

TALES FROM THE FLOATING VAGABOND

Ovvero

LE STORIE DEL VAGABONDO GALLEGGIANTE



Traduzione integrale italiana dall'opera originale di Nick Atlas e Lee Garvin

Tales From the Floating Vagabond è un prodotto Avalon Hill, 1991

Le Storie del Vagabondo Galleggiante sono una produzione JPKNet.Com

Traduzione, adattamento, impaginazione: Ninja (ceo@jpknet.com)

Revisione delle bozze: Gotrax e Asuryan

Proofreading: enui

CREDITS...

AUTORI

Lee Garvin
Nick Atlas
John Huff

EDITORI

Nick Atlas
Kevin Boylan

PRODUTTORI

Jean Baer
Nick Atlas

COPERTINA

James Halloway

DISEGNI A COLORI

James Halloway

DISEGNI IN BIANCO E NERO

Vicky Wyman

MAPPE & GRAFICA

Dave Dobyski

CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Jack Dott

CITAZIONI

Igor, il Vagabondo Citante

COMPLESSITA' DELLA VITA

Don Greenwood

Craig Taylor

IDEAZIONE DELLE BEVANDE

Lee Garvin

Mike Livingston

John Schoppert

Tony McCleod

MINATORI DELLA MORALITA'

DELLA GIOVENTU' MODERNA

Nick Atlas

Lee Garvin

PLAYTESTER

Alia Atlas

Nick Atlas

Paul Bensel

Ken "Bonsai" Baucher

Dan Childers

Winchell Chung

Steve Clark

John Coffey

Morgan A. Coleman

Abigail Davis

Dan Davis

Doug Foreman

Lee Garvin

Evan Haag

Carol Huff

John Huff

Jeff Kazmierski

Richard Kim

Karin Kotschwar

Sue Lane

Mike Livingston

George McClelland

James McKendrew

Howard Newby

Daniel Pipp

Daniel Sloane

Leonard Gene Smith

B. Tong

Steve Wheeler

...e mille altri ancora (facciamo decine)

ISPIRAZIONE INIZIALE

Thomas S. Garvin

Alexander (Sandy) Antunes

La Avalon Hill Company non incoraggia l'abuso di alcolici da parte di minorenni o adulti irresponsabili. Questo gioco è una parodia comica che vuole fare della satira sul bere.

Non rischiare la tua vita e quella degli altri. Non bere se devi guidare.

Tutti i personaggi di questo libro sono fittizi. Ogni somiglianza a persone vive, morte, quasi morte, più o meno viventi, non morte, irascibili, invisibili, ectoplasmiche, prive di attrito, violente o a combustione interna è completamente incidentale.

Tales From the Floating Vagabond è il marchio registrato da Avalon Hill per questo gioco di ruolo comico (come se non lo sapessi già). Tales From the Floating Vagabond è un gioco di fantasia. Per questo, tutti gli eventi descritti in questo libro non devono assolutamente essere provati nella vita reale. In caso di lesioni causate da atti di emulazione verso le azioni qui descritte, Avalon Hill declina ogni responsabilità.

Avalon Hill inoltre assicura che nessuno dei salmoni usati in questo libro è stato maltrattato... tranne quello vestito da Liz Taylor che balla per il dipartimento grafico. Tutti gli altri salmoni sono stati sostituiti da pesci cascatori professionisti durante le scene pericolose.

Prefazione del Traduttore

L'opera che state avete in mano in questo momento è il risultato di un meccanismo che mi prende spesso: l'insoddisfazione per non potere più fare qualcosa che mi piaceva. Nell'ormai lontano 1994 un amico (Θeo) mi prestò il manuale di questo gioco, Tales From the Floating Vagabond. All'epoca avevo già mosso i primi passi nel fantastico mondo dei giochi di ruolo, con il classico Dungeons & Dragons della TSR (mangiata ormai da WotC, pardon, Hasbro). La mia visione estremamente limitata dei giochi disponibili allora non mi faceva conoscere una compagnia gloriosa come la Avalon Hill, con T2FV (l'acronimo originale del gioco) ne ebbi l'occasione.

Giocai a T2FV per un paio di mesi, non di più, ma mi divertii davvero moltissimo. Era e resta un gioco veramente demenziale, pieno di spunti per dare ai giocatori la possibilità di fare davvero qualsiasi cosa. Se le redini del gioco sono in mano a un bravo Barista (il Master si chiama così, qui) e gli Avventori giocano il "proprio" personaggio e non uno su cui sono dovuti scendere a compromessi (come invece accade troppo spesso), il divertimento è davvero infinito.

Ebbi modo in quel tempo di giocare anche a Toon, un sistema basato sui cartoni animati. Divertente, ma T2FV è molto più completo, permette di fare molte più stupidaggini. Ecco, se già sapete giocare a Toon, T2FV sarà estremamente facile da imparare, non tanto a livello di regole, quanto piuttosto per lo spirito con cui va giocato.

Tornando alla creazione di questa edizione, recentemente ho ritrovato, nei polverosi meandri dei miei cassettei, la copia del manuale originale di T2FV che comprai nel 1995, comprata d'occasione in un saldo di fine stock. Nonostante la pessima impaginazione (è tutto incollato in maniera pietosa, se sfogli troppo il manuale vola via tutto), rileggendo quelle pagine mi è tornata la voglia di giocare, un po' come mi successe prima di fondare Valiant Knights. Ho pensato al fatto che ormai questo gioco è fuori produzione da otto anni, è uscito qualche modulo di avventura e poi più nulla. Effettivamente è un

prodotto di nicchia, difficilmente verrà venduto in milioni di copie. Inoltre, l'acquisizione di Avalon Hill da parte di Hasbro di certo non porterà a un revival di questo gioco.

Per questo motivo ho deciso di tradurre il manuale originale producendo un PDF che avesse lo stesso identico formato (caratteri e immagini compresi).

Mi è stato chiesto perché la firma, come al solito, compare col nickname e se la Hasbro può fare questioni su diritti o altri pasticci del genere.

La firma col nickname è dovuta al fatto che **questo documento rimane un prodotto della Rete per la Rete**. Non mi interessa di certo ricavarci qualcosa, io voglio solo giocare. E spero che qualcun altro voglia farlo dopo aver letto questo manuale (magari con noi, veniteci a trovare su <http://www.jpknnet.com/>). Per quanto riguarda Hasbro, onestamente dubito che si preoccupino ancora di un gioco vecchio di 10 anni. Hanno svenduto tutte le scorte di magazzino e il gioco è completamente fuori produzione, non vedo che problemi possano esserci. Al contrario, probabilmente conviene anche a loro che si diffonda di nuovo un gioco dimenticato. Ma di certo non ho fatto tutto questo per loro.

Un'ultima nota sulla traduzione, estremamente fedele al testo originale. Il manuale americano è però infarcito di battute e giochi di parole che spesso non hanno senso in italiano. Ho cercato di sfruttare al meglio la mia conoscenza dell'inglese e dell'italiano per produrre qualcosa di ugualmente divertente, sostituendo le battute originali, se intraducibili direttamente (vedi ad esempio la frase chiave di Arithon), con battute equivalenti, sullo stesso argomento, le più simili possibili all'originale. Non è stato un lavoro facile ma spero che il risultato non deprezzi un'opera che in originale era straordinaria.

Su questa edizione ovviamente lascio a voi lettori il giudizio.

Ninja, Febbraio 2001
 QG JPKNet.Com
<mailto:ceo@jpknnet.com>

"Le Storie del Vagabondo Galleggiante" (SVG) è un gioco di ruolo parodico. JPKNet.Com si unisce all'esortazione di Avalon Hill contro l'abuso di alcolici. **Non rischiare la tua vita e quella degli altri. Non bere se devi guidare.**

Valiant Knights, 1997-1999© JPKNet.Com, VK.NET / Valiant Knights Networks, 1998-2001© JPKNet.Com.

Gli atti descritti in questo libro sono completamente insensati e non vanno provati nel mondo reale. JPKNet.Com non si assume nessuna responsabilità per eventuali lesioni o danni causati da un comportamento atto a emulare i contenuti di questo libro. **JPKNet.Com non ha nessun rapporto con Avalon Hill, sue consociate o società controllanti.**

...E l'ottavo giorno Dio disse: "Ho bisogno di bermi qualcosa."

All'inizio, non esisteva nulla... No, cancella tutto. L'hanno già usata. Nell'alba dei tempi, le Forze della Natura e le Leggi della Fisica stavano creando il multiverso (sotto contratto con il Pezzo Grosso in persona). Come in ogni progetto, erano avanzati dei materiali. Le Forze e le Leggi pensarono bene di buttare tutti questi scarti nel corridoio dimensionale che avevano usato per viaggiare da una dimensione all'altra. Alla fine, tutti questi rifiuti cominciarono a fermentare, creando una nuova realtà. Occupate com'erano nelle loro creazioni, le Forze e le Leggi non si accorsero del problema. Quando finirono il loro lavoro, tornarono nel corridoio per vedere che cosa potevano sistemare. Videro il caos che regnava là dentro, si dissero "Al diavolo!" e andarono a casa a sbronzarsi.

Col tempo, la vita comparve e fece di quella dimensione la sua casa. Dopo un po', una parte di questa vita (contro ogni logica) divenne senziente.

I bisogni primari degli esseri senzienti possono essere riepilogati in quattro categorie: cibo, rifugio, stimolo intellettuale e luoghi poco illuminati in cui radunarsi a ingerire sostanze che la mamma ci ha detto di non toccare. Hawk Luger, per gli amici "Sputo", era un uomo che, per caso, abitava in quel famoso corridoio. Si mise in testa di risolvere il quarto bisogno e, nella migliore tradizione della sua specie, decise di specularci sopra. Per questo, comprò un campo di asteroidi nel centro della dimensione (okay, okay, lo sappiamo che una dimensione non può avere un centro, ma chi se ne frega, d'accordo?) e costruì il bar "Il Vagabondo Galleggiante" sull'asteroide più grande.

Il bar andò a gonfie vele per un po'. Sputo poi aveva la fortuna di far parte di uno dei sindacati più antichi e potenti del multiverso, i Baristi Associati Nel Compito di Offrire Nettare Etilico (BANCONE), un sindacato così potente che le sue regole precedevano quelle della Fisica. Purtroppo però, Sputo si accorse che aveva dei concorrenti.

La concorrenza era costituita dal "Covo del Capoccia", un bar rivale sul vicino pianeta Hooch. Il Covo del Capoccia era posseduto e controllato da Salomone Capoccia, un uomo con più soldi, più stile e molti meno scrupoli di Sputo.

Sputo comprese che non poteva competere con gli speciali "Buon Anno Nuovo" di Capoccia, i suoi tornei di biliardo full contact, l'enorme schermo tri-vid con i combattimenti di kickboxing tra quadrupedi o le sue Notti della Maglietta Bagnata (certe cose non cambiano mai), così decise di prendere drastici provvedimenti.

Comprò un Generatore di Portali Dimensionali Casuali Walker dal reparto avanzati della ormai defunta Walker Aggeggi Realmente Prodigiosi (WARP Inc.), una compagnia che per anni era stata all'avanguardia nella tecnologia, ma nella preistoria per quanto riguarda il reparto vendite (tutto cominciò quando fecero un errore di marketing su una macchina del tempo. I loro dirigenti pubblicitari erano i responsabili di perle tipo: "Compra un Generatore di Gravità Casalinga Walker! Non ne è esploso quasi nessuno!" o "Compra una Bussola Spazio Temporale Walker o ti ammazziamo!"... Quest'ultimo è una produzione degli ultimi giorni della compagnia, quando ormai erano alla frutta. Ma non divaghiamo.)

Sputo installò il Generatore sulla porta girevole all'ingresso del bar e lo impostò per intercettare qualsiasi altro bar in tutte le altre dimensioni, tempi e spazi, e depositare gli avventori nel Vagabondo. Molto spesso, la prima cosa che le vittime di questa nuova tecnica pubblicitaria facevano, dopo aver scoperto di non essere più in Kansas, era ordinare una serie di drink fortissimi. Gli affari di Sputo aumentarono esponenzialmente.



Capitolo 1: E' una questione personale

"La vita è come un'iguana, certe volte è verde, certe volte è marrone, ma è sempre una piccola lucertola caraibica."

Nome: **Arithon Beauregarde Kinkade**

Razza: Homo Sapiens

Modello: Avventuriero

Frase chiave: "Allora, Simon, quest'ammasso di cretini li hai ingaggiati in massa? AH AH AH, capito? "ammasso", "massa", AH AH AH AH!"

FOR:	2	Punti Oops!: 19
AGI:	2	
MIR:	4	Punti Culo: 7
TEST:	2	
FIG:	4	Trucco: "Ci vorrebbe un Miracolo!"
BS:	2	
CULO:	7	

Abilità	Livello	
Sparare (MIR)	Professionista	8
Picchiare la gente (FOR)	Esperto	5
Abbassarsi (AGI)	Pivello	3
Schivare (AGI)	Pivello	3
Fare battute bastarde (FIG)	Professionista	8
Parlantina (FIG)	Capace	6
Persuadere (TEST)	Capace	4

Ciao! Il mio nome è Arithon Kinkade. Sono il socio di Sputo. Io ci metto un po' di grana, e Sputo fa il resto. Questo è il motivo per cui mi fa vivere nel bar. E che diavolo, tanto starei sempre lì comunque. Ma forse non stai leggendo questa roba per sapere quali sono le mie ossessioni. Sei qui per imparare a giocare!

Ora, quello che distingue i giochi di ruolo (GDR: gergo da giocatori) dai giochi da tavolo, di guerra, di carte e tutti gli altri prodotti palesemente inferiori, è che tu impersoni un personaggio specifico, come gli attori in una commedia, con la differenza che tu non hai un copione e non ti pagano. Divertente, eh?

Per giocare hai bisogno di:

- Una copia delle regole (incredibile eh?)
- Carta, matite/penne
- Alcuni dadi dalla forma strana (4-facce, 6-facce, 10-facce, 20-facce, 30-facce, 100-facce)
- Patatine, pop-corn e altre schifezze da mangiare
- Bibite e Birra
- Molti amici cerebrolesi a sufficienza

Nei GDR (ti piace il mio gergo tecnico?) ci sono tre tipi di partecipanti: Vittime Senza Speranza, Tiranni Onniscienti e Rompiscatole Irriducibili. Oops, ho sbagliato lista. Giocatori,

Master e Kibitz (o Spettatori). Queste regole riguardano essenzialmente i primi due:

Giocatori

Questa è la gente che gioca i vari personaggi delle avventure. Usando cervello, braccia, oggetti appuntiti o puro culo, risolvono i problemi che il Master partorisce dalla sua mente malata. I Giocatori in questo gioco vengono chiamati "Avventori". Carino, eh?

Master

E' il Grande Fratello, il Capoccia, Quello Che Comanda, l'Onnipotente. Sa cosa succede nel mondo di gioco e informa i giocatori, pezzo per pezzo, man mano che procedono nella storia. Inoltre è lui che pensa a tutte le schifezze da lanciare contro i giocatori (Oops! Avventori!) per rendere loro la vita difficile. I Master in questo gioco si chiamano "Baristi". Straordinari gli autori di questo gioco, vero?

Il mio compito, insieme ai miei degni compari Bugshoe, Biff, Myron e Liz, è quello di spiegare come funziona il gioco per gli Avventori.

1.1 Generazione dei Personaggi

"Ti sei mai chiesto cosa succede alla gente che rimane nel bar dopo l'orario di chiusura?"

Per creare un personaggio per le Storie del Vagabondo Galleggiante (SVG) hai bisogno di una matita, una fotocopia della scheda del personaggio di SVG (o un foglio di carta bianco, se non sei pignolo) e due dadi a sei facce (2d6, altro gergo da giocatori).

Discussione: Il "2" in 2d6 indica il numero di dadi da tirare, "d6" indica il tipo di dado. Questo tipo di codice è usato in tutto il libro. Ad esempio 10d100+100 significa "lancia 10 dadi a 100 facce e somma 100 al risultato finale".

