colpevole potrebbe tentare di celare delle prove, costruirsi un alibi o semplicemente fare finta di nulla contando di aver compiuto un "delitto perfetto". Anche in questo caso è utile tenere nota delle idee avute e definire in anticipo se sia o meno necessario preparare qualche comparsa da usare nello svolgimento delle azioni pianificate.

Messi insieme gli elementi preparati in precedenza potete dare il via all'avventura dando ai giocatori il giusto "incipit". Portare i loro protagonisti sulla scena del crimine o fornitegli un primo insieme d'indizi con cui orientarsi; per quanto possibile, cercate di essere precisi nelle descrizioni date, evitando di lasciare spazio ad eventuali equivoci e mettendo da subito in chiaro quali siano gli obiettivi ai cui il gruppo dei giocatori dovrà tendere. Se necessario potete anche introdurre delle prime comparse, dando loro ruoli specifici (colleghi, potenziali indiziati, vittime, informatori, eccetera).

Il successivo svolgimento dell'avventura fino alla sua conclusione dovrà essere gestito rispettando in parte quanto pianificato ed in parte le decisioni prese dai giocatori; per il divertimento di quest'ultimi, infatti, è preferibile che non si avverta la sensazione di essere obbligati a seguire una sorta di "percorso prestabilito" per giungere al finale della storia, ma è opportuno lasciare aperte più possibilità di scelta e non tutte necessariamente corrette. Se operando in questo modo i giocatori giungessero ad un punto morto, sarete comunque liberi di inserire nuovi elementi capaci di riportarli sulla giusta strada o, in casi veramente estremi, palesare il loro fallimento e dare inizio ad una nuova avventura in cui potranno "riscattarsi".

1.2.1 Spunti d'Avventura

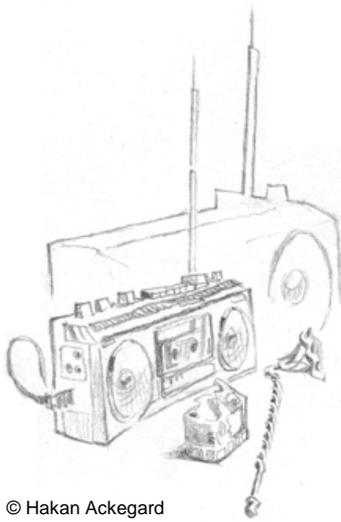
Questa pagina e la prossima raccolgono una serie di spunti da usare per sviluppare delle avventure investigative. Fra questi troverete alcune idee per dare vita alla trama centrale dell'avventura, una serie di motivazioni con cui unire e coinvolgere maggiormente nella storia i protagonisti ed un elenco degli eventi secondari con cui arricchire e dare spessore all'intera vicenda.

La Trama Centrale

- **Acquisire conoscenza:** Lo scopo dei protagonisti è acquisire delle informazioni che si riveleranno vitali per il proprio futuro; gli schemi di una particolare tecnologia segreta, degli antichi rituali di magia Maya o un cifrario per tradurre un complesso codice segreto. Ovviamente, cercare questo tipo d'informazioni potrebbe rivelarsi molto più difficile di quanto sperato...
- **Compiere una missione:** I personaggi devono operare affinché il verificarsi di un evento non venga ostacolato da eventuali elementi ostili; potrebbe trattarsi di un importante incontro diplomatico, della consegna di informazioni segrete o del trasporto di un carico d'armi. La trama potrebbe complicarsi se si scoprisse che l'azione appena portata a termine avrà effetti indesiderati o fosse stata pilotata da una fazione avversa a quella per cui i protagonisti abitualmente lavorano.
- **Ricerca:** I personaggi devono trovare un oggetto, una persona o delle informazioni; può trattarsi di una tipica caccia all'uomo o di qualcosa di più complesso. La trama può evolversi ulteriormente se il ritrovamento di quanto cercato porta alla luce eventi di particolare interesse.
- **Risolvere un enigma:** Qualcuno muore in modo inspiegabile. Una città viene abbandonata dai suoi abitanti. Qualcosa apparentemente senza valore viene sottratta. Qualcuno punta ad uccidere uno dei protagonisti. Trame di questo tipo possono evolversi in altre di tipo differente una volta che l'enigma è stato risolto... oppure l'enigma risolto potrebbe essere solo il primo di una lunga serie.
- **Salvarsi la pelle:** I protagonisti si trovano coinvolti loro malgrado in una situazione critica che mette a repentaglio le proprie vite; si trovano su un treno privo di controllo, sono stati infettati con un virus sconosciuto o il loro elicottero è caduto in un'area disabitata della Foresta Amazzonica.
- **Sventare un piano:** I personaggi devono evitare il verificarsi di un qualcosa; potrebbero essere le guardie del corpo di qualcuno la cui vita è minacciata o avere in consegna oggetti o informazioni che non devono finire in mani sbagliate. La trama può evolversi in qualcosa di diverso se il piano non viene sventato e qualcosa di "più grande" viene messo in moto dall'evento.
- **Vendetta:** Una persona cara è stata ferita o uccisa ed i protagonisti cercano di vendicarla; al contrario, potrebbe esserci qualcuno intenzionato a vendicarsi delle azioni dei protagonisti. La trama potrebbe evolversi in modo inatteso se i protagonisti scoprono che la vittima, in realtà, non era così innocente come pensavano o se l'evento che l'ha coinvolta non si rivela un caso isolato.
- **Viaggio:** Recarsi in un luogo non familiare può trasformarsi in un'interessante avventura se vengono introdotti degli eventi secondari che possono attrarre l'attenzione dei protagonisti.

Possibili Motivazioni dei Protagonisti

- **Curiosità:** Semplicemente, il protagonista è sulla scena dell'azione per pura curiosità.
- **Denaro:** Il protagonista è stato pagato per portare a termine una missione o la trama stessa comporta un qualche potenziale compenso che ha suscitato il suo interesse.
- **Etica:** Il protagonista partecipa all'evolversi della trama per una scelta di motivo etico o religioso.
- **False Accuse:** La struttura della trama getta fango sulla reputazione del personaggio, il quale sarà chiaramente intenzionato a scagionarsi.
- **Favore:** Il personaggio deve un favore ad una delle comparse della trama o opera perché richiestogli da una persona a lui cara.
- **Fedeltà:** Il coinvolgimento del personaggio nella trama è giustificato da motivi di lealtà o da contratti che lo legano ad una delle comparse introdotte nella trama.
- **Interessi Personali:** La trama coinvolge direttamente le attività del personaggio, il quale è costretto ad intervenire per difendere i propri interessi personali nella faccenda.
- **Partecipazione Involontaria:** Il protagonista viene coinvolto nella trama a causa della sua presenza sul luogo degli eventi; può essere un testimone importante del caso o un potenziale sospettato.
- **Vendetta:** Il personaggio ha un motivo di odio personale verso una comparsa della trama.



© Hakan Ackegard

«Ero alla guida della mia macchina e mi stavo recando al lavoro come tutte le mattine quando la cronista del radiogiornale diede la notizia dell'assassinio di Alex. Per me fu un colpo! Frenai bruscamente ed alzai il volume per ascoltare meglio. Non poteva trattarsi di lei. Doveva esserci sicuramente un errore! Ma dalla notizia tutto coincideva. Il numero del suo piccolo monocale sulla via del molo, il nome, il cognome e persino quello della vicina di casa...quella vecchia con problemi di insonnia che abitava al piano di sotto e che si lamentava se la notte ci davamo troppo. Ma ancora non riuscivo a crederci e pensavo alla sera prima trascorsa insieme. Cosa poteva essere successo nell'arco di quelle poche ore? Un tossico che aveva bisogno dei soldi di una dose? Un ex in cerca di rivalse? Ma capii subito che la cosa non aveva importanza, perchè il giorno in cui avrei messo le mani su quel pezzo di merda che aveva ucciso la mia donna la pagina dei necrologi avrebbe ospitato un nome in più.»

Legami fra i Protagonisti

- **Amici:** I protagonisti si conoscono da diverso tempo; sono buoni vicini di casa, andavano al college insieme o altro.
- **Collegli di lavoro:** I protagonisti lavorano abitualmente insieme; potrebbero fare parte di una stessa unità investigativa, aver ottenuto un contratto di lavoro dalla medesima organizzazione o altro.
- **Nel posto sbagliato:** I protagonisti si incontrano per la prima volta sulla scena della trama e sono costretti ad agire insieme per cause di forza maggiore.
- **Nemici in comune:** I protagonisti sono uniti dall'odio che tutti nutrono verso un'organizzazione o una persona.
- **Parentele:** I protagonisti hanno legami di parentela fra di loro; sono fratelli o cugini, uno ha sposato la sorella dell'altro e via dicendo.

Eventi Secondari

- **Alleanza:** I protagonisti si alleano con delle comparse.
- **Analisi scientifica:** I protagonisti devono esaminare in laboratorio delle prove raccolte.
- **Azione di copertura:** I protagonisti devono introdursi fra le fila nemiche per qualche ragione.
- **Cambio di bandiera:** Una comparsa amica sceglie di passare al nemico o viceversa.
- **Cattura:** I protagonisti finiscono in mani nemiche o sono arrestati ingiustamente.
- **Depistaggio:** Una comparsa cerca di nascondere la verità o di cancellare delle prove.
- **Diplomazia:** I protagonisti devono trattare con delle comparse per avere informazioni o altro.
- **Divisi:** Il gruppo dei protagonisti viene diviso per motivi accidentali.
- **False piste:** Una serie di indizi porta i protagonisti su una pista sbagliata.
- **Fuga:** I protagonisti devono sfuggire ad un nemico o alla cattura.
- **Furto:** Qualcuno sottrae qualcosa d'importante ai protagonisti.
- **Hacking:** I protagonisti devono introdursi in un sistema informatico.
- **Incidente:** I protagonisti vengono feriti, contraggono una malattia o sono esposti a sostanze tossiche.
- **Incursione:** I protagonisti devono penetrare con la forza in un covo nemico.
- **Inseguimento:** I protagonisti devono inseguire qualcuno a piedi o in auto.
- **Interrogatorio:** I protagonisti devono interrogare un teste o un potenziale indiziato.
- **Intrusione:** I protagonisti devono introdursi furtivamente in un luogo.
- **Mercato nero:** I protagonisti hanno bisogno di qualche merce illegale.
- **Nuovi risvolti:** Le informazioni raccolte forniscono nuovi e più ampi scenari possibili.
- **Raggiro:** Una comparsa cerca di sfruttare i protagonisti per i propri fini personali.
- **Scelte difficili:** I protagonisti si trovano ad affrontare un difficile dilemma morale.
- **Scontro a fuoco:** Scatta uno scontro armato fra protagonisti e comparse.
- **Scopi diversi:** Gli interessi dei protagonisti cominciano a divergere compromettendo il gruppo.
- **Sorveglianza:** I protagonisti devono controllare un luogo o sorvegliare una persona.

1.3 Equipaggiamento

Nelle liste presentate di seguito e raggruppanti varie tipologie d'equipaggiamento, verrà impiegato un parametro addizionale atto a descrivere la disponibilità di ciascun oggetto nei diversi periodi storici descritti all'inizio di questo capitolo: l'**accessibilità**. Tale valore è rappresentativo sia dei costi che della difficoltà di reperimento della merce e cresce all'aumentare di questi due valori; la sua totale assenza, invece, indica che l'oggetto non esiste o non viene prodotto.

Per quanto attiene in particolare le armi, i valori di accessibilità riportati presumono l'esistenza di una legislazione analoga a quella attualmente vigente in America sul porto d'armi; ciò vuol dire che si considera legale l'acquisto di pistole, fucili ed armi bianche in genere ed esistono restrizioni solo sulle armi di prevalente uso bellico.

1.3.1 Oggetti di Base ed Acquisti

Il Narratore può usare il parametro di accessibilità in due modi distinti: per stabilire la quantità di oggetti di cui dispone inizialmente il personaggio e per definire quali oggetti possano essere acquistati senza difficoltà durante il corso dell'avventura. Per fare ciò, può assegnare un certo ammontare di punti da spendere negli acquisti (usando il valore di accessibilità come se si trattasse di un prezzo) ed indicare il massimo ammontare di punti spendibili per singolo oggetto; successivamente, nel corso dell'avventura, potrà assegnare nuovi punti da spendere in base agli introiti ed alle conoscenze del personaggio.

La quantità di punti inizialmente spendibili in equipaggiamento dovrebbe essere proporzionale alla somma dei punteggi di **Fascino** ed **Esperienza** del personaggio; moltiplicando per sette tale valore sarà possibile ottenerne un totale utile all'acquisto di larga parte degli oggetti necessari alle comuni avventure investigative (un'arma, un veicolo, degli strumenti, etc.). In questo caso, il tetto massimo di spesa per ogni oggetto dovrebbe essere più elevato di quello eventualmente assegnato in avventura, in quanto è possibile giustificare con poca difficoltà anche l'acquisto di oggetti di dubbia legalità.

Eventuale **equipaggiamento extra** potrà essere direttamente fornito ai protagonisti qualora questi siano membri di una squadra operativa di un'agenzia governativa o, comunque, siano stati assoldati da qualcuno che abbia un'ampia disponibilità economica ed un certo livello di influenza politica e sociale; per esempio, gli agenti di polizia dispongono di armi e divise solitamente fornite dal dipartimento, e persino un gruppo di malavitosi potrebbe essere gratuitamente rifornito dal proprio "boss" delle armi necessarie per un colpo in banca.

I punti non spesi durante la creazione del personaggio possono essere conservati; inoltre, all'inizio di ogni nuova avventura ciascun protagonista dovrebbe ricevere una quantità di punti addizionali sempre proporzionale alla somma delle due caratteristiche indicate in precedenza. Generalmente, è sufficiente assegnare direttamente il valore della citata somma, oppure la metà o il doppio della stessa se il tempo intercorso fra le avventure risulta, rispettivamente, particolarmente breve o decisamente lungo.

Il Narratore dovrà regolamentare gli acquisti in avventura in modo che gli stessi risultino adeguati alla legislazione vigente nel mondo di gioco. Nell'America contemporanea, per esempio, è consentito acquistare un fucile d'assalto compilando un semplice modulo, mentre in Italia è necessaria una licenza legalmente registrata anche per possedere una comune pistola; ovviamente, i giocatori potranno ancora cercare di ottenere merce illegale, ma in questo caso dovranno rivolgersi al mercato nero.

Gli acquisti al **mercato nero** possono essere compiuti solo dopo il successo di un lancio di verifica che coinvolga l'abilità **contatti** (riportata a pagina 18) e la cui difficoltà dovrà essere proporzionale al costo dell'oggetto desiderato; per esempio, una difficoltà pari al costo è accettabile per oggetti facilmente reperibili e la cui vendita o acquisto non comporti gravi rischi, mentre una difficoltà pari al doppio o al triplo del costo è da considerarsi adeguata per oggetti al cui possesso illecito sono associate sanzioni gravi e persino pene detentive di lunga durata. Per evitare che i protagonisti ricorrano eccessivamente a questa forma di commercio, inoltre, sarebbe opportuno che il Narratore stabilisse delle ripercussioni da applicare in caso di fallimento più o meno grave del lancio di verifica (per esempio, l'arrivo della polizia sul luogo dello scambio o l'acquisto di una partita di merce difettosa).

1.3.2 Armi da Mischia

Il seguente elenco riporta una descrizione delle più comuni armi da mischia e dei relativi parametri. Viene indicata anche l'abilità da usare come riferimento per gli attacchi ed, eventualmente, la possibilità di avvalersene anche come armi da lancio.

Tipo d'Arma	Accessibilità			Descrizione
	20	90	FP	
Accetta / Mannaia	1	1	1	Arma di tipo comune adoperabile con una sola mano (Corpo a Corpo) o lanciabile (Armi da Lancio); nel secondo caso, però, il danno inflitto si riduce di due punti. Dn: 1D6+[Forza±0] / F FM: 6 C: — P: 0 Gt: Forza x 2
Catena	1	½	½	Arma da mischia di tipo comune (Corpo a Corpo). Può essere avvolta intorno alla mano ed usata per sferrare pugni o distesa per il lungo ed usata come una frusta; nel secondo caso tutti i lanci di difesa ad essa relativi (sia da parte degli attaccanti che dei difensori) devono sottrarre un 2 dal risultato. Dn: 1D6+[Forza±0] / T FM: 5 C: — P: 0 Gt: —
Coltello	1	½	½	Arma di tipo comune adoperabile con una sola mano (Corpo a Corpo) o lanciabile (Armi da Lancio); nel secondo caso, però, il danno inflitto si riduce di un punto. Dn: 1D6+[Forza-2] / F FM: 4 C: — P: 0 Gt: Forza x 2
Mazza / Spranga	1	1	1	Arma da mischia di tipo comune adoperabile con una o entrambe le mani (Corpo a Corpo); nel secondo caso, la FM si riduce di 2 punti mentre il danno inflitto aumenta di 2. Dn: 1D6+[Forza+1] / T FM: 8 C: — P: 0 Gt: —
Motosega	—	5	5	Arma da mischia a motore di tipo non convenzionale (Armi da Mischia) ed adoperabile con entrambe le mani. Il tempo di preparazione indicato si riferisce al solo avvio del motore; se l'arma esaurisce i propri colpi, infatti, deve essere rifornita di carburante e tale operazione richiede non meno di trenta secondi per essere portata a termine. Dn: 3D6+[Forza±0] / F FM: 8 C: 20 P: 1/* Gt: —
Sfollagente	1	1	1	Arma da mischia di tipo comune adoperabile con una mano (Corpo a Corpo). Le versioni futuristiche includono al proprio interno un taser da 20 colpi e, fintanto che lo stesso non si esaurisce, aggiungono 1D6 danni da stordimento per ogni colpo a segno. Dn: 1D6+[Forza-1] / T FM: 5 C: — P: 0 Gt: —
Spada	5	5	10	Arma di tipo non convenzionale (Armi da Mischia) disponibile in differenti lunghezze. Quelle più pesanti devono essere impugnate con entrambe le mani ed incrementano di due punti FM e danno inflitto. Dn: 2D6+[Forza-1] / F FM: 6 C: — P: 0 Gt: —
Taser	—	2	2	Arma non letale di tipo non comune, ma di facile utilizzo ed adoperabile con una sola mano (Corpo a Corpo); le versioni futuristiche dispongono del triplo dei colpi indicati. Il tempo di preparazione si riferisce alla sostituzione della batteria interna. Dn: 3D6 / S FM: 4 C: 10 P: 10 Gt: —
Tirapugni	¼	¼	¼	Arma facilmente occultabile che deve essere indossata su una mano; aumenta di due punti il danno inflitto mediante colpi a mani nude. Dn: Speciale FM: 2 C: — P: 0 Gt: —