1.1.1 Passo 1: Determinare il tipo di Personaggio

Decidi chi o cosa sarà il tuo personaggio. Per esempio, puoi scegliere di essere un affascinante, intrepido, scaltro, ammalante, impavido avventuriero con una passione per i vestiti anni '40 e il grilletto della pistola laser facile (come me), o un potente barbaro dell'età



“Uno, Due, Cha-cha-cha. Tre, Quattro, Cha-cha-cha.”

della pietra dal collo grande quanto un tronco e con il cervello piccolo come una nocciolina. In poche parole, puoi scegliere di essere chi ti pare, da dove vuoi e da quando vuoi. E' compito del Barista inserirti nel gioco. Ma per favore, cerca di rendergli la vita facile, scegli qualcuno che di norma frequenterebbe spesso un bar, una taverna, un pub, una locanda o un qualunque posto in cui si beve.

In SVG gli attributi fisici e mentali dei personaggi sono quantificati tramite otto caratteristiche (cavoli, amo come parla questa gente): Forza (FOR), Agilità (AGI), Mira (MIR), Testa (TEST), Buon Senso (BS), Comesonofigo (FIG), Culo (CULO) e Punti Oops!.

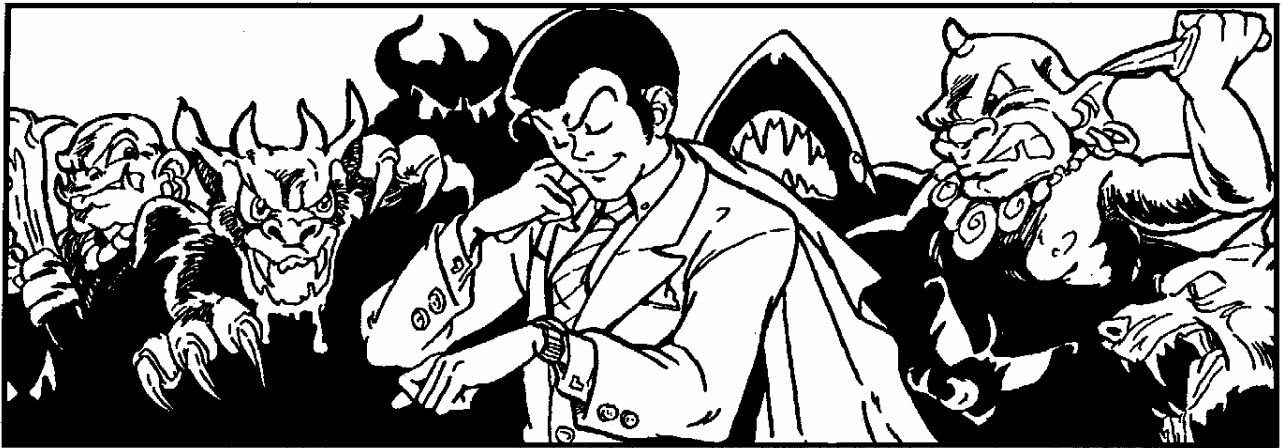
Ora hai venti “Punti Abilità” da assegnare alle prime sette caratteristiche (quindi tutte tranne i Punti Oops!) come ti pare, rispettando le seguenti limitazioni:

- Devi spendere almeno un punto in ogni caratteristica.

1.1.2 Passo 2: Assegna le Caratteristiche



Forza e Agilità: Philippe fa un commento sugli antenati del Grande Grong. Grong non è d'accordo.



Comesonofigo: Alex si chiede se farà tardi al ristorante. Ha prenotato per le 7:00.

- Ogni punto speso in una caratteristica la incrementa di uno, finché non si arriva a 6. Dopo il 6, hai bisogno di due punti per aumentare la caratteristica di uno. **Esempio:** Voglio dare al mio personaggio una AGI inumana, 7. Questo scherzetto mi costerà 8 Punti Abilità. Con i primi 6 arrivo a 6. Poi ho bisogno di altri 2 punti per alzare di un punto AGI fino a 7.

Dopo aver speso i tuoi punti, segnati le caratteristiche sulla tua scheda del personaggio (Nota: Ehi, non guardare le mie caratteristiche e quelle dei miei compagni, noi siamo in giro da molto più tempo di te e quindi siamo migliori di voi pivelli)

Forza (FOR)

Forse è la caratteristica che si spiega meglio. 1 è il mingherlino di 15 Kg, 6 è il tizio che si mangia la ghiaia a colazione e solleva schiacciasassi per hobby. 2 è il tizio qualunque.

Agilità (AGI)

E' la misura di quanto sei agile, veloce e in generale abile. 1 è il tizio che ha problemi ad alzarsi dal letto senza farsi male, 2 è (di nuovo) nella media, 6 è un ballerino di danza classica cintura nera di kung fu. Se crei un personaggio con AGI 6 o maggiore, lancia 1d100. Se il risultato è 10 o meno, il personaggio è Snodabile e riceve un bonus di +1 ai punteggi delle abilità

Acrobazie e Schivare (se le possiede). Per non citare il successo che ha alle gare di limbo.

Mira (MIR)

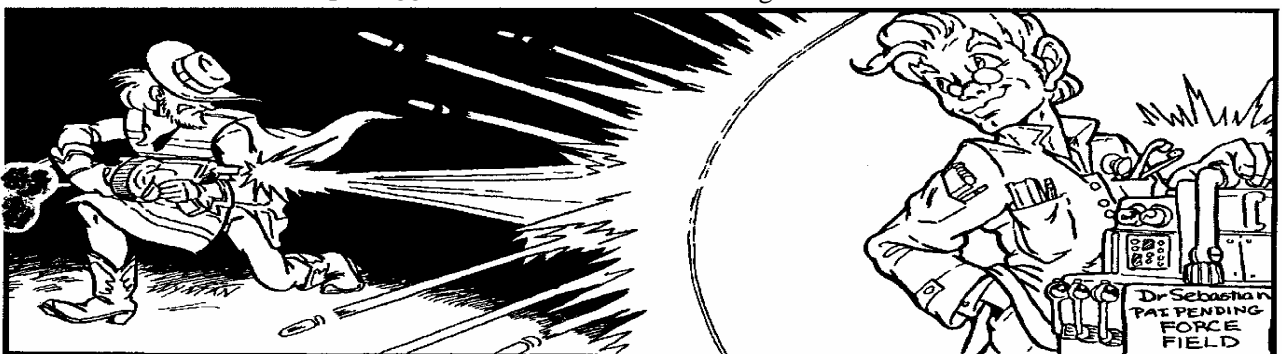
Questa caratteristica misura il colpo d'occhio, i riflessi e la coordinazione occhio-mano. 1 è il tizio che non riuscirebbe a tirarsi un pugno da solo, 2 è nella media, 6 è qualcuno che potrebbe tagliare i peli a un criceto a 100 passi usando una balestra. Se un personaggio ha MIR maggiore o uguale a 4, lancia 1d100. Un risultato uguale o minore di 5 indica che il personaggio è Ambidestro (anche se, a dire il vero, mi piace bere con la mano che non uso). Questo tiro viene eseguito solo durante la creazione del personaggio, per cui non va fatto se la MIR del personaggio cresce in un secondo momento.

Testa (TEST)

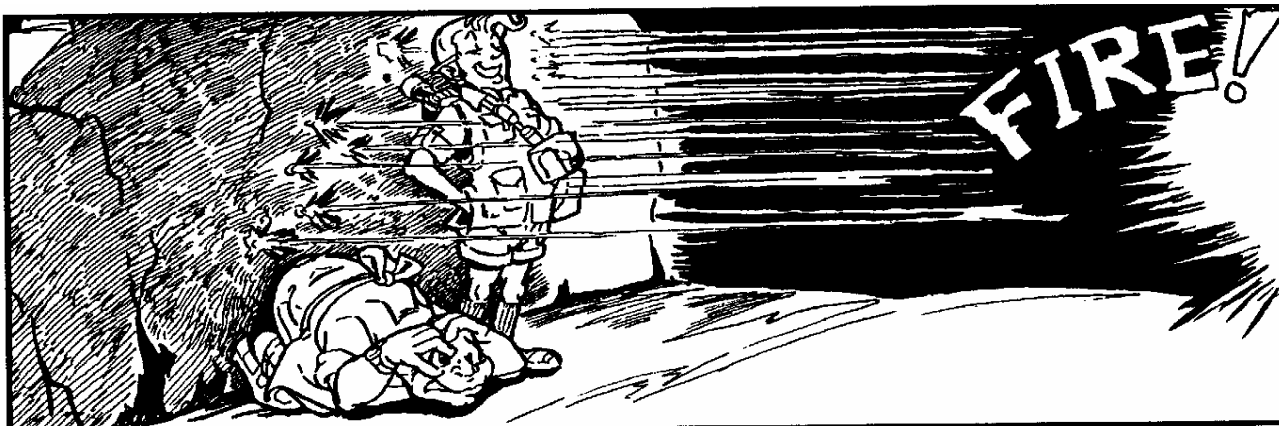
Questo dovrebbe essere chiaro. Se non lo è, allora forse sei tu a non averne. 1 è il tuo classico modello di cretino, 2 è la media (non ti dice niente?), e 6 è il tizio che calcola i vettori di movimento dei razzi a mente.

Comesonofigo (FIG)

Questa è una caratteristica importante in ogni gioco comico, ed è ancora più importante qui. 1 è il classico sfigato, 2 è (indovina!), 6 è il tizio che mentre gli esplode in faccia una supernova si mette gli occhiali da sole.



Mira e Testa: Il Dr. Sebastian dimostra il valore della cultura a Bart "Cane Pazzo" Simston.



Buon Senso e Culo: Max il barista e il suo amico Jason ricevono un caldo benvenuto in una nuova città.

Buon Senso (BS)

E' la misura di quanto il personaggio sa misurarsi e confrontarsi con le prove della vita quotidiana (e anche con altre cose meno quotidiane). Misura anche l'istinto. 1 è qualcuno che si metterebbe le scarpe prima dei pantaloni, 2 è... aspetta che non mi ricordo... ah sì, la media! Qualcuno con BS 6 potrebbe dare degli ottimi consigli a Confucio.

Culo (CULO)

Il succo dell'Universo. Quando non sai che fare, affidati al culo. Un personaggio con un CULO pari a 1 verrà schiacciato da un aereo che precipita che gli distruggerà la macchina su cui stava scappando a causa della sua aereofobia (si dice così, no?). CULO pari a 2 è (e ti pareva...) assolutamente nella media. Qualcuno con un gran CULO (cioè 6), vincerebbe 23 milioni di dollari grazie a un biglietto della lotteria che gli è rimasto attaccato al tacco della scarpa.

Il CULO è anche la fonte dei Punti CULO (un personaggio ha tanti Punti CULO quanto il suo CULO). Questi si usano quando la faccia tosta, l'intelligenza, l'abilità, la forza o lo spargimento di sangue non ti possono aiutare. Per ogni Punto CULO che spendi puoi modificare un tiro di dado, in più o in meno, di 1d4. I Punti CULO non si possono recuperare in alcun modo se non alla prossima partita, a meno che il Barista non sia in uno stato di pietà o generosità estrema (Nota: corruzione tramite pizza, birra o donne possono spesso indurre quest'ultimo stato).

Punti Oops!

A differenza delle altre caratteristiche, i Punti Oops non li crei tu. Invece, ogni personaggio ha un totale di Punti Oops! Pari alla somma di FOR, CULO e 2d6 (FOR+CULO+2d6). I Punti Oops! sostituiscono il concetto di Punti Vita esistente in molti altri giochi. I Punti Oops! vengono sottratti dal totale dei Punti Oops! per rappresentare situazioni tipo: "Oops! Mi hanno sparato!" "Oops! Sono caduto in un pozzo!" "Oops! Ho versato

della birra sui fogli del Barista e non sembra contento!"

Se i tuoi Punti Oops! vanno a zero o meno, fai un controllo normale (1d10) su Culo (v. Capitolo 2), aggiungendo il numero di Punti Oops! sotto lo zero al lancio del dado. Se il personaggio riesce nel controllo, sviene finché non viene curato (v. Capitolo 7) o finché non arriva un Appropriato Momento Drammatico (v. Capitolo 8). Altrimenti, adios amigos, ciao ciao, tante belle cose, riposa in pace, E' morto, Jim. Sì, sì, lo so, la morte non è divertente, almeno non nella vita reale. Ma chi se ne frega, questo è un gioco, divertiti!

1.1.3 Passo 3: Compra le Abilità e un Trucco

Ogni personaggio riceve 1500 punti con cui comprare Abilità e un Trucco. I costi associati alle varie abilità e Trucchi sono elencati nel Capitolo 2. Le descrizioni dei Trucchi compaiono nel Capitolo 3.

Un personaggio è in genere limitato ad avere un solo Trucco. Viene fatta eccezione solo per i Trucchi "Degno Compare" e "Arcinemico". Un personaggio che ha un Degno Compare e/o un Arcinemico può avere un ulteriore Trucco.

Un personaggio appena creato ha alcune limitazioni rispetto alle abilità che può comprare:

- Nessuna abilità può essere comprata a un livello Professionale.
- Tutte le condizioni specifiche per ogni abilità devono essere rispettate.

Esempio: un personaggio non può avere contemporaneamente le abilità Lanciare Incantesimi e Inventare.

Se il giocatore compra abilità senza prima leggere le relative limitazioni, deve comunque rispettarle. Questo potrebbe coinvolgere la spesa a vuoto di alcuni punti o la perdita di alcuni livelli di abilità. In tal caso, le perdite sono permanenti (io ti avevo avvertito!).

1.1.4 Passo 4: Determinare i Soldi iniziali

Infine (pensavi che non sarebbe finita mai, eh?), prendi la tua caratteristica più alta tra TEST, BS e CULO e aggiungile 1d10. Poi moltiplica il risultato per 100. Questo è il numero di Pezzi da Dieci (v. Capitolo 4) che il tuo personaggio può spendere in equipaggiamento, giocattoli, vestiti, sbronze e altre cose del genere.

1.2 Regole Opzionali

Okay, ora ti dovrei dire che queste regole sono opzionali, per cui non dovresti usarle se non vuoi. Tuttavia, come faccio a farle usare in ogni caso? Voglio dire, non è che abbia nessuna autorità legale di qualche tipo. Insomma, fanne un po' quello che vuoi di queste regole, sei tu che vuoi giocare!

1.2.1 Modelli di Personaggi (per giocatori pigri)

"Senti Merle, ma se lui è veramente l'Arcivescovo, cos'è quel bozzo all'altezza della cintura?"

Questi Modelli sono comodi per creare personaggi rapidi per giocare la prima volta o per generare in fretta personaggi non giocanti.

Nota: Se usi questi Modelli, è sconsigliato l'uso di altre razze. Sono stati pensati con gli umani in mente.

Per usare un Modello, compila la riga Modello della tua Scheda del personaggio. Scrivi le caratteristiche e calcola i Punti Oops! al solito modo. Tuttavia, dato che le caratteristiche sono più basse di quelle generabili normalmente, hai altri 4 punti da assegnare alle caratteristiche con le regole usuali. Nella maggior parte dei casi il tuo modello elenca anche quali abilità e quale Trucco hai alla partenza. Per questo motivo ottieni un numero di punti ridotto per comprare altre Abilità o Trucchi. Infine, il Modello indica anche con che equipaggiamento parti. Dato che si suppone di avere già speso i propri soldi per tale equipaggiamento, i Soldi iniziali sono pari a 3d10 moltiplicati per 100 Dollaroni.