© Hakan Ackegard

1.3.3 Armi da Tiro e da Lancio

Il seguente elenco illustra una serie di armi da tiro e da lancio di tipo comune; sostanzialmente, sono valide le stesse regole viste per il gruppo precedente.

Tipo d'Arma	Accessibilità			Descrizione	Dn	FM	C	P	Gt
	20	90	FP						
Fiocina	—	3	2	Arma da tiro usata per la pesca subacquea ed impugnabile con una sola mano. Dn: 2D6±0 / F		FM: 5	C: 1	P: 0	Gt: 30
Flash-Bang	—	3	3	Simile ad una granata. crea una piccola esplosione a cui segue un intenso flash di luce. Coloro che osservano il lampo devono lanciare 3D6 e sottrarre dal risultato il proprio valore di Riflessi e la distanza in metri dal punto d'impatto; il totale ottenuto, se superiore allo zero, indicherà il numero di turni d'accecamento sofferti. Dn: 1D6±0 / T		FM: 4	C: —	P: 1	Gt: Forza x 5
Granata a Concussione	5	5	5	Arma da lancio di tipo bellico; esplose all'inizio del turno successivo al lancio (vedi pagina 20 del Set Base). Dn: 3D6x2 / T		FM: 4	C: —	P: 1	Gt: Forza x 5
Granata a Frammentazione	10	10	10	Come la precedente, ma proietta schegge di metallo oltre a causare un'onda d'urto; ciò la rende potenzialmente letale. Dn: 4D6x2 / F		FM: 4	C: —	P: 1	Gt: Forza x 5
Granata Fumogena	—	3	3	Viene trattata come una granata a concussione di bassa potenza. Una volta esplosa, da essa si produce una cortina di denso fumo grigio che si espande al ritmo di 9 metri cubi a turno fino a raggiungere un volume di 40 metri cubi. Dn: 1D6±0 / T		FM: 4	C: —	P: 1	Gt: Forza x 5
Molotov	3	1	1	Una bottiglia di liquido infiammabile con inserita una garza nel collo; per prepararla al lancio occorre disporre di una fiamma viva. L'impatto con il bersaglio causa un danno lieve, ma questi si ritroverà immediatamente avvolto dalle fiamme e riceverà 1D Ferite a turno fino a quando non riuscirà ad estinguerle. Dn: 1D6±0 / T		FM: 5	C: —	P: 10	Gt: Forza x 4

1.3.4 Protezioni Personali

Nell'elenco che segue vengono riportate alcune forme di protezione personale piuttosto comuni; se il Narratore consente un uso combinato di alcune di esse, il valore di Difesa per ciascuna area del corpo sarà il più alto fra quelli disponibili. La voce **evitare**, invece, deve essere impiegata solo se si adopera la regola per i Colpi Mirati atti ad ignorare la presenza dell'armatura (vedi pagina 20 del Set Base).

Tipo Protezione	Accessibilità			Descrizione	Df	FM	Evitare
	20	90	FP				
Elmetto/Casco	10	5	5	Copre esclusivamente la testa in misura più o meno completa; l'uso di un casco, tuttavia, causa una penalità di 3 punti ai lanci di verifica relativi l'udito. Df: 12	FM: 4	Evitare: -2 per l'elmetto e -6 per il casco	
Giubbotto Antiproiettile	15	10	10	Giubbotto rigido che copre ampia parte del torace, sia frontalmente che alla schiena, dando una valida protezione dai proiettili; diversamente, ha un'efficacia ridotta nel caso di colpi portati con oggetti acuminati o grossi corpi contundenti, riducendo la propria Df ad 8. Df: 15 (8)	FM: 6	Evitare: -4	
Soprabito Rinforzato	—	—	10	Simile ad un comune soprabito lungo, è costituito da un tessuto rinforzato resistente a vari tipi d'attacco e copre tronco, braccia e gambe. Purtroppo, essendo molto flessibile, ha una Df pari a zero nel caso di colpi portati con grossi corpi contundenti. Df: 6 (0)	FM: 7	Evitare: -4	
Tenuta per Artificieri	—	20	20	Un insieme di elementi imbottiti e di placche metalliche costituisce questa particolare divisa che copre l'intero corpo e viene completata da un casco; risulta particolarmente scomoda da portare e non può essere indossata con i normali vestiti. Df: 15	FM: 10	Evitare: -6	
Tuta con Imbottiture	—	3	3	Viene usata principalmente negli sport estremi, ma una versione simile viene impiegata da polizia e forze speciali per l'equipaggiamento antisommossa. Copre tutto il corpo, esclusa la testa, ed offre una valida protezione dagli urti; viceversa, la sua Df si riduce a 2 nel caso di proiettili, schegge o corpi acuminati. Df: 6 (2)	FM: 5	Evitare: -4 agli arti e -2 al tronco	

1.3.5 Armi da Fuoco

Il seguente elenco illustra le armi da fuoco che più comunemente compaiono nei polizieschi, dando per esse una descrizione generica della categoria ed i parametri utili in termini di gioco. La voce *attacchi* deve essere adoperata solo se si ricorre alla regola per gli Attacchi Multipli (pagina 19 del Set Base) e, per tutte, i tempi di ricarica s'intendono proiettili (o caricatore) alla mano.

Per l'acquisto dei **proiettili** fate conto che ogni cento colpi abbiano un valore d'accessibilità pari a quello dell'arma stessa, a prescindere se questi vengono venduti singolarmente o in caricatori.