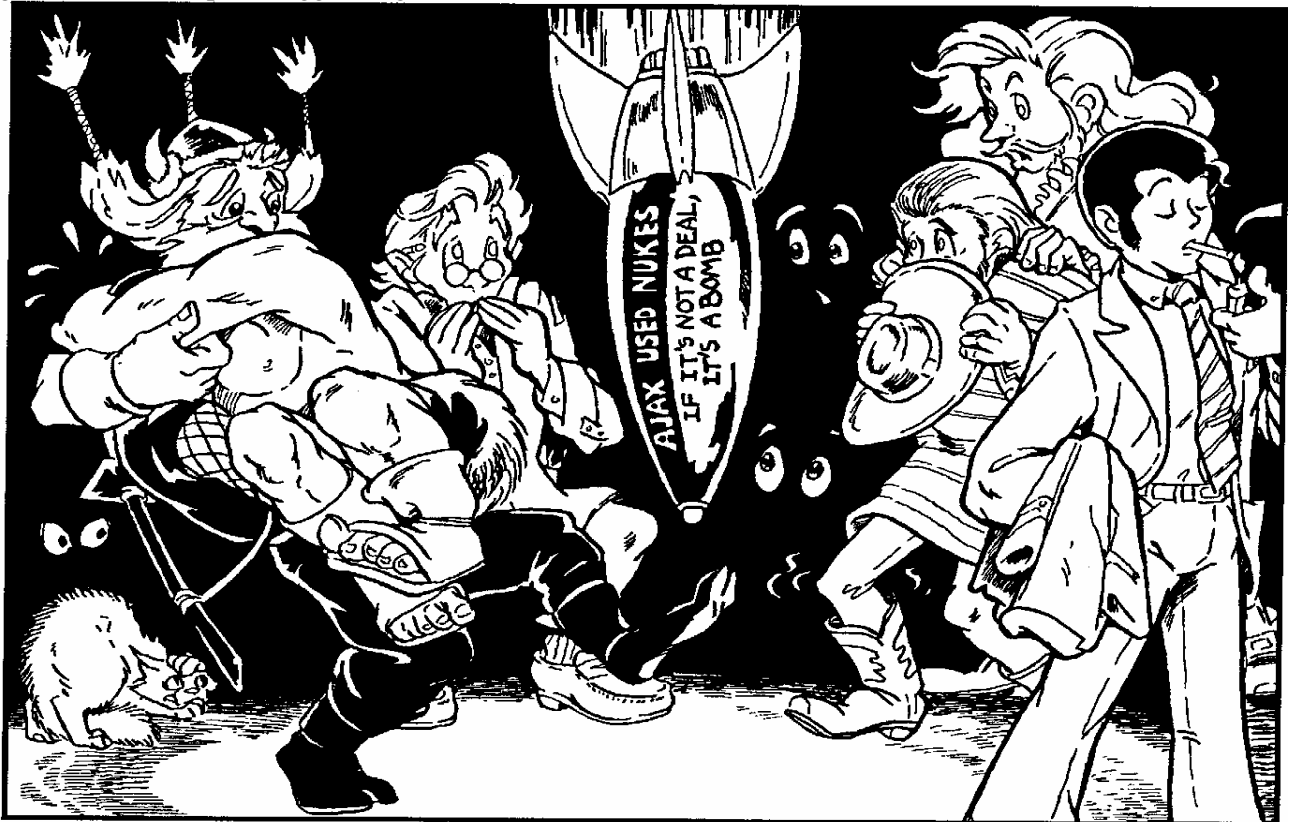
Nota: Il Modello Avventuriero non comprende alcun oggetto, per cui i soldi vanno calcolati nel solito modo.

Ogni Modello è descritto in questo modo:

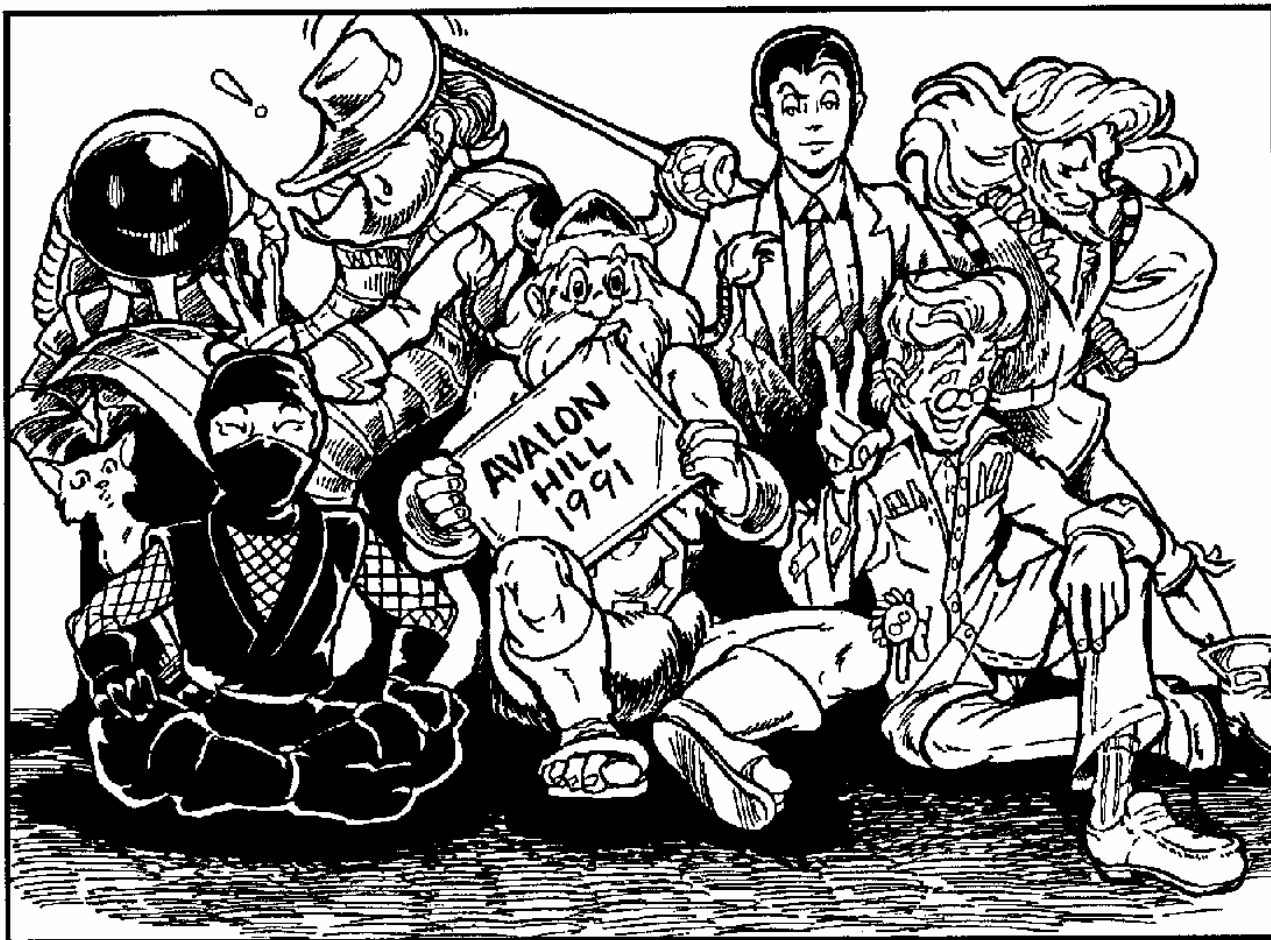
MODELLO

Caratteristiche: Le caratteristiche iniziali prima che vengano applicati i 4 punti per la personalizzazione.

Trucco: Il Trucco del personaggio. Il suo costo è già stato sottratto dai punti disponibili.



Grong, Phillipe, Dr. Sebastian, Bart, Alex, Max e Jason stanno per esaurire i loro Punti Oops!



"In posa!"

Abilità: Le abilità di partenza. Anche queste sono già state pagate. I livelli di abilità sono elencati tra parentesi.

Punti: I punti rimasti da spendere in abilità e Trucco.

Roba: L'equipaggiamento iniziale.

SPACCATUTTO

Caratteristiche: FOR: 3, AGI: 3, MIR: 3, TEST: 1, FIG: 2, BS: 2, CULO: 2

Trucco: Effetto Schwarzenegger o Effetto Rambo

Abilità: Testata (Pivello), Picchiare la gente (Capace)

Punti: 700

Roba: Una mazza da baseball o da biliardo o una clava, una pistola (o un'arma da lancio primitiva), un giubbotto antiproiettile (o cotta di maglia), e un abbonamento a "Schiaffi Mese".

SPACCATUTTO (MA CON CLASSE)

Caratteristiche: FOR: 2, AGI: 4, MIR: 2, TEST: 2, FIG: 2, BS: 1, CULO: 3

Trucco: Effetto Flynn

Abilità: Brandire Oggetti Aguzzi con Stile (Capace), Sedurre (Pivello) e uno a scelta tra

Giocare d'Azzardo, Sembrare Figli in ogni occasione e Acrobazie a livello Pivello.

Punti: 600

Roba: Un Oggetto Aguzzo di ottima qualità, baffi finti.

CACCIATORE DI TAGLIE

Caratteristiche: FOR: 2, AGI: 2, MIR: 4, TEST: 2, FIG: 3, BS: 1, CULO: 2

Trucco: Effetto Roy Rogers o Effetto Impermeabile

Abilità: Sparare (Capace) e Seguire le Tracce Spietatamente (Capace)

Punti: 600

Roba: Pistola, Pistola Grande, cappello (opzionale) e impermeabile o spolverino.

CERVELLONE O MAGO

Caratteristiche: FOR: 1, AGI: 2, MIR: 2, TEST: 4, FIG: 2, BS: 4, CULO: 1

Trucco: Effetto Newton o Effetto Merlino

Abilità: O Inventare (Pivello) e Conoscenza Specifica (Pivello) o Lanciare Incantesimi (Pivello).

Punti: 600

Roba: Laboratorio portatile e un taccuino o un libro degli incantesimi.

CASCAMORTO

Caratteristiche: FOR: 1, AGI: 3, MIR: 2, TEST: 2, FIG: 4, BS: 1, CULO: 3

Trucco: Effetto Rodolfo Valentino

Abilità: Persuadere (Capace), Sedurre (Pivello), Parlantina (Pivello), Giocare d'Azzardo (Pivello).

Punti: 500

Roba: Vestito firmato, Pistola, mazzo di carte, passaporto e 1d6 carte d'identità false.

BARISTA

Caratteristiche: FOR: 1, AGI: 2, TEST: 2, FIG: 3, BS: 4, CULO: 3

Trucco: Effetto Sindacato (BANCONI)

Abilità: Mischiare Bevande (Capace), Minacciare (Pivello), Psicanalisi (Pivello).

Punti: 500

Roba: Grembiule, Pistola Grande, 1d20 bottiglie e un bar portatile.

AVVENTURIERO

Caratteristiche: FOR: 2, AGI: 2, MIR: 2, TEST: 2, FIG: 2, BS: 2, CULO: 4

Trucco: Casuale

Abilità: Nessuna

Punti: 1300

Roba: Niente

1.2.2 Creazione di personaggi non umani (YIIIIHICK!)

"Sei nato in qualche tipo di liquido, o sbaglio?"

La sai una cosa? Provi a scrivere un bel gioco divertente senza troppe complicazioni e cosa ti succede? Che quei rompiscatole dei giocatori saltano su chiedendo "Posso giocare un alieno?" o "Posso giocare una razza fantasy?" o "Puoi passarmi la pizza?". La risposta a tutte queste domande è sì, a meno che il Barista non ne abbia voglia o non voglia dividere la pizza. Queste regole spiegano come fa il Barista a processare razze non umane.

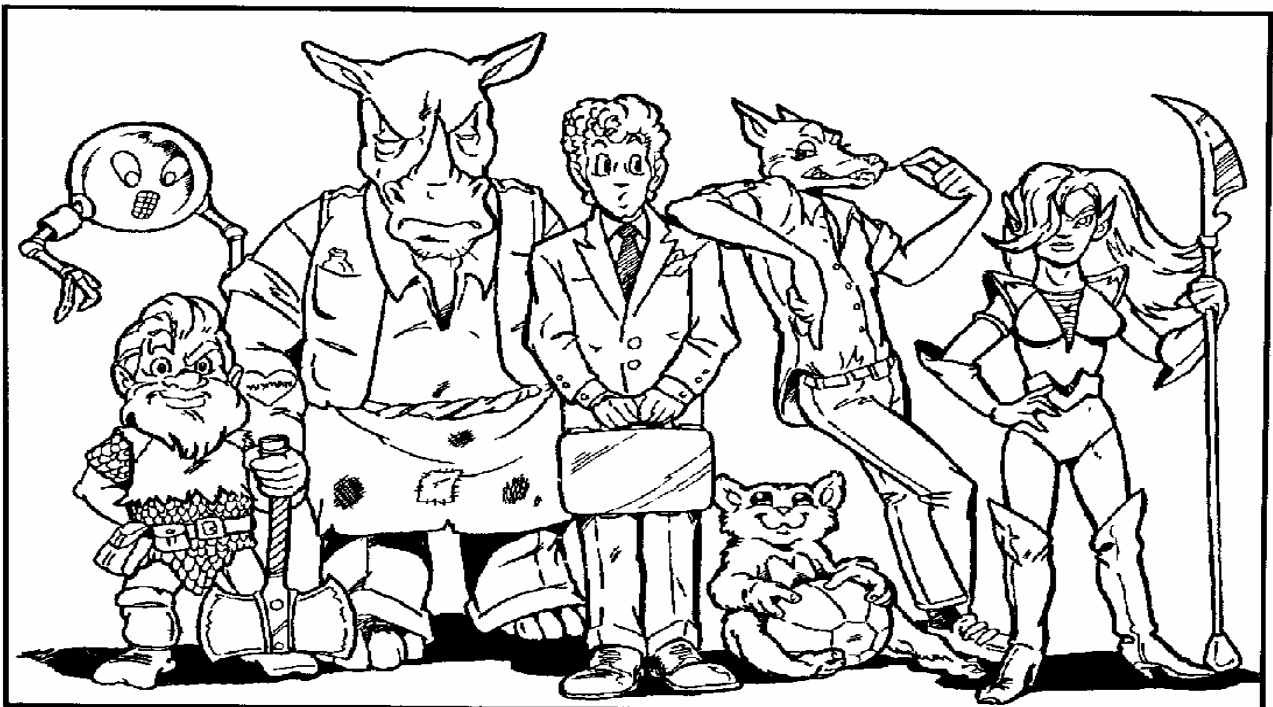
Passo 1: Determinare le caratteristiche generali

Decidi l'aspetto di questa razza. Sono umani con i capelli verdi e le orecchie a punta? O sono una specie vegetale intelligente?

Passo 2: Determinare vantaggi e svantaggi

Come va questa razza a confronto degli umani? Quali sono, a confronto, i suoi vantaggi e i suoi svantaggi? Sono più forti, agili, intelligenti, fighi, sensibili o fortunati? Sparano meglio? Oppure sono più deboli, impacciati, stupidi, sfigati, irresponsabili o iellati? O ancora, c'è qualche abilità che possono imparare solo dopo grandissime difficoltà a causa di impedimenti mentali o fisici?

Per evitare di creare razze super potenti che potrebbero turbare il sacro equilibrio del gioco, compensa ogni vantaggio con almeno uno svantaggio.



Ognuno è fatto a modo suo.

Passo 3: Assegna i vantaggi o gli svantaggi alle caratteristiche e alle abilità

1. Determina il costo di ogni caratteristica della razza aliena a seconda dei vantaggi e degli svantaggi assegnati al passo 2.

- Ogni vantaggio applicato a una caratteristica permette di acquistare 2 punti a metà costo.

Esempio: Se FOR ha un vantaggio applicato, i primi due punti di FOR vengono acquistati a metà prezzo. Se fossero stati 2 i vantaggi applicati, i primi 4 punti sarebbero stati comprati a metà prezzo.

Nota: Le caratteristiche continuano a raddoppiare il costo oltre i 6 punti. Una razza con 4 vantaggi in FOR può avere un punteggio di 7 in FOR spendendo solo 4 punti.

- Ogni svantaggio applicato a una caratteristica abbassa di un punto il limite minimo oltre il quale il costo della caratteristica si raddoppia.

Esempio: Una caratteristica con uno svantaggio paga 2 punti per aumentare di un punto oltre il 5 (gli umani pagano oltre il 6). Applicando due svantaggi si abbassa il limite a 4, e così via.

2. Assegna modificatori ad abilità seguendo le linee guida determinate al Passo 2.

- Un vantaggio in una particolare abilità conferisce un +1 in quella abilità, a prescindere da livelli di abilità o qualsiasi altro effetto.

Nota: Per sfruttare il bonus, il personaggio deve conoscere l'abilità. Se non conosce l'abilità, può usarla alla penalità standard, applicando comunque il bonus razziale.

Esempio #1: Bugshoe conosce Seguire le Tracce Spietatamente a livello Professionale. Questo livello gli conferisce un bonus di +4 all'abilità. Il suo BS è 4. Il totale è 8, ma col bonus razziale di +1 ha 9.

Esempio #2: Bert, il cugino di Bugshoe, non conosce Seguire le Tracce Spietatamente. Bert ha BS pari a 4 e ha il bonus razziale di +1 a Seguire le Tracce Spietatamente, tuttavia non conoscendo l'abilità ha anche la penalità di -3 (uso dell'abilità Seguire le Tracce Spietatamente senza conoscerla). Per questo se vuole usare l'abilità ha $4 + 1 - 3 = 2$.

- Uno svantaggio applicato a un gruppo di abilità ne raddoppia il costo (ad es. Abilità di Combattimento, Abilità Cognitive, Abilità basate su AGI, ecc.). Se sono due gli svantaggi applicati, il costo è quadruplicato.
- 3. Decidi quali sono i poteri speciali della razza, se ci sono, come ad esempio la capacità di volare o la pelle spessa. Il Barista assegnerà un costo in termini di vantaggi. Le linee guida generali sono le seguenti:
- La pelle spessa costa un vantaggio per punto di Armatura concesso.
- Tutti i poteri d'attacco costano 2 vantaggi per ogni d4 di danno che il potere può infliggere (un vantaggio infligge 1d4 : 2 danni) e un vantaggio per ogni classe di raggio oltre Vicino (v. Capitolo 7 – Combattimento a distanza).
- Volare costa un vantaggio per ogni multiplo della velocità di corsa di un uomo (senza l'abilità Correre Veramente Veloce).



Smamma o te la taglio, sorella.

Esempio: Volare pagando 1 vantaggio permette di volare alla stessa velocità di un uomo che corre (senza l'abilità Correre Veramente Veloce). Volare da 2 vantaggi permette di andare al doppio della velocità, e così via.

I personaggi che possono volare devono comprare l'abilità Volare, che costa 100 punti, oppure fare senza, usando il livello standard AGI -2. Volare è una abilità basata su AGI. Va fatto un controllo su questa abilità ogni volta che si prova una manovra aerea pericolosa oppure si vola con condizioni meteorologiche sfavorevoli. Un fallimento indica una caduta (v. Capitolo 7 – Danni da caduta).

RAZZE DI ESEMPIO

Queste non sono assolutamente le sole razze che puoi usare. L'unico limite è la fantasia del tuo Barista.

Elfo (Fatina Sapiens)

Descrizione: umanoidi magrolini con gli occhi grandi, le orecchie a punta e un'altezza lievemente maggiore o minore (a scelta del Barista) degli uomini. Amano la musica, gli alberi e hanno sempre la testa tra le nuvole. I Supremi Figli dei Fiori.

Caratteristiche: FOR e BS costano il doppio oltre 4. AGI, MIR, TEST e FIG costano la metà fino a 2.

Modificatori: Sembrare Figli in ogni occasione (+2), tutte le abilità basate su FOR costano il doppio.

Nano (Diminutus Sapiens)

Descrizione: Umanoidi bassi e tozzi con un sacco di peli in faccia. Personalità scontrosa e molto irascibili. Amano lavorare la pietra.

Caratteristiche: FOR costa la metà fino a 4, BS costa la metà fino a 2. AGI costa il doppio dopo 5 e FIG dopo 4.

Modificatori: Conoscenza Specifica: Miniere (+1), Sbronzarsi (+1). Tutte le abilità sociali costano il doppio.

Canide (Canis Sapiens)

Descrizione: Umanoide con la testa, il pelo e le fattezze di un cane. Grandi segugi, si scaldano facilmente. Hanno un udito estremamente fine, per cui preferiscono armi che non fanno molto rumore.

Caratteristiche: MIR costa la metà fino a 2, BS



*Come evitare le ricariche
di un rinocaronte.*



*La più grave minaccia per
il nostro modo di vivere.*

fino a 4. TEST costa il doppio dopo 5, FIG dopo 3.

Modificatori: Seguire le Tracce Spietatamente (+1).

Rinocaronte (Rhinoceros Diabolicus Sapiens)

Descrizione: Vagamente umanoidi nell'aspetto, sono massicci rinoceronti eretti dotati di un potente corno sul naso e di una pelle dura come la roccia. Lenti e pesantissimi, sono la razza più forte tra quelle presentate. La loro pelle vale Armatura 2.

Caratteristiche: FOR costa la metà fino a 6. AGI costa il doppio dopo 3, MIR dopo 4.

Modificatori: Rompere Oggetti (+1), Picchiare la gente (+1).

Disgustose Creature Pelose Morbide

Descrizione: La più strana di tutte le razze. I suoi membri assomigliano a pupazzi di peluche imbottiti. Totalmente sprovvisti di senso pratico, sono sopravvissuti grazie alla loro fortuna fenomenale.

Caratteristiche: FOR costa il doppio dopo 3, BS dopo 2. AGI costa la metà fino a 2, CULO fino a 7.

Modificatori: Sembrare Figli in ogni occasione (+1).



Capitolo 2: E' una questione di abilità

"Okay, okay. Dove hai preso quel libro e perché emetti fiamme dalle mani?"

Nome: **Bugshoe**

Razza: Canis Sapiens

Modello: Cacciatore di Taglie

Frase Chiave: "Stai fermo e ti farà solo tantissimo male. Oppure muoviti. Non mi interessa."

FOR: 3 Punti Oops!: 15
 AGI: 2
 MIR: 6 Punti Culo: 2
 TEST: 3
 FIG: 3 Trucco: Effetto Impermeabile
 BS: 4
 CULO: 2

Abilità	Livello	
Sparare (MIR)	Capace	8
Lanciare Proiettili Primitivi (MIR)	Professionista	10
Lanciare (MIR)	Professionista	10
Picchiare la gente (FOR)	Pivello	4
Abbassarsi (AGI)	Esperto	5
Schivare	Professionista	6
Seguire le Tracce Spietatamente (BS)	Professionista	8 (9)
Inseguimento (AGI)	Esperto	5
Sopravvivenza (BS)	Capace	6
Minacciare (FIG)	Esperto	6
Notare i Dettagli (MIR)	Capace	8

Bene, andiamo subito al dunque! Non ti coccolerò. Io parlo come mangio e come credo che stiano le cose, per cui non ci saranno tante chiacchiere in questo capitolo. Io sono Bugshoe. Non devi conoscere altri nomi. Inseguo la gente per professione, e quando la trovo spesso non si sente socievole, per cui mi tocca fare il duro. In genere mi trovi al Vagabondo, insieme ad Arithon. Io e lui ne abbiamo passate tante insieme, potremmo dire che siamo amici. Non devi sapere nient'altro su di me.

Questo capitolo è sulle abilità, i livelli di abilità e cose del genere. Prima ti spiegherò come funzionano le abilità, poi vedremo in dettaglio i vari tipi di abilità: Combattimento, Fisiche, Cognitive, Sociali e Varie.

2.1 Come funzionano le abilità

In generale, quando un personaggio cerca di fare qualcosa fuori dall'ordinario (qualcosa che non farebbe tutti i giorni insomma) durante il corso di una partita, gli viene chiesto di fare un controllo sul Punteggio di una Abilità (leggi oltre) o su una Caratteristica. Questi lanci di dado si chiamano Test. In base al risultato del Test, il Barista determinerà se il personaggio ha avuto successo o meno, e cosa succede esattamente.

Livelli di Abilità

"Virgil! Ha un cervello!"

In SVG ogni abilità ha un Livello che la accompagna per rappresentare il livello di conoscenza dell'abilità. Maggiore è il livello che un personaggio ha di una abilità, più alto sarà il modificatore di livello che il personaggio userà per migliorare il proprio punteggio dell'abilità.

Livello di Abilità	Modificatore Abilità
Pivello	+1
Capace	+2
Esperto	+3
Professionista	+4

Punteggi delle Abilità

Il Punteggio di una abilità consiste semplicemente nel Modificatore dovuto al livello di abilità sommato alla Caratteristica associata alla abilità. Gli elenchi delle Abilità che trovi più avanti in questo capitolo indicano chiaramente qual è la caratteristica associata a ogni abilità.

Esempio: Un personaggio con FOR 4 compra Picchiare la Gente (FOR) a livello Esperto. Il suo punteggio è 7, cioè +3 (Esperto) +4 (la sua FOR).

Test sulle abilità non di combattimento

Quando un personaggio deve eseguire un test su una abilità non di combattimento, deve seguire questa procedura:

1. Il Barista sceglie un livello di difficoltà tra quelli di questa tabella usando il buon senso. Ad esempio, un personaggio che cerca di rompere con Rompere Oggetti un Vaso Ming, dovrebbe fare un controllo Schifosamente Facile. Se stesse cercando di rompere una teca di cristallo antiproiettile, dovrebbe farlo Difficile.

Test	Dado
Schifosamente Facile	d4
Facile	d6
Normale	d10
Difficile	d20
Molto Difficile	d30
Praticamente Impossibile	d100

2. L'Avventore che controlla il personaggio che deve fare il test lancia il dado elencato nella tabella in corrispondenza del tipo di test e confronta il risultato con il punteggio della sua abilità. Se il risultato è minore o uguale del suo punteggio, il test è riuscito. Se il risultato è maggiore, il personaggio fallisce con le conseguenze del caso.

Esempio: Un personaggio con un punteggio di 7 in Stupidaggini sta cercando di ricordarsi come si chiama il 1397° Pretore di Gorondion IV. Il Barista decide che il test è Praticamente Impossibile, per cui l'Avventore deve lanciare 1d100. Con grande stupore dei presenti, l'Avventore lancia un 5 (che è minore o uguale dell'abilità) e si ricorda la risposta esatta, Martek il Ciccione.

Questo sistema è progettato in modo da conferire ad alcuni personaggi successi automatici per alcuni livelli, come Schifosamente Facile e Facile. Alcuni personaggi, con l'aumentare della propria esperienza, potrebbero passare automaticamente anche compiti più difficili. Sta al Barista creare sfide più impegnative.

Confronto tra abilità

Talvolta la natura di una abilità richiede un lavoro di squadra o il superamento di qualche resistenza opposta da altre creature o personaggi. In questi casi, la descrizione dell'abilità indica che bisogna confrontare la propria abilità/caratteristica con una abilità/caratteristica avversaria. Per eseguire un confronto, ognuno lancia 1d10 e somma il risultato all'appropriata caratteristica o abilità. Chi ha il numero più alto vince.

2.2 Abilità di Combattimento

"Siccome siamo buoni amici, ti spacco solo i denti di sopra."

Queste sono le abilità che permettono di fare cose orribili in nome di Mamma, Torta di Mele & Baseball (una agenzia di rientro crediti per cui lavoro). Le abilità di combattimento si gestiscono in maniera differente dalle altre abilità di SVG. Prima di tutto, i test sulle abilità di combattimento si eseguono sempre con 1d10. Inoltre la procedura di attacco è completamente diversa dalla procedura di test, al punto che la affrontiamo tra un bel po' di capitoli (Capitolo 7).

Interpretazione degli Elenchi delle Abilità

Da qui in poi troverai alcuni elenchi di abilità. In ognuno di essi troverai la colonna che indica il nome dell'abilità, la caratteristica associata, il costo in punti e il punteggio "Senza" dell'abilità, cioè il valore che ha una persona che prova a usare l'abilità senza conoscerla. Se la colonna "Senza" ha un trattino (-), significa che l'abilità non può essere usata senza conoscerla.

Abilità	Stat	Costo	Senza
Furia Sanguinaria *	FOR	200	-
Far Esplodere	TEST	100	-
Schivare *	AGI	50	0
Abbassarsi *	AGI	50	0
Manovrare Armi Enormi	MIR	100	-4
Lanciare Proiettili Primitivi	MIR	100	-2
Testata	FOR	100	-1
Picchiare la gente	FOR	100	-2
Picchiare la gente veramente forte *	AGI	200	-
Manovrare Proiettili Primitivi Enormi	MIR	100	-4
Sparare (Pistola)	MIR	100	-2
Sparare (Pistola Grande)	MIR	100	-2
Sparare (Pistola Veramente Grande)	MIR	100	-2
Brandire Oggetti Aguzzi	FOR	100	-2
Brandire Oggetti Aguzzi con Stile	AGI	100	-
Brandire Lunghi Oggetti Aguzzi	FOR	100	-3
Brandire Piccoli Oggetti Aguzzi	FOR	100	-2
Vomitare	MIR	100	-
Lanciare	MIR	50	-2



Furia Sanguinaria: Che Dio mandi un vichingo a vigilare su di te.

Fruste & Catene

* vedi la descrizione dell'abilità

AGI 100 -4

Furia Sanguinaria

E' la capacità (o la menomazione) di perdere completamente la testa. Ogni volta che un personaggio con questa abilità entra in combattimento, deve fare un test Normale (d10) su Furia Sanguinaria. Se ha successo, il personaggio diventa un maniaco assassino omicida pazzo e con la bava alla bocca. Le seguenti circostanze si applicano ai personaggi infuriati in questo modo:

- Nel corpo a corpo, il personaggio attacca con un bonus pari al Modificatore di Livello di Furia Sanguinaria. Lo stesso bonus si applica anche ai danni.
- Nel combattimento a distanza, l'infuriato guadagna un attacco extra per ogni livello di Furia Sanguinaria. Allo stesso modo, un numero pari ai livelli di Furia Sanguinaria viene sottratto dal Punteggio di Attacco di ogni colpo.
- L'infuriato attacca sempre per uccidere e non si ferma finché il suo bersaglio non è morto. A questo punto attaccherà la più vicina

creatura vivente, in corpo a corpo o a distanza, amica o nemica. Immediatamente prima di attaccare un nuovo bersaglio, un infuriato può passare un test normale su FIG. Se ci riesce, esce dalla furia e si calma, tornando normale. Gli infuriati tornano sempre normali quando nessuna creatura vivente è nel loro raggio visivo.

Nota: Questa abilità non può essere usata con Brandire Oggetti Aguzzi con Stile o Picchiare la gente veramente forte. Se qualcuno con Picchiare la gente veramente forte si infuria in questo modo, si considera come se avesse Picchiare la Gente a livello Esperto.

Far Esplodere

Un'abilità utile per far sparire grandi quantità di materia di cui vorresti sbarazzarti. Chi cerca di far esplodere qualcosa deve avere l'equipaggiamento adatto (degli esplosivi, stupido). Le regole su come usare questa abilità sono spiegate nella sezione Comportamenti Asociali del Capitolo 7.