Tipo d'Arma	Accessibilità			Descrizione	Dn:	FM:	C:	P:	Gt:	Attacchi:
	20	90	FP							
Derringer	15	15	—	Piccola pistola a due colpi facilmente occultabile (Armi Leggere). Dn: 4D6±0 / F FM: 7* C: 2 P: 4 Gt: 300 Attacchi: 2						
Doppietta	25	20	15	Fucile da caccia a doppia canna che deve essere imbracciato con entrambe le mani (Armi d'Assalto). Accorciandone le canne è più facile da occultare, ma la Gittata si riduce a 75. Dn: 5D6±0 / F** FM: 8 C: 2 P: 3 Gt: 200 Attacchi: 2						
Fucile a Pompa	—	30	30	Fucile da caccia a carica multipla da impugnare con entrambe le mani (Armi d'Assalto); i tempi di preparazione si riducono a 4 se ricaricato solo per metà. Dn: 5D6±0 / F** FM: 8 C: 6 P: 6 Gt: 200 Attacchi: 1						
Fucile d'Assalto	—	40	40	Arma da guerra dotata di una grande capacità di fuoco che può essere imbracciata con una o entrambe le mani (Armi d'Assalto). Alcuni modelli possono integrare un lanciagranate di tipo semplice, ma in questo caso la loro FM diventa pari a 11. Dn: 5D6±0 / F FM: 10* C: 30 P: 3 Gt: 750 Attacchi: 4						
Fucile da Caccia	30	30	—	Fucile da caccia grosso impiegato principalmente nei safari (Armi d'Assalto); richiede l'uso di entrambe le mani per essere impugnato. Dn: 6D6±0 / F FM: 8 C: 6 P: 6 Gt: 750 Attacchi: 1						
Fucile da Cecchino	—	50	50	Versione evoluta dei comuni fucili da caccia grossa solitamente usata con il supporto di un sostegno fisso (Armi Pesanti); richiede l'uso di entrambe le mani. Dn: 6D6±0 / F FM: 9 C: 8 P: 6 Gt: 1500 Attacchi: 1						
Lanciagranate	—	40	30	Fucile a colpo singolo da imbracciare con entrambe le mani (Armi Pesanti); i suoi proiettili sono granate a propulsione con effetti identici a quelle delle granate convenzionali. Dn: (granata) FM: 9 C: 1 P: 3 Gt: 100 Attacchi: 1						
Lanciagranate Automatico	—	50	40	Come il precedente, ma a carica multipla (Armi Pesanti) e non integrabile ai fucili d'assalto. Se ricaricato per metà, il tempo di preparazione è di 10 turni. Dn: (granata) FM: 9 C: 6 P: 15 Gt: 100 Attacchi: 1						
Mitraglietta	—	30	30	Pistola automatica capace di un elevato volume di fuoco (Armi Leggere). Dn: 4D6±0 / F FM: 9* C: 20 P: 3 Gt: 450 Attacchi: 4						
Missile Anticarro	—	50	50	Arma monouso che impegna entrambe le mani (Armi Pesanti); quando colpisce un bersaglio genera un'esplosione di grande potenza, danneggiando tutto ciò che si trova nelle vicinanze secondo le stesse regole viste per le comuni granate. Dn: 6D6x2 / T FM: 9 C: 1 P: 0 Gt: 1000 Attacchi: 1						
Pistola Automatica	20	15	15	Arma da fuoco di tipo comune ed impugnabile con una sola mano (Armi Leggere). Negli anni 90 il caricatore ha 3 colpi in più, mentre in ambientazioni futuristiche hanno 6 colpi in più e non rilasciano bossoli dopo aver sparato. Dn: 4D6±0 / F FM: 7* C: 9 P: 3 Gt: 600 Attacchi: 2						
Revolver	20	15	15	Classica pistola a tamburo impugnabile con una o due mani (Armi Leggere). Dagli anni 90 in poi è possibile usare degli appositi cilindri di carica che riducono la P a 4; nel caso di una ricarica colpo per colpo, invece, è possibile ricaricare l'arma per metà impiegando 4 turni. Dn: 5D6±0 / F FM: 8* C: 6 P: 6 Gt: 750 Attacchi: 1						
Thompson	40	—	—	Arma a ripetizione tipica degli anni 20, successivamente soppiantata dalle moderne pistole mitragliatrici. Deve essere imbracciata con entrambe le mani ed i suoi caricatori sono molto voluminosi (Armi d'Assalto). Dn: 4D6±0 / F FM: 9 C: 15 P: 4 Gt: 300 Attacchi: 3						

Note: * Se impugnata con entrambe le mani la FM si riduce di due punti.

** Se il bersaglio si trova entro 15 metri aggiungete 1D6 al danno dell'arma.

1.3.6 Attrezzatura Comune

Il seguente elenco mostra alcuni oggetti di uso più o meno comune; riferitevi alla descrizione data per stabilire modificatori o regole d'uso.

Tipo d'Oggetto	Accessibilità			Descrizione
	20	90	FP	
Binocolo	10	5	5	Strumento d'osservazione di facile utilizzo; incrementa di 5 punti il risultato dei lanci relativi la vista se usato per osservare oggetti o punti lontani.
Computer Portatile	—	30	20	Le versioni anni 90 hanno le dimensioni di una valigetta, mentre quelli futuristici sono poco più grandi di un moderno telefono cellulare.
Contatore Geiger	—	10	10	Strumento atto a rivelare la presenza e l'entità delle radiazioni presenti in un'area; utile per evitare o identificare zone contaminate da radioattività.
Corda con Rampino	—	2	2	Una volta fissata, consente di arrampicarsi lungo superfici verticali riducendo di 15 punti il relativo margine di difficoltà; diversamente, se lasciata sospesa, arrampicarsi lungo di essa richiede un lancio di verifica con margine di difficoltà pari a 20.
Fondina	1	1	1	Usata per trasportare pistole o, nelle versioni da spalla, fucili da caccia e doppiette. Occorre una sola manovra di preparazione per estrarre l'arma in essa contenuta.
G.P.S.	—	5	3	Moderno strumento di navigazione, usato per stabilire le proprie coordinate o tracciare con precisione il percorso compiuto; le versioni futuristiche possono integrare automaticamente le informazioni ottenute con un sistema cartografico ad alta risoluzione.
Kit Elettrico	15	10	5	Una valigetta rigida contenente l'attrezzatura necessaria per interventi su impianti elettrici di tipo convenzionale (interruttori, deviatori, allarmi, eccetera).
Kit Medico	2	2	2	Un borsello contenente l'essenziale per effettuare fino a 5 interventi di pronto soccorso su individui feriti. Ciascun intervento di questo genere richiede 10 minuti di lavoro per essere portato a termine e rimosso dal malcapitato, che deve essere soccorso entro breve tempo dal ferimento (a discrezione del Narratore), una Ferita per ogni 8 Gradi dell'abilità Scienze Mediche del soccorritore. Sottraete una Ferita addizionale se giocate negli anni 90, e due ferite addizionali se giocate un'ambientazione futuristica.
Kit per Rilievo	1	½	½	Una valigetta contenente l'attrezzatura di base per effettuare rilievi di impronte e tracce sulla scena di un crimine; indispensabile se si vogliono esaminare tali indizi in un laboratorio.
Macchina Fotografica	5	2	2	Una comune macchina fotografica. La versione disponibile negli anni 20 è molto scomoda da portare ed usa lastre che consentono solo foto in bianco e nero; le versioni futuristiche acquisiscono immagini ad alta risoluzione su una memoria elettronica.
Manette	2	2	2	Strumento di costrizione usato per bloccare le mani e/o i piedi; è impossibile spezzarle con la sola forza bruta ed ogni tentativo fatto per forzare la serratura ha un margine di difficoltà pari a 25 (aumentabile se si adopera un'attrezzatura improvvisata).
Maschera Antigas	5	2	2	Maschera per evitare l'intossicazione da sostanze gassose o agenti patogeni; il tipo esatto di protezione varia con i filtri impiegati.
Mirino Laser	—	10	5	Montabile su pistole automatiche, mitragliette e fucili. Conferisce un +2 ai lanci d'attacco eseguiti su bersagli posti entro 25 metri di distanza in condizioni di ridotta visibilità.
Mirino Telescopico	10	5	5	Montabile su fucili da caccia e fucili da cecchino. Raddoppia il modificatore ai lanci d'attacco conferito dalla manovra focalizzazione quando il bersaglio scelto è a più di 100 metri.
Occhiali da Vista	2	2	2	Quando indossati da un individuo dotato di percezione inferiore a 7, gli conferiscono un +1 ai lanci di verifica coinvolgenti la vista; diversamente, causano una penalità di -1 agli stessi lanci.
Ricetrasmittente	—	2	2	Strumento per la trasmissione via onde radio a corto raggio. Le versioni comuni hanno un raggio di 5 Km, mentre quelle miniaturizzate coprono fino ad 1.5 Km; raddoppiate i citati valori nel caso di ambientazioni futuristiche.
Silenziatore	—	10	10	Montabile su pistole automatiche e mitragliette, aumenta di 10 punti la difficoltà dei tentativi fatti per udire gli spari dell'arma. Tuttavia, quando si spara più di un colpo a turno esiste una possibilità del 50% che il silenziatore divenga inservibile.
Telefono Cellulare	—	10	5	Strumento di comunicazione comune negli anni 90; le versioni futuristiche hanno funzioni analoghe a quelle di un odierno computer e consentono la trasmissione d'immagini e dati.
Torcia	1	¼	¼	Classica torcia elettrica per illuminare zone buie. La versione disponibile negli anni 20 ha dimensioni paragonabili ad un fornello da campeggio, mentre quelle moderne e futuristiche hanno dimensioni e forme ampiamente variabili.

1.3.7 Attrezzatura Speciale

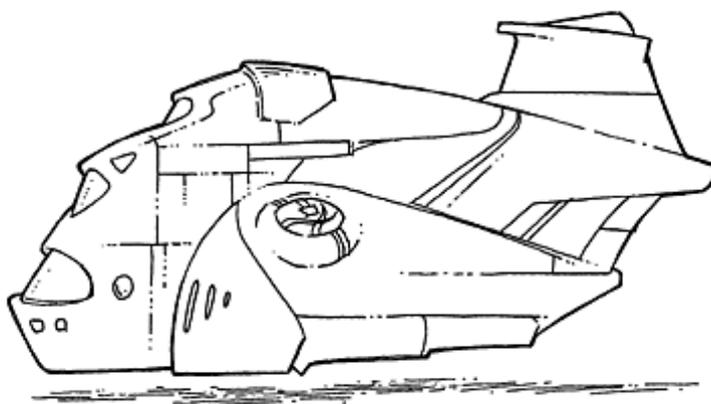
Il seguente elenco riporta l'equipaggiamento tipico di spie ed agenti speciali; include sia strumenti di tipo bellico che apparati per la sorveglianza e la sicurezza.