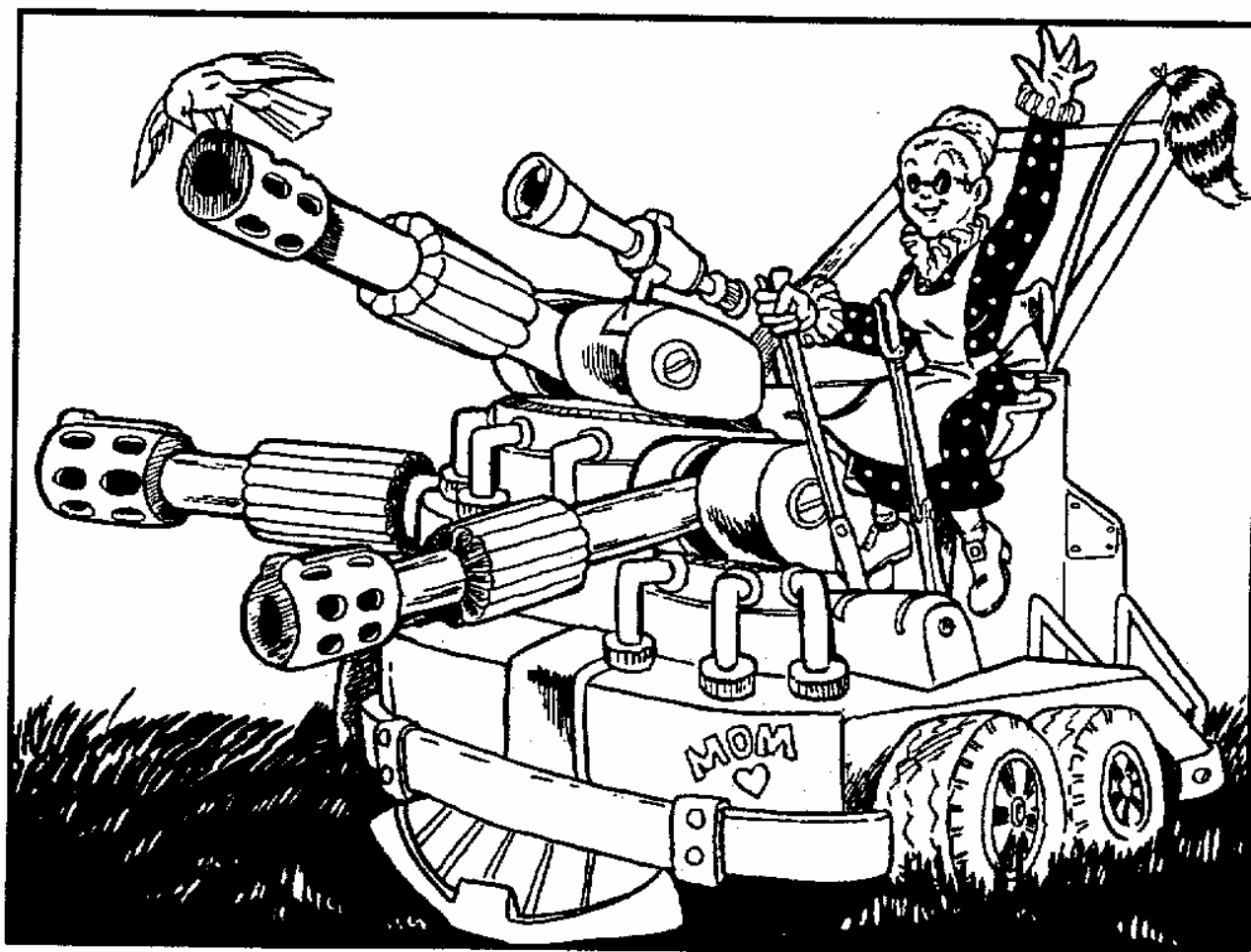
Schivare

Questa abilità si usa differentemente dalle

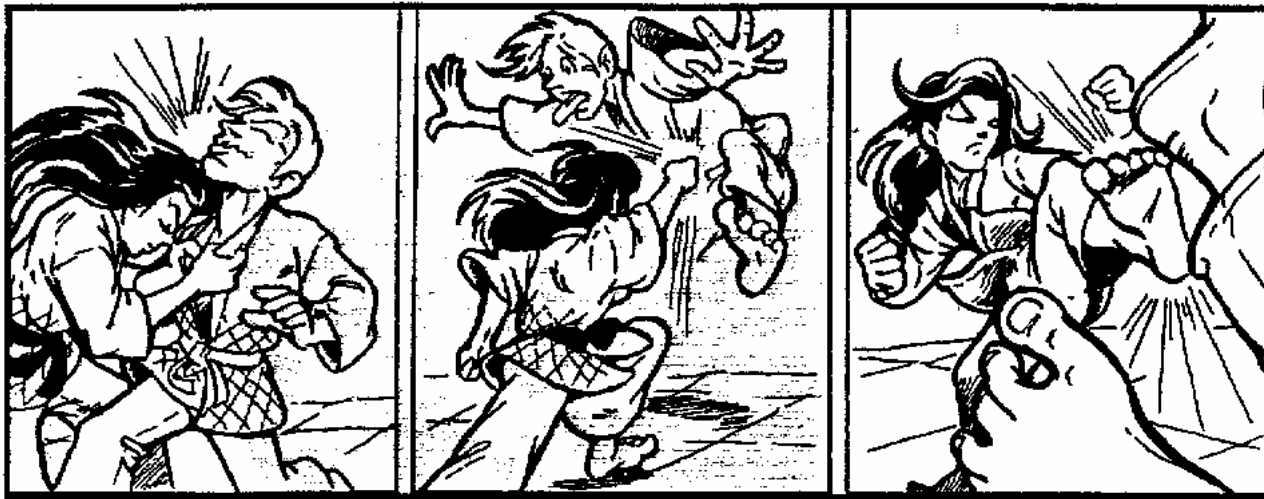
altre abilità di combattimento dato che entra in gioco solo se sei stato colpito in corpo a corpo. In tal caso, lancia 1d10 e sottrai il risultato dal tuo Punteggio di Schivare. Se il numero è positivo, va aggiunto al tiro di dado lanciato dal nemico contro il proprio Attacco. Se questa aggiunta indica che il colpo sarebbe andato a vuoto, il colpo è schivato. Ogni personaggio può Schivare tanti colpi quanti ne può fare ogni round.

Abbassarsi

Questa abilità è l'equivalente per il combattimento a distanza di Schivare. Anche questo si applica solo quando si viene colpiti, stavolta a distanza. Per determinare se il personaggio si abbassa in tempo, lancia 1d10 e sottrai il risultato al tuo Punteggio di Abbassarsi. Se il numero è positivo, aggiungilo al tiro di dado lanciato dal nemico contro il proprio Attacco. Se questa aggiunta indica che il colpo sarebbe stato fallito, l'attacco è stato schivato. Ogni personaggio può Abbassarsi tante volte quanti gli attacchi che può fare ogni round.



Manovrare Armi Enormi: Voglio proprio vedere se gli scoiattoli rubano i semi dalla voliera, ora!



Dave si offre come volontario per la dimostrazione dell'istruttrice.

Manovrare Armi Enormi

Ci sono pistole così grandi che non puoi portartele dietro, hanno bisogno di essere trasportate in qualche modo (come la grande Berta) o montate su qualche veicolo (un carro armato, per esempio). Quando scegli Manovrare Armi Enormi, devi scegliere anche il tipo di armi preferito (Pistole Incredibilmente Grandi, Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme o Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta).

Lanciare Proiettili Primitivi

Questa abilità riguarda tutte quelle armi da lancio che non richiedono esplosioni, reazioni nucleari o altre incredibili emissioni di energia per spargere morte e distruzione. Include archi e frecce, balestre, fionde, ecc. (tutte armi di tipo PP, Proiettili Primitivi). E' il tipo di armi che uno usa quando non ha paura del nemico, ma questa è solo la mia opinione.

Testata

Un modo orribile per disprezzare il nobile contenuto del cranio di un seniente, ma suppongo sia efficace. Ad ogni modo Myron non si lamenta mai.

Picchiare la gente

E' l'abilità base che permette di infliggere ferite e dolore al prossimo tuo tramite attacchi fisici (per puro caso è una delle mie abilità preferite). Funziona come le altre abilità per il combattimento corpo a corpo. I danni ammontano a 1d3 Punti Oops! più la FOR del picchiatore (Capitolo 7).

Picchiare la gente veramente forte

Questa abilità comprende le varie arti marziali, mentre Picchiare la gente comprende soltanto pugni e spintoni. Prima di poter acquistare questa abilità devi conoscere Picchiare la gente a livello Esperto. Se poi conosci Picchiare la gente a livello Professionista, non puoi comprare questa abilità. Inoltre, una volta comprata questa abilità, non puoi più usare Picchiare la gente.

Nota: Per determinare il punteggio dell'abilità, devi contare solo i livelli di Picchiare la gente veramente forte. Quelli di Picchiare la gente non contano.

Questa abilità differisce da Picchiare la gente dato che ti permette di portare AGI : 2 attacchi ogni round (arrotonda per eccesso). I danni ammontano a 1d6 per colpo, ma non si aggiunge il bonus della FOR. Un effetto indesiderato di questa abilità è che chi la usa non può parlare normalmente in combattimento, può soltanto emettere delle brevi frasi disarticolate e stridule, dato che la sua bocca è sempre desincronizzata di un quarto di secondo con la voce.

Manovrare Proiettili Primitivi Enormi

Questa abilità funziona come Manovrare Armi Enormi, ma si riferisce ad armi antiche come le catapulte, i trabucchi, le balliste e cose simili.

Sparare

Questa abilità comprende la capacità di puntare una pistola contro qualcosa o qualcuno, premere il grilletto e far partire il colpo (BANG!). Ovviamente non sono cose belle da infliggere al prossimo. Quando compri Sparare devi decidere che tipo di Pistola vuoi usare (Pistola, Pistola Grande, Pistola Veramente Grande).

Brandire Oggetti Aguzzi

L'abilità dice "Oggetti Aguzzi" ma in realtà qualunque cosa allungata che si possa prendere da un lato e si possa sbattere contro qualcosa va bene (armi di tipo OA, Oggetto Aguzzo, o OAL, Oggetto Aguzzo Letale). Puoi quindi aprire in due qualcuno con una spada, perforare qualcuno con un piccone, spataccare qualcuno con una mazza da baseball. Quando usi questa abilità, compi un attacco per round.

Brandire Oggetti Aguzzi con Stile

Questa abilità rappresenta la capacità di tirare di scherma o comunque usare oggetti affilati in maniera disciplinata. Quando entri in combattimento usando questa abilità, puoi

attaccare tante volte quanto la tua AGI : 2. Non si aggiunge bonus dovuto alla FOR.

Brandire Lunghi Oggetti Aguzzi

Funziona come Brandire Oggetti Aguzzi, ma si riferisce alle alabarde, alle picche e alle altre armi di tipo LOA (Lunghi Oggetti Aguzzi).

Brandire Piccoli Oggetti Aguzzi

Funziona come Brandire Oggetti Aguzzi, ma si riferisce alle armi di tipo POA (Piccoli Oggetti Aguzzi) come i coltelli, le daghe e gli scalpelli. Quando usi questa abilità puoi attaccare AGI : 3 volte ogni round (approssima al più vicino valore). Non si aggiunge bonus dovuto alla FOR.

Vomitare

Probabilmente la più vomitevole (letteralmente!) abilità di combattimento che abbia mai visto. Non fa danni, ma oscura la vista, rende scivoloso il pavimento e riduce la FIG del bersaglio di 1d6 finché non si pulisce. Se FIG arriva a 0 o meno, il bersaglio è così smerdato che cercherà di scappare via per darsi una ripulita. Questa abilità ha raggio Vicino.

Lanciare

E' l'abilità per lanciare rocce, massi, Bottiglie Molotov e altre gentilezze a un bersaglio. Piuttosto esplicativa.

Fruste & Catene

Questa è l'abilità che serve per usare questi pericolosi arnesi per il combattimento e per altri, ehm, usi ricreativi.

2.3 Abilità Fisiche

"D'accordo Margo, è stato stupendo. Riproviamoci, ma stavolta senza il machete."

Queste sono le abilità che richiedono di usare i muscoli più che il cervello (sì, come se lo usassi,



Mistress Brunhilde mostra a Desmond alcuni giochetti nuovi.



Grong è un Repubblicano, Phillipe Democratico. Non è divertente, la politica?
il cervello) per compiere imprese fisiche o impressionare i membri dell'altro sesso di una razza a scelta (tutto questo opposto a sterminare il prossimo).

Abilità	Stat	Costo	Senza
Acrobazie	AGI	100	-3
Rompere Oggetti	FOR	50	0
Inseguimento	AGI	100	-
Arrampicarsi	(AGI+FOR) : 2	100	-4
Guidare *	(AGI+MIR) : 2	50	-
Fare il Giocoliere	AGI	100	-
Saltare	FOR	100	0
Sollevare Oggetti	FOR	100	0
Azionare Macchinari Pesanti	MIR	100	-
Scassinare	MIR	100	-5
Borseggiare	AGI	100	-5
Sbronzarsi	FOR	100	-
Correre Veramente Veloce	AGI	50	0
Sport *	(AGI+FOR) : 2	100	-1
Nuotare	FOR	50	-1

* specificare la specialità

Acrobazie

Questa abilità permette al personaggio di fare capriole, camminare sulle mani o su una corda tesa, volare in aria col trapezio e fare altre stupide manifestazioni di spavalderia. Non l'avrò mai. Non è abbastanza... maschile, se capisci cosa intendo. A proposito, i livelli di Acrobazie si aggiungono come bonus ai punteggi di Schivare e Abbassarsi in caso di combattimento. Hmm... Forse non è così inutile.

Rompere Oggetti

E' facile, davvero! Riguarda distruggere oggetti che vuoi rompere usando la forza bruta e una minima conoscenza delle Leggi Fisiche dello sforzo e della resistenza. Puoi anche usare questa abilità per stimare quanta forza ci vuole per rompere qualcosa. Ma c'è un piccolo prezzo da pagare. Queste conoscenze tendono a far diventare la gente impacciata. Per questo motivo,

quando un personaggio con questa abilità tiene in mano qualcosa di fragile e delicato, deve fare un test normale (d10) su AGI, oppure è costretto a tentare di Rompere l'Oggetto.

Inseguimento

Questa è l'abilità di inseguire qualcuno in macchina o su un altro veicolo senza raggiungerlo (se proprio vuoi, devi fare un test Molto Difficile su AGI oltre al test su Inseguimento) e senza farsi notare da chi è seguito. Il mio sport preferito. Non raccomanderò mai abbastanza questa abilità. [Nota dell'Autore: Bugshoe è un po' parziale nel presentare questa abilità, dato che ha tralasciato di dire che chiunque abbia questa abilità deve fare un controllo Difficile (d20) su FIG per evitare di inseguire d'istinto qualunque veicolo in movimento gli passi vicino.]

Arrampicarsi

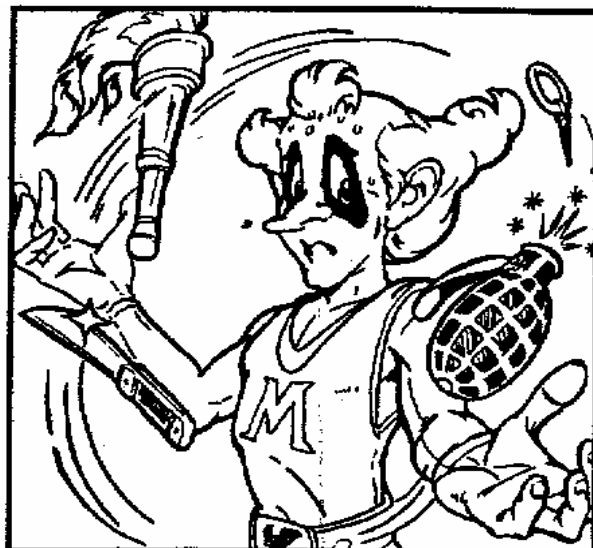
Questa abilità permette a qualcuno di scalare superfici verticali senza infliggersi danni permanenti e/o fatali. Scalate molto impegnative possono richiedere equipaggiamento specifico (martello, chiodi, cordate varie, ecc.).

Guidare

Devi specificare che veicolo sai guidare. Alcuni esempi possono essere automobili (Chevrolet del '57, Bella Macchina, Jeep,



Non mi dire che dobbiamo fare così ogni volta che si rompe l'ascensore!



Rara foto scattata durante l'ultima esibizione del Grande Muldini

Limousine, Macchina Sportiva), moto, barche, sottomarini, aerei a propulsione, aerei a reazione, elicotteri, astronavi.

Devi essere almeno Pivello per provare a Guidare un veicolo. L'unica eccezione si ha se hai Guidare in un veicolo simile (ad esempio sai Guidare un aereo a reazione e vuoi provare a guidarne uno a propulsione). In tal caso devi passare un test Difficile (d20) su Guidare la prima volta che provi a usare il veicolo che non ti è familiare.

Ogni volta che un personaggio prova una manovra pericolosa (schivare le mine in un campo minato, saltare 11 autobus impilati, distribuire le pizze in un college universitario) deve fare un test con la difficoltà appropriata per l'impresa. Se il test fallisce, capita un incidente di qualche tipo deciso dal Barista (a seconda della situazione). Se la manovra viene eseguita con un veicolo che non è familiare al personaggio, il livello di difficoltà del test va aumentato di un grado.

Fare il Giocoliere

E' la capacità di tenere più oggetti del numero dei propri arti prensili. Il numero di oggetti (di grandezza ragionevole) che possono essere mantenuti in aria è pari al numero di arti prensili più il livello di Fare il Giocoliere. Ad esempio, un umano che conosce Fare il Giocoliere a livello Capace può tenere in aria 4 oggetti (2 mani +2 (Capace)).

Saltare

Questa abilità aggiunge alla distanza di salto normale del personaggio (che è 2 x AGI, v. Capitolo 7), un numero di piedi (NdT: 1 piede è 30 cm circa) pari al doppio del suo modificatore in Saltare.



La fiducia: il fondamento di ogni rapporto

Esempio: Un personaggio con Saltare a livello Esperto aggiunge 6 piedi ($2 \times +3$) alla sua distanza di salto normale.

Sollevare Oggetti

Una persona con questa abilità ha speso gran parte del proprio tempo facendo body-building. I personaggi normalmente possono trasportare una quantità di oggetti Medi (v. Capitolo 4) pari alla propria FOR, e possono sollevare il doppio per brevi periodi. I personaggi con questa abilità aggiungono 2 oggetti Medi alla normale capacità di trasporto per ogni livello di abilità e 4 (sempre per ogni livello) alla capacità di sollevamento.

Azionare Macchinari Pesanti

Questa abilità ti permette di toccare macchinari che dovresti lasciare stare a meno che non tu non sappia cosa stai facendo. Include presse idrauliche, generatori, montacarichi, impianti di raffreddamento per centrali nucleari e altre sciocchezze del genere.

Scassinare

Questa abilità ti dà la possibilità (con il dovuto equipaggiamento) di aprire porte/cancelli/portelli chiusi, senza aver bisogno delle chiavi. Copre sistemi rudimentali come le serrature fino a lucchetti a combinazione, blocchi computerizzati e perfino sistemi a identificazione digitale della retina. Ovviamente, più è sofisticata

la chiusura, maggiore sarà la difficoltà del test. Anche solo ammettere di essere capace di Scassinare può metterti nei guai in un sacco di posti.

Borseggiare

L'abilità di alleggerire le persone di portafogli, marsupi, borsette, ecc. Ti permette anche di rubare orologi da polso, anelli, collane e altre cose del genere.

Davvero diabolico.

Sbronzarsi

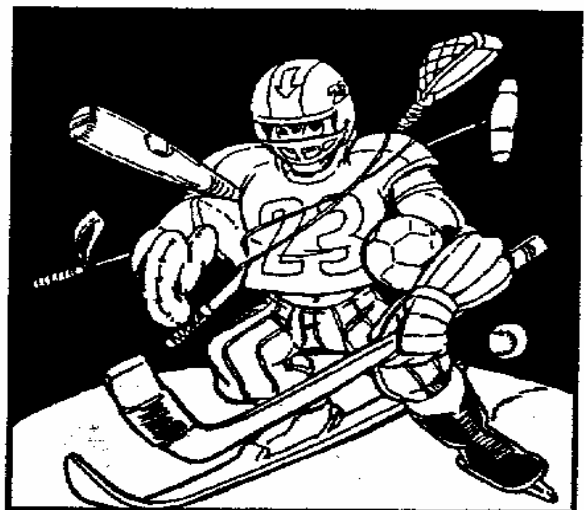
Questa abilità permette a un personaggio di ingerire una quantità inumana di alcol senza ubriacarsi. Al contrario delle persone normali, che devono fare un test su FOR appena hanno ingerito una quantità di Fattori Intossicanti pari alla propria FOR, i personaggi con questa abilità non devono fare il test su FOR finché non hanno ingerito FOR più livello di Sbronzarsi Fattori Intossicanti.

Correre Veramente Veloce

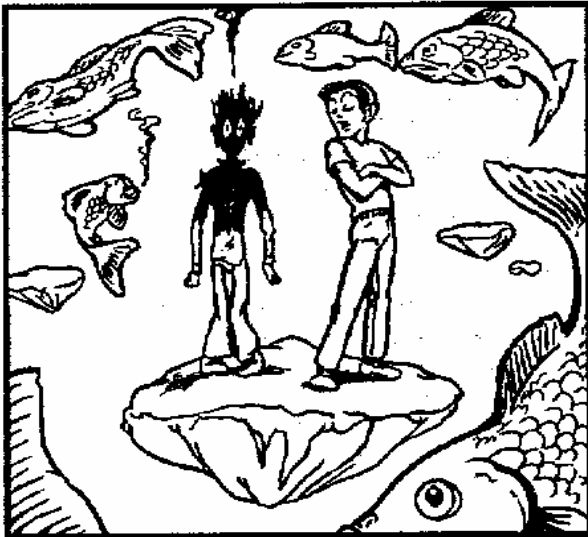
Il modo più comune di usare questa abilità è quando un personaggio ne insegue un altro a piedi. I due personaggi confrontano (Capitolo 2) i loro valori di Correre Veramente Veloce (o AGI, se non hanno l'abilità).

Sport

Quando scegli questa abilità devi specificare che sport conosci, dato che le conoscenze non passano da uno sport all'altro. Il possesso di questa abilità non include solo le capacità fisiche di praticare lo sport, ma anche la conoscenza delle regole. Alcuni esempi: Ingerimento di Cisterne (molto oscuro), Baseball, Cricket, Tuffi, Corse in Ascensore, Calcio, Golf, Pallamano, Hockey su Ghiaccio, Jai Alai, Lacrosse (NdT: è una variante appiedata del Polo), Biliardo, Surf sulle Supernova, Wrestling tra Ostriche, Polo, Quoits, Volano, Rugby, Basket Sottomarino, Lasercross a gravità variabile, Sci



Tom è sempre stato un esagerato.



*Bè... io ti avevo avvertito che
sarebbe successo.*

Nautico, Domare Xilofoni, Vela, Rodeo Zeppelin,
ecc.

Nuotare

Questa è la abilità che serve per stare a galla, non affogare e muoversi da un punto a un altro in un mezzo liquido come ad esempio l'acqua. Se non hai l'abilità, al massimo riesci a stare a galla a cagnolino, come me. (Il primo che fa una battuta idiota lo mordo. Vale anche per te, Arithon!)

2.4 Abilità Cognitive

*"Posso batterlo in intelligenza? Ho qui un buono sconto del
20% sul suo QI!"*

Queste sono le abilità che usano la potenza del tuo cervello (pappamolla) per risolvere i problemi. In genere rappresentano lunghi anni di studi e sacrifici. Questo non vuol dire, comunque, che queste abilità non possono essere usate in maniera distorta per usi distruttivi, come qualsiasi altra abilità.

Abilità	Stat	Costo	Senza
Fisica Anormale	TEST	100	-
Calcolo	TEST	100	-2
Dedurre	BS	200	-1
Pasticciare con Oggetti Elettronici	TEST	100	-
Pronto Soccorso	TEST	100	-3
Enciclopedia Ambulante *	TEST	300	-
Inventare *	TEST	300	-
Medicina **	TEST	200	-
Pasticciare con Sostanze Pericolose	BS	100	-
Fisica	TEST	100	-
Psicanalisi	BS	200	-
Conoscenza Specifica ***	TEST	100	-
Stupidaggini	TEST	100	0

* puoi comprare un solo livello alla volta di questa abilità

** vedi la descrizione dell'abilità

*** specificare la specialità

Fisica Anormale

Questa abilità può essere usata solo in luoghi in cui non si applicano le normali leggi

della fisica. Permette a chi la usa di capire quale sarà la logica (o illogica) conseguenza di una data azione nell'ambiente circostante. Dato che queste situazioni contrarie alle leggi fondamentali della natura infliggono un duro colpo alla sanità delle menti scientifiche, non si può comprare questa abilità insieme a Fisica, e viceversa.

Calcolo

Con questa abilità il personaggio sa calcolare tutte quelle equazioni algebriche e differenziali che non sapevi risolvere a scuola. Il modificatore di livello di questa abilità può essere applicato ai test su Giocare d'Azzardo.

Dedurre

Questa abilità permette di ricavare informazioni importanti riguardo una situazione, un luogo o una persona, partendo da un mucchio di fatti apparentemente insignificanti. (Come quel tizio che abitava al 221B di Baker Street).

Pasticciare con Oggetti Elettronici

Questa abilità comprende la capacità di riparare, migliorare, sabotare o cambiare la funzione di un apparato elettronico. Quando un personaggio fallisce un test su Pasticciare con Oggetti Elettronici, deve anche fare un test su CULO modificato in negativo da quanto il test su Pasticciare con Oggetti Elettronici è stato fallito. Se il test su CULO ha successo, semplicemente il personaggio ha fallito. Ma se il test viene fallito, accade qualcosa di drammatico (l'apparato esplode, è danneggiato al limite dell'utilizzabilità o peggio, si comporta in maniera esattamente contraria).

Pronto Soccorso

La gente si fa male. Capita. E' uno dei soli motivi per cui mi sveglio ogni mattina. Considera che nel sistema in cui si trova il Vagabondo, ogni 3 secondi un essere vivente si fa male. Considerate queste statistiche, ho una ottima



*Diane fallisce il suo test su
Pronto Soccorso.*



Forse dovrei metterci sopra qualche etichetta.

chance di infliggere almeno una volta al giorno delle ferite serie. Qualcuno però, più che nuocere, decide di aiutare il prossimo. Questa è l'abilità che fa per lui. Per tutti i dettagli su questa abilità, consultare la sezione Danni e Guarigione nel Capitolo 7.

Enciclopedia Ambulante

Questa è una abilità molto potente, dato che permette a un personaggio di conoscere cose che non lo riguardano assolutamente. Per questo motivo, tutti i test su questa abilità vengono eseguiti a una difficoltà superiore di un livello rispetto a quella usata se l'abilità fosse stata Conoscenza Specifica. Inoltre, un personaggio con Enciclopedia Ambulante non può comprare anche Conoscenza Specifica.

Inventare

Un personaggio con questa abilità può, data la disponibilità dei materiali necessari, creare macchinari funzionanti per qualsiasi tipo di situazione. Il livello di difficoltà dipende da cosa sta cercando di creare:

- Se il personaggio può usare qualcosa come modello da copiare, il test è Facile (d6).
- Se il macchinario esiste già e l'inventore l'ha già usato o visto, il test è Normale (d10).
- Se il macchinario deve fare qualcosa di assolutamente nuovo e mai visto, il test è Difficile (d20).
- Se il macchinario ha molteplici funzioni o è per uso generico ed è di un tipo mai visto dall'inventore, il test è Molto Difficile (d30).
- Se il macchinario ha a che fare con il movimento, l'individuazione o la comunicazione dimensionale, compreso il viaggio nel tempo e qualsiasi oggetto che potrebbe essere prodotto dalla WARP Inc. (oppure il giocatore sta sulle palle al Barista, è sempre una possibilità), il test è Praticamente Impossibile.

Un personaggio con questa abilità non può conoscere anche Lanciare Incantesimi.

Medicina

Per poter comprare questa abilità devi possedere già un livello in Pronto Soccorso. Con questa abilità, puoi eseguire tutte le funzioni di Pronto Soccorso usando il tuo punteggio in Medicina sommato al tuo modificatore di livello di Pronto Soccorso. Per ulteriori dettagli su questa abilità, consulta la sezione Danni e Guarigione del Capitolo 7.

Pasticciare con Sostanze Pericolose

Questa abilità permette al piccolo chimico di mischiare, raffinare e distillare ogni sorta di sostanza chimica, posto che siano disponibili i materiali necessari. La difficoltà del test dipende dal buon senso del Barista. Se il test ha successo, non c'è problema. Se il test fallisce, lancia 1d20 e aggiungi per quanto è stato fallito il test. Confronta il valore ottenuto con questa tabella.

D20	Risultato
1-10	Il composto fa le bolle, sfrigola, crea un po' di effervescenza e poi si calma senza altri effetti.
11-12	Esalazioni nocive! Fai un test su FOR. Se lo fallisci ricevi 1d6 Punti Oops! di danno.
13	Una nuova forma di vita esce dalla provetta e ti querela per maltrattamento dei plasmoidi. Dopodiché se ne va in maniera civile a fondare un gruppo per i diritti civili delle cavie.
14	Crei un veleno letale. Chiunque lo beva/tocchi/respiri deve fare un test Molto Difficile su FOR. Chi lo fallisce muore.
15	Crei un intossicante molto potente. Vale 2 Fattori Intossicanti.
16-17	KABOOM! Una colossale esplosione distrugge il laboratorio e fa saltare tutti in aria infliggendo 2d6 Punti Oops! di danno. La cosa buffa è che tutti sono coperti di fuliggine e hanno i vestiti bruciati.
18	Crei una formula per l'invisibilità. Purtroppo però la sua prima azione è rendere invisibile la provetta, per cui non la trovi più.
19	La tua mistura è una pozione i cui effetti sono uguali a quelli comparsi nell'ultimo film di fantascienza di serie Z visto dal Barista.
20	Accade Qualcosa di Misterioso. Che cosa esattamente lo decide il Barista.

Fisica

Questa abilità permette di predire il comportamento della materia in un ambiente governato dalle leggi della fisica. La difficoltà del test dipende dalle circostanze. Ad esempio, calcolare la velocità terminale di un oggetto nel pozzo gravitazionale di un pianeta è Facile, calcolare i vettori di trasporto di un razzo per farlo uscire indenne da un campo di asteroidi è Molto Difficile. Un personaggio con questa abilità non può comprare anche Fisica Anormale e/o Lanciare Incantesimi.

Psicanalisi

Questa abilità permette di determinare lo stato mentale di un individuo parlandoci o semplicemente osservandolo. Inoltre con questa abilità è possibile cercare di curare qualcuno che è "sbroccato". Per riuscirci, lo psicanalista deve eseguire un test, la cui difficoltà dipende dalla



...e vi garantisco, signori, che il nostro cane invisibile non avrà mai bisogno di mangiare, bere o fare quattro passi!

salute mentale del paziente (vedi sotto). Deve poi eseguire un test Normale su TEST. Il paziente deve poi eseguire un test Difficile su BS e uno Normale su FIG. Se uno qualunque di questi test fallisce, il tentativo di cura non ha successo.

Un individuo con questa abilità può anche cercare di far impazzire un essere intelligente, ma noi ovviamente non faremmo mai una cosa del genere! (Sì, come no) La procedura è esattamente la stessa che per curare la pazzia, tranne per il fatto che il processo fallisce se il paziente riesce in uno qualunque dei suoi test. Se il tentativo di curare o far impazzire il paziente ha successo, il paziente viene spostato di un livello verso la guarigione o la pazzia (a seconda di che operazione è stata eseguita). Ecco la tabella riassuntiva:

Salute	Cura	Pazzia
A postissimo	E cosa curi?	d100
Normale	d6	d30
Nevrotico	d10	d20
Mezzo Matto	d20	d10
Sbroccato	d30	d6
Partito	d100	Peggio?