Tipo d'Oggetto	Accessibilità			Descrizione
	20	90	FP	
Attrezzi da	—	5	5	Piccolo kit di ferri per scassinare serrature meccaniche; indispensabile per chiunque faccia uso dell'abilità intrusione .
Detector di Onde Radio	—	2	2	Permette di rivelare la presenza di qualsiasi strumento trasmetta onde radio nell'arco di 25 metri; utile per trovare microspie, microcamere, ricetrasmittenti ed altro.
Lampada ad Ultravioletti	—	2	2	Questa lampada fornisce una luce regolabile su differenti lunghezze d'onda utile per mettere in risalto macchie o altre piccole tracce; fornisce un +4 a tutti i lanci svolti sulla percezione per ricercare piccoli indizi.
Microcamera	—	5	5	Piccola telecamera avente le dimensioni di una penna stilografica; sono bianco e nero negli anni 90 ed a colori nel futuro. Se collegate via cavo hanno autonomia illimitata, mentre se trasmettono via radio possono registrare per un massimo di 24 ore.
Microfono	—	5	5	Attrezzatura composta da un microfono con parabola, un alimentatore ed una cuffia; può essere usato per captare suoni o dialoghi fino a 100 metri di distanza.
Microfotocamera	—	2	2	Macchina fotografica in miniatura, capace di 12 scatti; per il resto ha caratteristiche simili alle versioni convenzionali.
Microregistratore	—	2	2	Piccolo registratore a nastro o elettronico, capace di registrare suoni per un massimo di 30 minuti o, nelle versioni futuristiche, di due ore.
Microspia	—	3	3	Piccolo microfono facilmente occultabile che può trasmettere via radio ad un ricevitore ciò che risulta normalmente udibile entro un raggio di 10 metri. Le versioni anni 90 hanno una autonomia di 72 ore, quelle futuristiche di circa una settimana.
NOX	—	5	5	Usato per truccare il motore delle autovetture, conferisce un bonus di +4 ad un solo lancio per inseguimento o gara di velocità, quindi deve essere ricaricato. Quando attivato il pilota deve riuscire in un test complesso (o peggiore, se il Narratore lo ritiene opportuno) per non perdere il controllo del mezzo a causa dell'accelerazione.
Ricetrasmittente Codificata	—	5	5	Simile alle comuni ricetrasmittenti, ma il segnale trasmesso viene codificato e poi decifrato dall'apparato ricevitore; ciò impedisce l'immediata comprensione del messaggio a coloro che riescano ad introdursi sul segnale.
Rilevatore di Movimento	—	—	5	Si tratta di un radar portatile che consente di individuare su un piccolo schermo la posizione e le dimensioni di qualsiasi oggetto si muova nell'arco di 100 metri. Lamine metalliche, corpi d'acqua o spesse pareti in muratura non vengono penetrate dal segnale e creano dei "coni d'ombra" entro cui eventuali movimenti non saranno captati; inoltre, lo strumento risulta del tutto insensibile ad oggetti di massa inferiore ai dieci chilogrammi o che si muovano ad una velocità inferiore ai venti centimetri al secondo.
Scudo Antisommossa	—	3	3	Usato principalmente dalle forze di polizia in caso di disordini, questo scudo può essere usato con l'abilità Armi da Mischia a scopo di difesa personale. I lanci di difesa con esso eseguiti ottengono sempre un +2 al risultato finale ottenuto.
Siero della Verità	—	5	5	Somministrato in endovena, lascia il soggetto stordito (con -2 a tutte le azioni intraprese) e determina un -10 a tutti i lanci coinvolgenti l'abilità mentire . L'effetto svanisce dopo circa tre ore, ma nel frattempo determina l'acquisto di un punto Fatica ogni 5 minuti.
Sistema Esperto	—	10	10	Un computer dotato di un potente software dedicato ad una particolare disciplina; il suo uso attribuisce un +2 ai lanci relativi una singola abilità legata all' esperienza o, in alternativa, un +4 ad una singola specializzazione della stessa. Non è possibile avvalersi di più sistemi esperti contemporaneamente e ciascuno di essi può fornire solo un tipo di bonus.
Visore Infrarosso	—	10	5	Un visore accoppiato ad una lampada infrarossi che consente di vedere normalmente anche nell'oscurità completa; il campo visivo, tuttavia, è limitato a soli 25 metri (o 50 metri per le versioni futuristiche) e non è possibile distinguere i colori.
Visore	—	5	5	Consente di vedere normalmente in situazioni di parziale oscurità, ma causa una penalità di -5 a tutti i lanci di verifica svolti per evitare l'accecamento luminoso.
Visore Termico	—	—	5	Consente di percepire visivamente il calore emesso dagli oggetti posti nel campo visivo; ciò permette di vedere al buio ma impedisce di distinguere i lineamenti ed i colori. Inoltre, la massima distanza a cui è possibile vedere un oggetto con tale strumento è pari, in metri, a 5 volte la sua differenza di calore rispetto all'ambiente circostante.

1.3.8 Veicoli

Di seguito sono elencati alcuni mezzi di trasporto comunemente presenti nei classici polizieschi; le uniche note riportate riguardano le possibilità di guida ed i modificatori in caso di inseguimento. Per ciò che attiene alla loro vulnerabilità o all'eventuale perdita di controllo dovrà essere il Narratore a decidere in base alla situazione.

Tipo di Veicolo	Accessibilità			Descrizione
	20	90	FP	
Auto Sportiva	—	50	50	Automobile ad elevate prestazioni; chi la guida ottiene un +4 a tutti i lanci di verifica per le gare di velocità e gli inseguimenti su strade a traffico ridotto.
Barca a Remi	15	10	10	Piccola barca capace di trasportare piccoli carichi; è del tutto inutile nell'inseguimento contro un qualsiasi mezzo a motore, mentre può essere facilmente trasportata su carri e usata per lente traversate in specchi d'acqua calmi o poco mossi.
Diligenza	20	30	—	Un carro coperto trainato da due cavalli è un mezzo di trasporto piuttosto comune nelle aree rurali degli anni 20; la carenza di strade asfaltate ed il minor costo, infatti, rende preferibile questo ad un più moderno veicolo a motore. Chi lo guida soffre un -2 ai lanci svolti durante gli inseguimenti durante gli anni 20, ed un -6 negli anni 90.
Elicottero	—	95	95	Mezzo aereo adoperabile anche in ambito cittadino; usato per gli inseguimenti contro mezzi terrestri, beneficia di un +2 in condizioni di traffico ridotto e di +4 con traffico intenso. Ha il solo inconveniente di essere difficilmente "parcheggiabile".
Fuoristrada	—	40	40	Automobile adatta alla guida su terreno impervio; chi la guida ottiene un +5 ai lanci eseguiti su terreno non asfaltato, ma soffre un -2 in caso di inseguimenti in zone poco trafficate.
Furgone	—	40	40	Automezzo adatto al trasporto di grosse quantità di merce o personale; chi lo guida soffre una penalità di -2 ai lanci di verifica svolti per gli inseguimenti.
Motocicletta	—	25	25	Intesa come veicolo di tipo sportivo, consente di beneficiare di un +4 ai lanci di verifica in caso di inseguimento, ma può portare un massimo di due persone.
Motoscafo	—	60	60	Natante di tipo comune, adoperabile per traversate a breve termine e dotato di una ridotta capacità di carico.
Utilitaria	40	30	30	Automobile di tipo comune; non ci sono modificatori particolari per la sua guida. Negli anni 20 la velocità massima raggiungibile è di circa 60 Km/h, mentre negli anni 90 supera i 120 Km/h; le versioni futuristiche potrebbero non avere prestazioni superiori, ma è probabile che dispongano di un motore elettrico silenzioso e con elevata accelerazione.



© Mats Orhman 2004

Protagonisti

2.1 Protagonisti

Come è ovvio aspettarsi, i protagonisti devono essere creati tenendo conto del tipo d'ambientazione scelta per il gioco e della difficoltà complessiva delle situazioni che verranno affrontate nel corso di ogni partita; per esempio, nei racconti thriller i protagonisti sono spesso persone di poco superiori alla media, mentre tendono ad essere figure dotate di capacità quasi eccezionali nei polizieschi d'azione. Lo schema a fondo pagina illustra varie tipologie differenti di protagonista, indicando per ciascuna la quantità di punti da assegnare ad abilità, caratteristiche e tratti; il Narratore dovrà decidere quale di questi sia il più adatto alle proprie partite e, quindi, chiedere ai propri giocatori di attenersi.