Conoscenza Specifica

Questa abilità rappresenta il tempo speso in lunghissime ricerche e indagini su un argomento specifico. L'argomento può essere di fatto una cosa qualunque non coperta da altre abilità esistenti. Un personaggio con una o più Conoscenze Specifiche non può comprare anche Enciclopedia Ambulante. Alcuni esempi di argomenti interessanti che potresti scegliere: Anatomia, Botanica, Crittografia, Materialismo Dialettico, Economia, Economia Domestica, Genetica, Storia (specificare periodo e luogo), Ittologia, Filosofia Jungiana, Cinetica, Linguistica, Meteorologia, Dietologia, Oceanografia, Paleontologia, Anatomia, Scienze della Refrigerazione, Statistica, Termodinamica,

Unicologia, Virologia, Psicologia delle Belve Feroci, Xenobiologia, Esultantismo, Zoologia.

Stupidaggini

Questa abilità comprende tutte quelle conoscenze completamente inutili che molte persone si trovano nel cervello a occupare quel poco spazio che è disponibile. Questa abilità è differente da Enciclopedia Ambulante, dato che comprende solo fatti di importanza marginale e significato relativo.

2.5 Abilità Sociali

"Non ti ucciderà, magari non prenderà neanche la tua nave. Ma non dirgli che i suoi occhi sembrano due melanzane, non lo sopporta."

Queste sono le abilità che comprendono l'interazione con altri esseri intelligenti. Possono essere usate per farsi nuovi amici, intimidire, convincere il prossimo che hai ragione tu o soltanto per fare una figura da figli.

Abilità	Stat	Costo	Senza
Rutto Fotonico	FOR	100	-4
Persuadere	TEST	100	-2
Parlantina	FIG	100	-2
Giocare d'Azzardo	(FIG+CULO) : 2	100	-3
Minacciare	FIG	100	-1
Sembrare Figli in ogni occasione	FIG	100	-
Sembrare uno Stereotipo *	FIG	100	-
Fare battute bastarde	FIG	100	-
Mischiare Bevande	BS	100	-
Festeggiare come un ossesso	(FIG+FOR) : 2	100	-2
Suonare uno strumento *	(AGI+TEST) : 2	100	-
Allevare bambini per ottenere adulti responsabili invece che ideatori di giochi idioti	BS	200	-5
Sedurre	FIG	100	-1
Cantare	FIG	100	-3

* specificare la specialità

Rutto Fotonico

Un'altra di quelle disgustose abilità introdotte dagli autori. Permette a un personaggio di dire intere frasi ruttando, di imitare il richiamo di accoppiamento della Rana-Cavallo Centauriana o spaventare i propri nemici. Se viene fatto un test con successo, tutti i nemici che sentono il rutto devono fare un test Normale su FIG o scappare terrorizzati. Per poter usare questa abilità, il personaggio deve ingerire almeno 0.1 Fattori Intossicanti.

Persuadere

Puoi fregare qualcuno, qualche volta, e gli altri staranno a guardare. Questa abilità permette di convincere il prossimo che tu stai dicendo la verità, che ti dovrebbe lasciare fare qualcosa che normalmente non potresti fare o che dovrebbe affidarti tutti i suoi risparmi. Questa abilità funziona tramite confronto tra il tuo punteggio di

Persuadere contro il BS sommato al punteggio di Persuadere (se l'ha) dell'avversario. Se l'abilità ha successo, il malcapitato non si accorgerà mai di essere stato infinocchiato. Ma se fallisce, si incavolerà di brutto!

Parlantina

E' simile a Persuadere, ma serve solo per ottenere qualcosa in fretta, niente di permanente o risolutivo. Questa abilità permette a chi la usa di entrare dove non potrebbe, scappare da chi lo insegue o distrarre i nemici. Come per Persuadere, bisogna fare un confronto tra il proprio punteggio di Parlantina e il BS sommato al punteggio di Parlantina (se presente) dell'avversario. La vittima della Parlantina si accorge subito di essere stata stordita da un fiume di parole, ma spesso è troppo imbarazzata per farlo notare. E' comunque consigliabile comprare anche Correre Veramente Veloce come utile aggiunta a questa abilità.

Giocare d'Azzardo

Questa è l'abilità che si acquisisce dopo aver passato ore a studiare probabilità e le facce degli altri giocatori per cercare di separarli dai loro soldi. Per usare questa abilità, bisogna fare un confronto tra il punteggio di Giocare d'Azzardo di chi sta giocando (se qualcuno non ha Giocare d'Azzardo, bisogna usare il punteggio Senza). Chi vince il confronto vince la posta.

Minacciare

Questa abilità coinvolge lo studio accurato della psicologia per determinare cosa spaventa veramente le persone. La difficoltà del test dipende dal numero di persone da Minacciare: 1 è Facile, 2-5 è Normale, 6-15 è Difficile, 16-30 è Molto Difficile, e 31 ed oltre è Praticamente Impossibile.

Il tuo punteggio di Minacciare può essere modificato da vari fattori, uno dei quali è quante persone sono con te. Aggiungi 1 punto ogni 2

persone che sono con te oltre le 4. Un altro modificatore è dovuto alle armi. Aggiungi al tuo punteggio il valore che leggi nella tavola seguente per ogni arma che avete voi, sottrai tale valore per ogni arma che hanno i bersagli della minaccia.

- 1 Pistola / Oggetto Aguzzo
- 2 Pistola Grande / Lungo Oggetto Aguzzo
- 3 Pistola Veramente Grande
- 5 Pistola Incredibilmente Grande
- 10 Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme
- 50 Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta

Se il test su Minacciare ha successo, la vittima deve fare un test Difficile su FIG o rimanere intimidita. Gli individui intimiditi collaboreranno e cercheranno di accontentare qualsiasi richiesta ragionevole di chi li minaccia. Richieste assurde o esagerate possono imporre ulteriori controlli, anche a difficoltà maggiore, a discrezione del Barista.

Sembrare Figli in ogni occasione

Questa è l'abilità che permette di conservare intatto il proprio aspetto indipendentemente dagli eventi esterni. Ti dà un certo vantaggio in quei luoghi in cui è considerata maleducazione presentarsi con i capelli scompigliati perché si è appena ricevuta una mazza da baseball sulla faccia o perché avete fatto una corsetta in un campo minato. Neanche Dio vorrebbe che uccidendo un nemico ti sporcassi di quel lurido sangue il tuo bel vestito firmato. La difficoltà dei test la decide il Barista.

Sembrare uno Stereotipo

Questa è un'altra abilità che ti chiede di scegliere una specialità tra tante. Con questa abilità il personaggio può apparire come uno dei tanti cliché cinematografici: l'Eroe Senza Macchia e Senza Paura, la Vittima Inerme, il Cattivo Senza Speranza, lo Straniero Misterioso, l'Uomo in Missione, il Poliziotto Buono, il Poliziotto Corrotto, la Spia, l'Investigatore Privato, l'Istruttore Severo, la Recluta Novellina,



Mantenere sempre un certo aspetto è importante per preservare la propria immagine.



Jeff è noto per i suoi modi riservati e conservatori.

l'Ufficiale Incapace, l'Ubriacone del Quartiere, il Ranger dello Spazio. Questa lista è limitata solo dal numero (e dal tipo!) di film che hanno visto il Barista e gli Avventori.

A seconda dello stereotipo scelto, gli effetti possono essere positivi o negativi. Qualcuno può gradire un certo stereotipo, ma ad esempio può ignorarne o addirittura disprezzarne un altro. Un personaggio con questa abilità deve fare un test Normale su Sembrare uno Stereotipo, anche se è travestito, ogni volta che incontra una nuova persona. Se il test ha successo, la persona identifica immediatamente il personaggio come lo stereotipo e non può essere convinto del contrario in alcun modo, indipendentemente da come è vestito il personaggio.

Fare battute bastarde

Questa è l'abilità che serve per avere la battuta giusta al momento giusto. Non serve solo a far ridere gli altri, serve anche per fare battute così taglienti da distrarre o addirittura far infuriare il

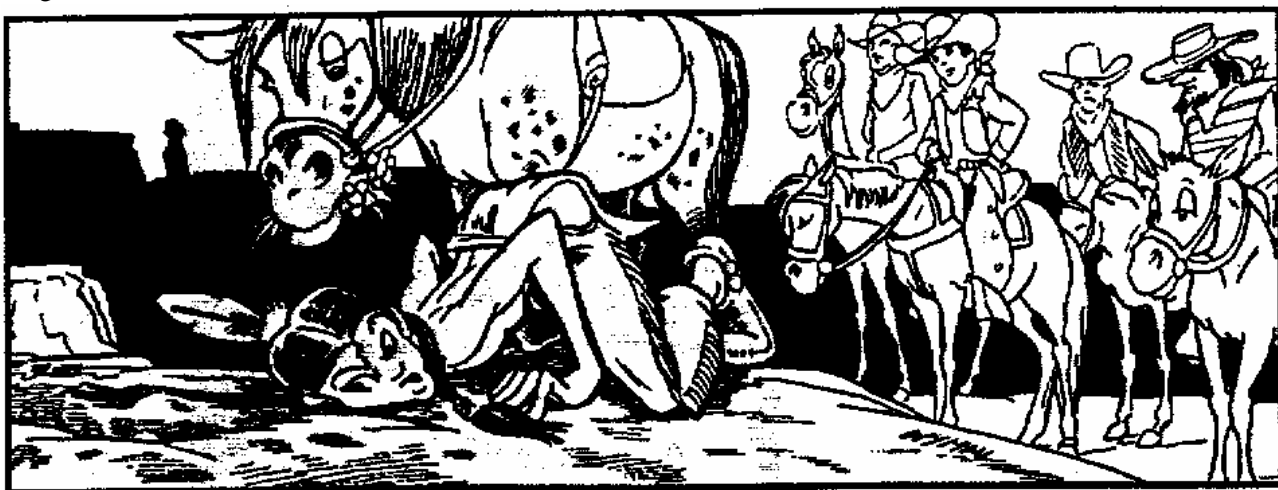
prossimo. Quando vuole usare questa abilità, il giocatore deve effettivamente fare una Battuta Bastarda. Se usata in combattimento, il Bastardo deve fare un test Normale su Fare Battute Bastarde. Se ha successo, il nemico deve fare un test Facile su FIG modificato dalla differenza tra il punteggio di Fare Battute Bastarde e il lancio di dado del giocatore. Se il test viene fallito, il nemico si infuria e comincia ad attaccare da subito con un bonus di +1. Si comporta allo stesso modo anche nel round successivo. Durante questi due round, il nemico non si cura minimamente della difesa e quindi non può usare le abilità Schivare o Abbassarsi o i bonus dovuti alla AGI.

Questa abilità può far degenerare rapidamente uno scambio di battute amichevole in un massacro sanguinolento. Un altro problema dovuto a questa abilità sta nel fatto che il personaggio che la conosce diventa intimamente un bastardo. Se nella situazione corrente si può fare una Battuta Bastarda e il giocatore non la fa, il personaggio deve fare un test Normale su BS. Se lo fallisce, spara comunque una Battuta Bastarda, anche se la cosa va contro ogni logica di buon senso.

Se l'Avventore di un personaggio con Fare Battute Bastarde fa una Battuta Bastarda in un qualsiasi momento durante la partita, le regole continuano a essere applicate e bisogna procedere al test sull'abilità.

Mischiare Bevande

Questa abilità riguarda la divina scienza della Mischiologia, cioè la capacità di mischiare sostanze tossiche per ottenere bevande ancora più tossiche. Un personaggio con questa abilità sa come preparare bevande che non solo facciano ubriacare, ma piacciono anche a chi le consuma. Il livello di difficoltà per la creazione di una bevanda dipende dal suo Fattore Intossicante. Fino a 0.2 è Schifosamente Facile, fino a 0.5 è



Sono passati di qui dieci uomini, 2 ore e 12 minuti fa. Uno dei cavalli è leggermente zoppo sulla gamba destra anteriore. Uno degli uomini è ubriaco. Il capo è un piccoletto con una cicatrice sul ginocchio sinistro. Hanno un satellite sulla propria verticale.

Facile, fino a 1 è Normale, fino a 2 è Difficile, fino a 4 è Molto Difficile e da 4.1 in poi è tutto Praticamente Impossibile.

Festeggiare come un ossesso

Questa abilità permette di sapere sempre intuitivamente quali sono i posti migliori per procurarsi qualsiasi cosa per una festa, indipendentemente dal luogo in cui ci trova. Alcune cose sono costanti multiversali. Un personaggio con questa abilità non deve mai cercare troppo a lungo per trovare una bottiglia di qualcosa, delle patatine al formaggio, una pizzeria da asporto e/o un attraente compagno del sesso opposto. Avrete sempre da fare.

Suonare uno strumento

L'ennesima abilità che copre un sacco di specialità diverse. Con questa abilità il personaggio sa suonare lo strumento in questione, ha una conoscenza relativa di strumenti simili, sa riconoscerne uno quando viene suonato e sa capire se è suonato bene (o male, a seconda del caso). Alcuni esempi: Organo, Clarinetto, Violoncello, Batteria, Corno Inglese, Flauto, Chitarra, Armonica, Flauto Nasale Iztriano, Arpa Ebreica, Liuto, Mandolino, Conchiglia di Nautilus, Oboe, Pianoforte, Pisciolino di Quail, Registratore, Sassofono, Trombone, Ukulele, Violino, Corno Acquatico, Xilofono, Corno di Yak, Zufolo.

Allevare bambini per ottenere adulti responsabili invece che ideatori di giochi idioti

Questa non è una abilità, è un avvertimento ai genitori nel caso in cui leggessero queste regole.

Sedurre

Consiste nel convincere un membro di sesso opposto a fare ciò che vuoi. Per funzionare, questa abilità ha bisogno di un test, con una difficoltà decisa dal Barista. Poi la "vittima" deve fallire un test su BS, modificato dalla differenza tra il tuo punteggio di Sedurre e il risultato del dado che hai lanciato. Se sbaglia questo test... bè, lo sai già cosa succede.

Cantare

Quest'abilità permette di emettere suoni melodici dalla gola senza spaventare la fauna circostante.

2.6 Abilità Varie

"Togliti il cappello, ragazzo: voglio giocare col tuo cervello!"

Queste sono le abilità che, non per loro colpa, semplicemente non rientrano in nessun'altra lista. Potrei provare a collegarle con qualche tipo di frase importante o qualcosa del

genere, ma io sono solo un cacciatore di taglie. Che ne dovrei sapere di queste cose?

Abilità	Stat	Costo	Senza
Lanciare Incantesimi * #	TEST	400	-
Notare i Dettagli	MIR	100	0
Notare Ovvietà	BS	100	0
Muoversi Furtivamente	AGI	100	-2
Sopravvivenza	BS	200	-3
Seguire le Tracce Spietatamente	BS	100	-3
# vedi la sezione sulla Magia			
* puoi comprare un solo livello alla volta di questa abilità			

Lanciare Incantesimi

E' troppo complicato da spiegare qui, perciò la descrizione completa di questa abilità occupa una intera sezione di questo capitolo.

Notare i Dettagli

Questa è la capacità di individuare quei dettagli che le altre persone ignorano o soprassedono. E' una abilità utile quando si sta investigando su un delitto, anche se io preferisco il vecchio metodo: picchiare il testimone. I test fatti su questa abilità sono eseguiti tutti in segreto dal Barista, per cui non c'è bisogno di dire altro.

Notare Ovvietà

Quando gli Avventori sono lì che cincischiano e hanno bisogno di quell'informazione vitale che è lì di fronte ai loro occhi, il Barista può permettere loro di usare questa abilità per farsi togliere le castagne dal fuoco. D'altro canto, forse è più divertente lasciarli lì a cincischiare e poi ricominciare da capo.

Muoversi Furtivamente

E' la capacità di muoversi senza essere visti o sentiti o di sgattaiolare in luoghi dove non si è benvenuti. Molto utile se sei troppo cacasotto



"...e potresti avere qualche brivido."

per un combattimento faccia a faccia.

Sopravvivenza

Un personaggio con questa abilità sa come sopravvivere coi frutti della natura più o meno in ogni situazione. Sa trovare cibo, acqua, riparo e modi rapidi di cavarsela con un test Normale. Se l'ambiente è completamente diverso da quello normale, il test può essere Difficile o Molto Difficile. Praticamente Impossibile è riservato a pianeti e satelliti senza atmosfera.