I punti assegnati alle **caratteristiche** possono essere distribuiti liberamente su ciascuna di queste, a patto che nessuna ottenga un punteggio inferiore al 5 o superiore al 9. Diversamente, la cifra riportata alla voce **tratti** indica il numero di questi che il giocatore può assegnare al proprio personaggio (si veda la lista fornita a partire da pagina 21). Per le **abilità** non vengono assegnati punti da distribuire, ma il giocatore potrà decidere quali considerare primarie e quali secondarie, attenendosi alle quantità date in tabella; completata la scelta, incrementerà di 6 gradi di competenza le prime e di 3 gradi le seconde.



© Mats Orhman 2004

Tipo Protagonista	Caratteristiche	Tratti	Abilità
Persona comune	35	1	2 primarie e 4 secondarie
Persona esperta	35	2	2 primarie e 5 secondarie
Specialista	35	3	3 primarie e 5 secondarie
Agente Speciale	36	3	3 primarie e 6 secondarie
Eroe dei film d'azione	37	3	4 primarie e 6 secondarie

2.2 Abilità

Le abilità presentate in questo modulo cercano di rappresentare in maniera schematica gli ambiti di conoscenza e le competenze tipiche di investigatori, poliziotti ed agenti speciali; se cercate un maggior livello di dettaglio riferitevi alle regole sulle **specializzazioni** (a pagina 23).

Acrobazia

[Destrezza]

Tale abilità rappresenta la capacità del personaggio di compiere salti di vario tipo e di mantenersi in equilibrio; può essere usata per muoversi lungo un cornicione, per lanciarsi nel vuoto o per scavalcare in corsa un ostacolo. Il suo grado di competenza, inoltre, può essere sostituito al punteggio di destrezza quando si debbano ridurre i danni dovuti ad una caduta.

In combattimento quest'abilità può essere usata nei **lanci di difesa** svolti verso qualsiasi forma di attacco, secondo lo schema dato a fondo pagina; ciò simula un tentativo di schivata e l'eventuale valore fra parentesi riportato nel citato schema indica la penalità che deve applicarsi al risultato del lancio. Il Narratore, inoltre, può scegliere di applicare delle penalità addizionali se il personaggio non si trova in una posizione che gli consenta piena libertà di movimento.

Armi d'Assalto

[Percezione]

Rappresenta l'esperienza del personaggio nell'adoperare armi da fuoco di medio calibro, come fucili a pallettoni, fucili d'assalto e fucili da cecchino: Fate riferimento ad essa tutte le volte che eseguite lanci d'attacco con le citate armi e nei lanci di verifica relativi la loro riparazione o modifica.

Armi da Mischia

[Destrezza]

Rappresenta la competenza del personaggio nell'utilizzo delle armi da mischia di grandi dimensioni, come le spade, le lance e le scuri; pertanto, viene impiegata nell'esecuzione dei relativi lanci d'attacco e, all'occorrenza, per difendersi dagli eventuali colpi sferrati a distanza di corpo a corpo.

La difesa mediante l'uso di un'arma da mischia è comunemente detta parata; i **lanci di difesa** relativi sono eseguiti secondo quanto illustrato nello schema a fondo pagina, con le eventuali penalità da usare per particolari tipi d'attacco riportate fra parentesi. Ovviamente, non è possibile tentare una parata se non si dispone di un'arma da mischia estratta e pronta all'uso.

Armi da Lancio

[Destrezza]

Definisce l'abilità del personaggio nello scagliare oggetti di qualsiasi tipo (siano o meno delle armi). Il suo principale ambito d'utilizzo, pertanto, riguarda i lanci d'attacco, ma può anche essere adoperata per stabilire se si riesca o meno a far cadere un oggetto entro un'area specifica.

Armi da Tiro

[Destrezza]

Tale abilità deve essere impiegata per effettuare lanci d'attacco con armi da tiro diverse dalle armi da fuoco, come le balestre, le fiocine, gli archi e le fionde. Tuttavia, potendo tali oggetti essere considerati obsoleti ai fini delle ambientazioni proposte, l'utilizzo della presente sarà probabilmente molto ridotto nel corso delle avventure.

© Hakan Ackegard



Tipo d'Attacco	Acrobazia	Armi da Mischia	Corpo a Corpo
Colpo a mani nude	Si	Si	Si
Colpo con arma da mischia	Si	Si	Si (-2)
Colpo con arma scagliata	Si	Si (-2)	Si (-5)
Proiettile d'arma da tiro	Si	Si (-5)	No
Proiettile d'arma da fuoco	Si (-2)	No	No
Getto di fiamme o vapore	Si (-5)	No	No
Esplosioni	No	No	No

Armi Leggere

[Percezione]

Come Armi d'Assalto, ma riguarda l'esperienza acquisita nell'uso di armi di piccolo calibro, come le pistole, i revolver e le pistole mitragliatrici.

Armi Pesanti

[Percezione]

Come Armi d'Assalto, ma dedicata alle armi da fuoco di grosso calibro, come mortai, lanciamissili e mitragliatrici; inoltre, quest'abilità copre anche l'utilizzo di armi pilotate tramite sistemi elettronico o comunque installate su supporti fissi o veicoli.

Atletica

[Destrezza]

Fornisce un quadro generale delle attitudini atletiche del personaggio. Diversamente da acrobazia, copre esercizi fisici e pratiche sportive comuni, come il jogging, il nuoto e gli esercizi a corpo libero; pertanto, potete fare riferimento ad essa in azioni come il nuotare, l'arrampicarsi ed il correre.

La velocità di movimento quando si nuota o ci si arrampica è normalmente di un metro a turno, ma viene incrementata di un metro in più per ogni 10 gradi di competenza acquisiti in quest'abilità; inoltre, è possibile sostituire il grado della presente al punteggio di **destrezza** quando si calcola il parametro di **velocità** del personaggio.

Contatti

[Fascino]

Non si tratta di un'autentica abilità (anche se in questo supplemento viene trattata come tale), ma dà un'idea delle conoscenze che il personaggio ha in ambito mondano e della sua rete d'informatori; il suo utilizzo spazia dalla ricerca d'informazioni tramite canali non convenzionali alla ricettazioni di merce rubata, dalle richieste d'aiuto presso personaggi di spicco alle soffiare in ambiente malavitoso. L'esatte modalità d'impiego, comunque, sono lasciate alla fantasia del Narratore.

Corpo a Corpo

[Forza]

Indica la predisposizione del personaggio al combattimento a mani nude ed all'uso delle più comuni armi da mischia (coltelli, catene, spranghe, etc.); può essere impiegata nei lanci d'attacco o nei lanci di verifica tesi ad eseguire o evitare una presa di lotta.

Quest'abilità può essere usata per parare gli attacchi in modo simile all'abilità armi da mischia, ma le probabilità di riuscita sono minori. Riferitevi allo schema dato nella pagina precedente per stabilire a quali forme d'attacco sia applicabile il **lancio di difesa** e quale penalità applicare.

Cronaca

[Esperienza]

Rappresenta le competenze tipiche di un giornalista, come la capacità di scrivere articoli o di usare in modo adeguato macchine fotografiche, registratori portatili o telecamere; inoltre, può essere adoperata per ottenere risposte a quesiti relativi la storia contemporanea o eventi particolarmente recenti.

Criminologia

[Esperienza]

Non disponibile negli Anni 20, quest'abilità consente un'analisi scientifica della mente criminale e della scena del crimine. Riferitevi ad essa per stabilire traccianti balistici, esaminare impronte, ottenere il profilo di un criminale o definire il tipo d'arma usata in un delitto.

Il Narratore può scegliere di restringere il campo d'applicazione di quest'abilità o limitarne l'uso se ritiene che possa compromettere l'avventura; diversamente, può scegliere di dare alla stessa un ampio spazio creando scene del crimine particolarmente complesse in cui il suo corretto utilizzo (così come la scelta da parte dei Giocatori delle prove da ritenere di maggior interesse) diventa essenziale. Qualunque sia il metodo adottato, però, ciò che conta è che la partita sia divertente per tutti e che non si trasformi in un susseguirsi di lanci di dado: risolvere un enigma usando la propria testa piuttosto che le abilità date in questo regolamento, infatti, darà certamente maggior soddisfazione.

Discipline Legali

[Esperienza]

Definisce la conoscenza nel personaggio negli ambiti comunemente legati alle normative giuridiche: ciò include il diritto penale, il diritto civile, il diritto amministrativo ed alcune forme di codici militari. Fate riferimento alla presente abilità in tutte le situazioni coinvolgenti gli ambiti elencati.

Furtività**[Destrezza]**

È l'abilità di agire senza essere notati; può essere usata per borseggiare, pedinare qualcuno, muoversi furtivamente o nascondersi. Poiché le citate azioni presumono di eludere l'attenzione altrui, i lanci di verifica ad esse relativi dovranno essere eseguiti con riferimento alle regole sull'Influenza date a pagina 7 del Set Base; la caratteristica usata per modificare il margine di difficoltà dei lanci sarà, in questi casi, sarà la Percezione della vittima o dell'eventuale osservatore più vicino.

Guida**[Percezione]**

Rappresenta l'abilità del personaggio nel guidare i comuni mezzi terrestri a motore, come le moto, le automobili ed i furgoni; riferitevi ad essa per stabilire il successo delle comuni manovre su strada e per le comuni operazioni di manutenzione (cambio d'olio, sostituzione dei pneumatici, eccetera). Inoltre, usando le regole date sui Contrasti a pagina 7 del Set Base, potete avvalervi di quest'abilità anche per risolvere i comuni inseguimenti fra veicoli.

Informatica**[Esperienza]**

Definisce l'esperienza del personaggio in ambito informatico e può essere impiegata in tutte quelle azioni che riguardino l'utilizzo di un computer, dall'uso dei più comuni software d'ufficio ai tentativi di intrusione in reti informatizzate.

Ingegneria**[Esperienza]**

Fornisce un quadro delle conoscenze che il personaggio ha in ambiti quali l'elettronica, la meccanica ed i sistemi di telecomunicazioni; fate riferimento ad essa per la risoluzione di tutte le situazioni che coinvolgono i citati campi.

Intrusione**[Esperienza]**

Rappresenta le conoscenze del personaggio riguardo la disattivazione dei sistemi d'allarme e, più in generale, l'intrusione in edifici o abitazioni private. Il suo utilizzo è consentito nei comuni tentativi di scasso, nella manomissione dei sistemi di sorveglianza elettronica e nell'analisi delle planimetrie per la ricerca di punti d'accesso o vie di fuga; altre possibilità sono lasciate alla fantasia del Narratore.

Linguistica**[Esperienza]**

Quest'abilità definisce la capacità del personaggio di comprendere e parlare più lingue differenti; per ogni cinque gradi in essa acquisiti, si ottiene la conoscenza di una lingua specifica sia nella sua forma parlata che in quella scritta. Personaggi che abbiano un grado di competenza non superiore al 9, quindi, sapranno leggere, scrivere e parlare soltanto nella propria lingua madre.

Quando un personaggio osserva uno scritto o ascolta una frase in una lingua ignota, il Narratore può consentire un lancio di verifica su quest'abilità per stabilire se sia possibile capirne il senso generale; il margine di difficoltà sarà tanto più alto quanto più la lingua in questione è diversa da quelle già note.

Mentire**[Fascino]**

Definisce l'abilità del personaggio nel mentire e nel fingere stati d'animo. Poiché tutte le azioni che la riguardano presumono la presenza di un interlocutore, i rispettivi lanci di verifica dovranno essere eseguiti applicando le regole sull'Influenza (a pagina 7 del Set Base), modificando i margini di difficoltà con il punteggio d'Esperienza degli ascoltatori.

Quando il Narratore interpreta una comparsa che tenta di mentire al proprio interlocutore, dovrà eseguire in segreto (cioè, senza mostrare il risultato ai giocatori) un lancio di verifica su tale abilità per stabilire come impostare il dialogo; in caso di fallimento del lancio, le informazioni fornite dovranno in qualche modo risultare contraddittorie o scontrarsi con ciò di cui i giocatori sono a conoscenza, mentre in caso contrario quanto detto dovrebbe apparire credibile. Ad ogni modo, è meglio evitare di dire da subito se l'individuo in questione sta o meno mentendo: lasciar ragionare i giocatori è un buon modo per coinvolgerli nella narrazione.

Nautica**[Esperienza]**

È l'abilità di guidare comuni forme d'imbarcazione ed orientarsi in mare aperto; sostanzialmente, il suo utilizzo è analogo a quello dell'abilità Guida per quanto attiene le manovre e gli inseguimenti, ma è possibile riferirsi a quest'abilità anche per tracciare o seguire una rotta su una carta nautica.

Osservazione**[Percezione]**

Rappresenta l'esperienza del personaggio nel notare tracce o indizi quando si trova sulla scena di un crimine e, pertanto, può essere impiegata in tutte quelle azioni che riguardino l'esame prolungato di un luogo o la ricerca di oggetti nascosti.

Scienze Mediche**[Esperienza]**

Quantifica le competenze del personaggio in campo medico e può essere impiegata in diversi campi, come gli interventi di pronto soccorso, la diagnosi di malattie, gli esami tossicologici e le autopsie.

Scienze Naturali**[Esperienza]**

Fornisce un quadro delle conoscenze che il personaggio ha in ambiti quali la geologia, la biologia, la fisica e la chimica; fate riferimento ad essa per la risoluzione di tutte le situazioni che coinvolgono i citati campi.

Scienze Numeriche**[Esperienza]**

Quantifica le competenze del personaggio in campi quali la matematica, la statistica e la crittografia numerica; fate riferimento ad essa per la risoluzione di tutte le situazioni che coinvolgono i citati campi, inclusa la stesura o la decodifica di messaggi cifrati o qualsiasi analisi di dati numerici.

Scienze Occulte**[Esperienza]**

Fornisce un quadro delle conoscenze che il personaggio ha in ambiti quali la mitologia, l'occultismo, l'ufologia ed il soprannaturale; fate riferimento ad essa per la risoluzione delle situazioni relative a tali campi.

Scienze Umane**[Esperienza]**

Fornisce un quadro delle conoscenze che il personaggio ha in ambiti quali la letteratura, la filosofia, la storia e l'antropologia; fate riferimento ad essa per la risoluzione di tutte le situazioni che coinvolgono i citati campi.

Sopravvivenza**[Esperienza]**

È l'abilità di vivere in condizioni di forte privazione fisica e sfruttando soli mezzi di fortuna. Non ha una grande utilità in ambiente urbano, ma può rivelarsi vitale quando ci si trova a viaggiare in zone non civilizzate; in queste aree, infatti, essa può essere usata per creare ripari di fortuna, orientarsi verso un punto specifico o trovare cibo ed acqua. Fra gli utilizzi comuni, invece, rientrano la possibilità di seguire le tracce lasciate da animali, persone o mezzi e la capacità di orientarsi anche in assenza di strumenti o punti di riferimento.

Volo**[Percezione]**

Rappresenta l'esperienza del personaggio nella guida di aerei ed elicotteri; le regole da seguire sono analoghe a quelle indicate per l'abilità Guida, ma è possibile impiegare quest'abilità anche quando si ha a che fare con strumenti come altimetri e paracaduti.

2.3 Tratti

Il seguente è un elenco dei Tratti utili alla caratterizzazione di protagonisti e comparse; ciascuno di essi attribuisce dei vantaggi particolari, solitamente rappresentato da un bonus all'uso di particolari tipi di abilità. Il Narratore può stabilire delle limitazioni alla loro scelta, escluderne alcuni o aggiungerne di nuovi.

Attento

Il personaggio si distrae raramente ed è sempre pronto all'azione; incrementate di 2 punti il risultato di tutti i suoi lanci di verifica tesi ad evitare un agguato o a scorgere eventuali movimenti sospetti.

Buon Osservatore

Personaggi muniti di tale tratto hanno una naturale propensione al notare indizi o elementi insoliti; incrementate di 2 punti il risultato di tutti i loro lanci riguardanti l'abilità **osservazione**.

Corridore

Il personaggio riesce a tenere un'andatura di corsa superiore alla media degli individui dotati delle sue stesse caratteristiche fisiche; incrementate di 1 punto il suo punteggio di **velocità**.

Esperto di Lotta

Il personaggio ha ricevuto una qualche forma d'addestramento alle arti marziali ed alla lotta corpo a corpo; ottiene un +1 ai lanci relativi l'abilità **corpo a corpo** ed incrementa di un punto il danno che riesce ad infliggere con i colpi a mani nude.

Famoso

Il personaggio è una persona illustre o comunque particolarmente conosciuta nel proprio ambiente; il suo punteggio di **fama** viene incrementato di due punti in modo permanente ed, inoltre, tutti i suoi lanci coinvolgenti l'abilità **contatti** beneficeranno di un +1 al risultato. Non è possibile prendere questo tratto insieme con Senza Identità.

Fortunato

Il personaggio è il classico individuo nato con la camicia; in termini di gioco, colui che lo interpreta (sia esso il Narratore o un Giocatore) avrà la possibilità di ripetere fino a tre lanci di dado per seduta di gioco. Non è possibile ripetere per più di una volta uno stesso lancio ed, inoltre, il nuovo risultato andrà a sostituire il precedente anche nel caso in cui risulti meno favorevole.

Freddo

Il personaggio riesce a mantenere con maggiore facilità il proprio autocontrollo. Sommate 5 punti ai suoi lanci di verifica tesi ad evitare panico ed altre condizioni inabilitanti dovute alla paura (si veda la regola opzionale data a pagina 18 del Set Base).

Funambolo

Il personaggio non soffre di vertigini e non avverte mai il senso di disagio dovuto alle grandi altezze; ciò gli consente di mantenere automaticamente l'autocontrollo nelle situazioni indicate e gli conferisce un +2 nei lanci di verifica coinvolgenti azioni d'equilibrio.

Geniale

Il personaggio tende ad impegnarsi al massimo quando si trova ad affrontare problemi di difficile soluzione; conferite un +2 al risultato dei suoi lanci di verifica coinvolgenti abilità legate all'**esperienza** tutte le volte che il margine di difficoltà richiesto è pari o superiore al 30.

Legato alla Mala

Il personaggio ha dei solidi contatti con la malavita e qualche precedente penale. La sua **reputazione** si riduce di 5 punti e non potrà mai superare il punteggio di 15, tuttavia ottiene un bonus di +1 ai lanci sull'abilità **contatti** ed un ulteriore +3 agli stessi se l'abilità è coinvolta in attività di **mercato nero**.

Magro

Il personaggio ha una corporatura esile e slanciata che lo rende più scattante ed agile; incrementate di 1 punto il risultato dei suoi lanci di verifica coinvolgenti le abilità **furtività** ed **acrobazia**. Tale tratto non può essere associato a quello di Robusto.

Persuasivo

Il personaggio è dotato di un carisma naturale che gli consente di influenzare con efficacia gli altri; tutti i suoi lanci di verifica coinvolgenti l'abilità **mentire** beneficeranno di un +2 al relativo risultato.

Reattivo

Il personaggio riesce sempre a reagire con prontezza agli eventi; incrementate in modo permanente il suo punteggio di **riflessi** di un punto.

Ricco

Personaggi con questo tratto dispongono del 50% di punti in più per l'acquisto dell'equipaggiamento iniziale ed, inoltre, al termine di ogni avventura guadagnano automaticamente 5 punti per l'acquisto di nuovo equipaggiamento.

Robusto

Il personaggio ha una corporatura tozza e robusta che lo rende più resistente ai traumi; incrementate di 4 punti ed in modo permanente il suo punteggio di **resistenza**. Tale tratto non può essere associato a quello di Magro.

Senza Identità

La vera identità del personaggio è stata cancellata per un qualche motivo (operazioni di copertura, azione di sabotaggio, presunta morte o altro); ogni tentativo di risalire ai suoi conti bancari, ai membri della sua famiglia o a qualsiasi altra informazione a lui inerente avrà un margine di difficoltà aumentato di 5 punti rispetto alla norma. Questo tratto non può essere associato a quello di Famoso.

Specialista

Personaggi dotati di questo tratto hanno ottenuto una qualche forma di addestramento speciale ed, in termini di gioco, ciò si traduce nell'aumento di due gradi di un'abilità a scelta o di cinque gradi di una singola specializzazione (qualora l'uso delle stesse sia stato ammesso dal Narratore). Questo tratto può essere acquistato più volte, ma solo per incrementare abilità o specializzazioni diverse.

Tecnico Creativo

Un personaggio dotato di questo tratto riesce spesso a trovare soluzioni improvvisate ai problemi che gli si presentano; ciò aumenta di un punto il risultato di tutti i lanci di verifica da lui svolti al fine di riparare qualsiasi tipo d'oggetto.

Temerario

Il personaggio tende a dare il meglio di sé quando si trova ad affrontare situazioni al limite delle sue capacità fisiche; incrementate di 2 punti il risultato dei suoi lanci di verifica coinvolgenti abilità legate alla **destrezza** tutte le volte che il margine di difficoltà richiesto è pari o superiore al 30.

Uomo di Legge

Il personaggio è rivestito dell'autorità tipica di un rappresentante della giustizia. La sua **reputazione** viene aumentata di 5 punti ed ottiene un bonus di +1 ai lanci coinvolgenti le abilità **contatti** e **discipline legali**; tuttavia, il suo **fascino** deve considerarsi ridotto di un punto quando tratta con dei criminali. Tale tratto non è acquistabile insieme con Legato alla Mala.

Uomo di Mondo

Questo tratto conferisce al personaggio una vasta rete di conoscenze mondane, incrementando di 2 punti il risultato di tutti i suoi lanci di verifica coinvolgenti l'abilità **contatti**.

2.4 Specializzazioni

Le abilità presentate nelle pagine precedenti tendono spesso a raggruppare ciascuna competenze fra loro simili o attinenti uno stesso campo, consentendo ai personaggi di avere una conoscenza estensiva ma non necessariamente specialistica; ciò ha il vantaggio di permettere un rapido processo di creazione ed una facile gestione di protagonisti e comparse, ma a scapito di una più realistica differenziazione delle professioni possibili. Per esempio, con il solo riferimento all'abilità scienze mediche, non è possibile ottenere una valida distinzione fra le competenze di un medico e quelle di un semplice infermiere; non è infatti possibile distinguere le conoscenze prettamente applicative di un infermiere da quelle quasi del tutto teoriche di un farmacista o di medico generico.

Le **specializzazioni** tendono a sopperire ad una simile mancanza, ma consigliamo il loro utilizzo solo a quei giocatori che sono alla ricerca di un maggior realismo e che si sentono pronti ad affrontare una complessità di gioco maggiore.

2.4.1 Definizione ed Utilizzo

Una specializzazione, in termini di gioco, rappresenta un bonus applicato ai lanci di verifica relativi ad un campo specifico di una precisa abilità; per esempio, nell'ambito dell'abilità Scienze Mediche le specializzazioni possibili potrebbero essere il pronto soccorso, la diagnosi di malattie o la chirurgia (e la lista, probabilmente, non si esaurirebbe qui). Al Narratore spetta l'ultima parola sull'ammissibilità di un certo tipo di specializzazione e su quanto debbano essere ristretti i suoi campi d'utilizzo.

In termini di regole, l'uso di una qualsiasi specializzazione è banale: in pratica, tutte le volte che un lancio di verifica coinvolge un'azione per la quale questa risulta applicabile, al risultato ottenuto si deve sommare sia il grado dell'abilità dedicata che quello della specializzazione. Se si sono applicati campi particolarmente ristretti per la scelta delle specializzazioni, il Narratore può concedere di sommare solo metà del grado di una specializzazione nel caso in cui l'azione che si intenda svolgere abbia comunque un'attinenza prossima alla stessa.

Relativamente alle possibilità d'incremento delle abilità per le quali siano state introdotte una o più specializzazioni tutto resta praticamente invariato; infatti, il punteggio a cui fare riferimento al fine di verificare un eventuale incremento dovrà tenere conto sia del grado di specializzazione (quando questa è coinvolta) che di quello dell'abilità stessa. Quindi, se un'abilità ha complessivamente un grado di 12 più 3 gradi in una specializzazione, un lancio a difficoltà 25 potrà consentire un incremento soltanto se quest'ultima non ne viene coinvolta.

2.4.2 Acquisto e Sviluppo

Durante la creazione di un personaggio (secondo le regole date a pagina 16), l'unico modo con cui è possibile introdurre delle specializzazioni è attraverso l'acquisto del tratto **specialista** presentato nella pagina precedente; diversamente, durante il corso del gioco sarà possibile acquistare specializzazioni spendendo i **punti incremento** ottenuti per le abilità a cui queste saranno destinate. Rinunciando a due punti incremento, infatti, sarà possibile ottenere un grado in una singola specializzazione.

Il Narratore può scegliere di limitare le possibilità d'acquisto attraverso l'uso di punti incremento se ritiene che le azioni con cui questi sono stati ottenuti non siano attinenti alla specializzazione desiderata; per esempio, se un giocatore ottiene due punti incremento in Armi Leggere sparando con una pistola automatica, il Narratore può impedirgli di usare gli stessi per ottenere una specializzazione per l'uso di una mitraglietta o di una derriger. Ovviamente, restrizioni simili non saranno applicabili nel caso in cui i punti siano stati guadagnati attraverso lo studio.

GeneSys è un prodotto ludico liberamente distribuibile ed utilizzabile a soli fini personali. Per rispetto dei diritti d'autore e della proprietà intellettuale, non è possibile copiare, plagiare o modificare in tutto o in parte i suoi contenuti senza prima aver ottenuto il consenso dei rispettivi autori.

Potete reperire tutto il materiale disponibile per GeneSys sul sito internet:
www.rpgasylum.altervista.org

Tutte le illustrazioni sono copyright di Math Oshman e di Hakan Ackegard e possono essere reperite agli indirizzi internet dei rispettivi autori:
sf.www.lysator.liu.se/sf_archive/sf_texts/clipart/
www.ackegard.com

Commenti, suggerimenti o partecipazioni al presente regolamento possono essere espresse sul Forum de "Il Nucleo":
www.ilnucleo.org