Seguire le Tracce Spietatamente

Questa abilità permette al personaggio di usare le orme per determinare in che direzione stanno viaggiando persone o cose. Ovviamente, più grande è l'inseguito, più facile è seguire le tracce. La difficoltà è determinata dalla grandezza della preda, considerando un moscerino come Praticamente Impossibile e un Brachiosauro come Schifosamente Facile. Il livello di difficoltà cresce di un livello se la preda sa di essere seguita e non vuole essere raggiunta e di due livelli se la preda ha Muoversi Furtivamente (non cumulabili).

2.7 Magia

"Li conosco quelli come te! Vi credete figli solo perché siete dei negromanti!"

Ad alcune signorine non piace sporcarsi le mani, per cui si nascondono dietro a una manciata di incantesimi e robe del genere. Mi sembra stupido, comunque le regole non le ho scritte io, le insegno e basta. Per quelli di voi che hanno deciso di barare e usare la magia, sappiate due cose: primo, la magia è difficile da imparare, secondo: non funziona sempre.

Ogni personaggio con Lanciare Incantesimi ha un numero di Punti Incantesimo pari al proprio punteggio di TEST moltiplicato per il livello di Lanciare Incantesimi. Ad esempio un personaggio con Lanciare Incantesimi a livello Esperto e TEST 5 ha 15 Punti Incantesimo. Ogni incantesimo che lanci diminuisce i tuoi Punti Incantesimo correnti. I Punti Incantesimi si rigenerano completamente dopo una bella nottata passata a dormire.

Lanciare Incantesimi funziona in maniera differente dalle altre abilità. Tutti i test sono a difficoltà Normale. Inoltre, i livelli di abilità indicano quali incantesimi sono disponibili, non solo che probabilità ha il personaggio di passare il test.

Senza aggiungere altro, passiamo alla lista degli incantesimi.

2.7.1 Incantesimi da Pivello



*Svizzoom il Grande, Mago e
Venditore di Aspirine*

Scambio

Costo Punti Incantesimo: 2

Questo incantesimo scambia un oggetto con un altro più o meno della stessa massa. Il mago deve toccare uno dei due oggetti e sapere con precisione dove si trova l'altro. Il trasferimento è istantaneo e traumatico per gli esseri viventi. Qualunque vivente che ha la sfortuna di essere Scambiato deve fare un test Difficile su FOR o arrivare tramutato in poltiglia (leggasi: morto). Questo problema può essere ridimensionato dal mago: per ogni Punto Incantesimo speso in più, la difficoltà del test viene calata di un grado. La quantità di massa che il mago può scambiare è pari a 100 libbre (NdT: 1 libbra è circa 450 g, per cui consiglio 50 kg per semplicità) per livello di abilità.

Esempio: Un mago Esperto scambia un amico che ha FOR 5. L'amico viene scambiato con un blocco di roccia più o meno della stessa massa. Il mago usa 2 Punti Incantesimo in più per un totale di 4, per permettere all'amico di sopravvivere allo Scambio. I due punti aggiuntivi permettono all'amico di fare un test Facile su FOR invece che Difficile per arrivare tutto intero. Lancia 1d6 e ottiene 3. Sopravvive allo Scambio!

Congelare

Costo Punti Incantesimo: 1

Questo è un semplice incantesimo di attacco o difesa. Questo incantesimo permette di ottenere uno di questi effetti:

- Il mago può lanciare questo incantesimo contro un nemico per congelarlo. Il nemico deve fare un test Difficile su FOR per evitare l'effetto. Se il test viene fallito, il bersaglio è congelato sul posto per 2d6 round. Il numero base di persone che possono essere colpite è uno, tuttavia questo numero può essere aumentato spendendo un Punto Incantesimo extra per ogni persona in più. Questo effetto ha raggio Ravvicinato.
- Questo effetto può calare la temperatura di 15° F (NdT: 3° F sono circa 1° C) nell'area immediatamente circostante il mago per ogni Punto Incantesimo speso.
- Il mago può lanciare saette di ghiaccio. La chance base di colpire è un punteggio ottenuto sommando il modificatore di livello di Lanciare Incantesimi con MIR. Può attaccare normalmente come se avesse un'arma da lancio. Il mago può anche prendere l'abilità Sparare (Saette di Ghiaccio). In tal caso alla chance base va aggiunto anche il modificatore di livello di quest'ultima abilità (che costa 100 punti, basata su MIR). Le saette infliggono 1d4 Punti Oops! per livello di Lanciare Incantesimi e hanno raggio Piuttosto Lontano (v. Capitolo 7).

Cura, Parte Prima

Costo Punti Incantesimo: 1

Una versione magica di Pronto Soccorso.

Se viene lanciato su un personaggio ferito e svenuto entro l'ultima ora, lo stabilizza. Se è già stabile, cura 1d4 Punti Oops!

Influenzare

Costo Punti Incantesimo: 2

Questo incantesimo permette al mago di oscurare le menti altrui. Con questo incantesimo il mago può insinuare piccole idee o emozioni nella mente del bersaglio. Cose come "Ho sete", "Cos'è stato quel rumore?", o "Accidenti, che bella giornata!". Se l'incantesimo ha successo, il bersaglio ha diritto a un test Difficile su TEST. Se ha successo, l'incantesimo non ha effetto. Nota bene che il bersaglio non risponde mai con reazioni fisiche più impegnative dell'alzare un bicchiere per bere, girarsi in una direzione o sorridere.

Invisibilità

Costo Punti Incantesimo: 3

Permette al mago o al suo bersaglio di diventare invisibile per un periodo lungo tante ore



Se funziona per quel coyote...

quanta la TEST del mago. Mentre è invisibile, il mago è lievemente fuori fase rispetto alla dimensione in cui si trova, per cui è leggermente instabile. Se ha un qualche contatto violento con un oggetto (es. un attacco Picchiare la gente, una caduta, una conoscenza poco amichevole con una velocissima lumaca metallica di nome Fred), deve passare un test Normale su AGI o tornare visibile. Questo incantesimo permette anche all'equipaggiamento del mago o del bersaglio di diventare invisibile. Il limite di questo effetto è 2 oggetti Medi per ogni Punto Incantesimo extra speso.

Muovere

Costo Punti Incantesimo: 1

Permette al mago di spostare un oggetto, non più pesante di 100 libbre (NdT: 1 libbra equivale a circa 450 grammi) per Punto Incantesimo speso, senza toccarlo. L'oggetto non si muove a una velocità superiore a quella del mago di corsa. L'incantesimo dura per un minuto per livello, e l'oggetto deve essere chiaramente visibile al mago.

Testata Psichica I

Costo Punti Incantesimo: 1

Per poter eseguire correttamente questo incantesimo e tutte le sue versioni più avanzata, il mago deve poter mimare una testata in direzione del bersaglio, che deve essere un essere senziente. Se il test ha successo, il bersaglio subisce una penalità di -1 a TEST, BS e FIG per 1d6 round, durante i quali appare orribilmente confuso e con un mal di testa insopportabile che rende impossibile concentrarsi.

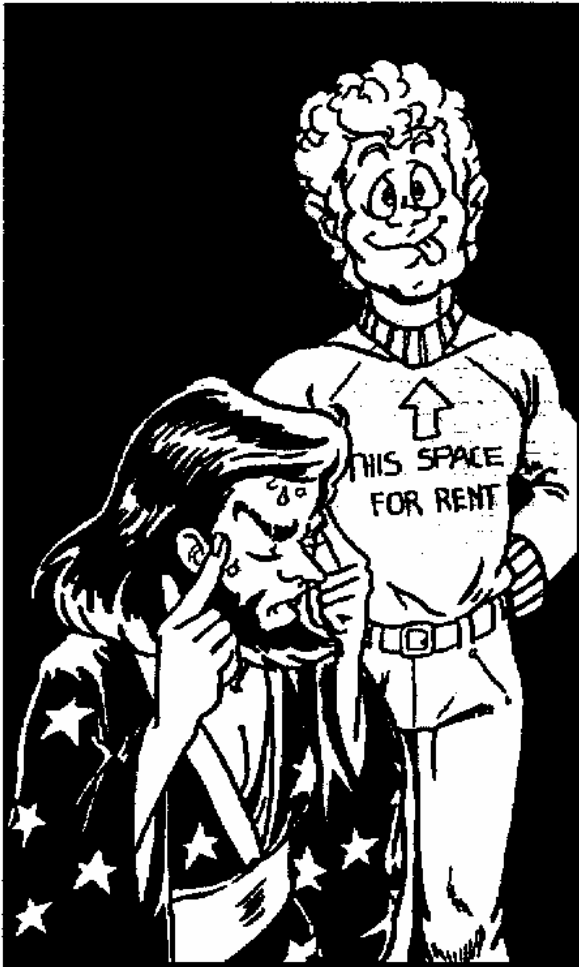
2.7.2 Incantesimi da Capace

Lampeggiare

Costo Punti Incantesimo: 3

Questo incantesimo fa teletrasportare il mago o il bersaglio in una direzione casuale per una distanza tra i 3 e i 12 piedi (NdT: da 1 a 4 metri). Per determinare la distanza, lancia 1d10 e aggiungi 2. Il bersaglio riappare a quella distanza. Per determinare la direzione, lancia 1d12 e consulta questa tabella.

1. Avanti
2. Indietro
3. A Sinistra
4. A Destra
5. Su
6. Su e a Sinistra (Diagonale)
7. Su e a Destra (Diagonale)
8. Su e Avanti (Diagonale)
9. Su e Indietro (Diagonale)
10. Giù
11. Giù e lancia 1d4 per la direzione (1. Sinistra, 2. Destra, 3. Avanti, 4. Dietro)



*Vedo, vedo una landa desolata,
completamente priva di vita.*

12. Il Teletrasporto si è bloccato in un Incrocio Dimensionale. Raddoppia la distanza e ritira. Ignora altri 12.

Il bersaglio lampeggia per 3 volte. Per ogni Punto Incantesimo extra speso, il bersaglio lampeggia una volta di più. Nota bene che questo incantesimo non trasporta dentro a oggetti solidi a meno che il test per il successo dell'incantesimo non fallisca. Se il bersaglio non è il mago, allora deve compiere un attacco come se fosse in combattimento, cioè usando la MIR modificata dal livello di Lanciare Incantesimi. Il bersaglio non può schivare se è preso di sorpresa o è consenziente.

Bruciare

Costo Punti Incantesimo: 2

Questo incantesimo permette al mago di creare e manipolare le fiamme. La fiamma può essere allungata fino a creare un muro, raggomitolata come una palla e poi lanciata (con l'abilità Lanciare) o semplicemente accesa. Dopo che la fiamma è stata lasciata, il mago non la controlla più. Il fuoco infligge 1d6 per livello di Lanciare Incantesimi del mago. Inoltre, un uso offensivo del fuoco può portare all'accensione di

materiali esplosivi come vestiti, carta, napalm, ecc. Se capita una cosa del genere, consulta le regole sulle bruciature nel Capitolo 7.

Cura II, la vendetta

Costo Punti Incantesimo: 3

Questo incantesimo rigenera 1d10 Punti Oops! a un personaggio ferito.

Illusione

Costo Punti Incantesimo: 3

Quando il mago lancia questo incantesimo, può far vedere al suo bersaglio ciò che vuole. L'illusione può essere manipolata in vari modi, ma non può mai infliggere danni. La grandezza dell'illusione è limitata 10 piedi cubi (NdT: 3 metri cubi) più 5 piedi cubi (NdT: 1,5 metri cubi) per ogni Punto Incantesimo extra speso. Inoltre, a livello Esperto si può aggiungere il sonoro spendendo 3 Punti Incantesimo extra.

Testata Psichica II: L'ira del Moment

Costo Punti Incantesimo: 2

E' una versione più potente dell'incantesimo per Pivello. Si applicano tutti gli effetti della versione per Pivello, inoltre il bersaglio subisce 1d6 Punti Oops! di danno.

Suggerimento

Costo Punti Incantesimo: 3

Questo incantesimo induce la vittima a desiderare fortemente di fare qualcosa come se l'idea fosse realmente sua. Ma qui c'è il trucco: l'idea non è sua! E' del mago! Non è veramente diabolico? Non permette alla vittima di fare qualcosa di radicalmente contrario alle proprie convinzioni come ad esempio sparare contro i propri amici, abbandonare il posto di guardia o mollare il boccale di birra.

Telepatia

Costo Punti Incantesimo: 5

Questo incantesimo permette al mago di comunicare i propri pensieri a una persona nel raggio di 10 miglia (NdT: 16 km circa). Può comunicare con un'ulteriore persona per ogni Punto Incantesimo extra speso. L'incantesimo dura solo 10 minuti per livello di Lanciare Incantesimi.

2.7.3 Incantesimi da Esperto

Controllo

Costo Punti Incantesimo: 6

Con questo incantesimo il mago prende il controllo della mente della vittima per 1 ora. Il mago può terminare il controllo quando vuole o può estenderlo pagando 4 Punti Incantesimo per ogni ora in più.

Cura

Costo Punti Incantesimo: 5

Questo incantesimo rimuove ogni traccia di veleno, malattia, pazzia o intossicazione presente nel corpo del bersaglio (e senza alcun postumo!).

Testata Psichica III: Il mattino dopo

Costo Punti Incantesimo: 4

Funziona come le versioni meno potenti, ma impone una penalità di -2 alle caratteristiche e infligge 1d10 Punti Oops! di danno. Inoltre, il bersaglio deve fare un test normale su FIG o cadere in coma fino a un Appropriato Momento Drammatico.

Lettura della Mente

Costo Punti Incantesimo: 5

Questo incantesimo dà al mago libero accesso ai pensieri del bersaglio. Il mago legge i pensieri senza che la vittima se ne accorga. Per ottenere questo effetto, il mago deve riuscire nel test su Lanciare Incantesimi. Dopo che il test è stato eseguito, deve fare un confronto tra la propria TEST e quella della vittima, modificando i valori a seconda di eventuali livelli di Lanciare Incantesimi. Se il mago vince il confronto, la lettura della mente ha successo. Se vince la vittima, non solo blocca il tentativo di lettura, ma si accorge anche che qualcuno ha provato a entrargli in testa. Spesso le vittime non sono molto contente del mago che ha lanciato l'incantesimo.

Metamorfosi

Costo Punti Incantesimo: 10

Questo incantesimo cambia la forma di un oggetto, ma non le sue dimensioni o il suo

materiale. Un tavolo di legno può diventare una statua di legno, una pistola può diventare una serie di braccialetti luccicanti, una creatura può essere trasformata in un ammasso di gelatina (piuttosto letale). Quando si lancia questo incantesimo su una creatura vivente, il bersaglio deve passare un test Difficile su FOR per evitare l'effetto. Il raggio dell'incantesimo è Piuttosto Vicino. Il raggio diventa Lontano a livello Professionista.

Shock

Costo Punti Incantesimo: 3

Questo incantesimo può essere usato come un "Kit per il piccolo fulminatore" o per lanciare fulmini. Può anche servire come generatore temporaneo di energia, abbastanza per ricaricare completamente la batteria di una macchina. I danni inflitti da questo shock elettrico ammontano a 1d10 per livello di abilità, inoltre il raggio del fulmine è Lontano. Il Valore di Attacco del fulmine è pari a MIR più il modificatore di livello di Lanciare Incantesimi.

Teletrasporto

Costo Punti Incantesimo: 15

Questo incantesimo permette al mago e a qualunque cosa stia toccando (fino a 6 persone o fino a un 1 Molto Grande di oggetti) di viaggiare dal punto A al punto B senza seguire la linea retta congiungente C. Il raggio dell'incantesimo è il raggio visivo del mago. Se puoi vederlo, puoi andarci. Ovviamente, teletrasportarsi da un pianeta a una stella potrebbe essere pericoloso.

2.7.4 Incantesimi da Professionista

Antropomorfizzazione

Costo Punti Incantesimo: 20

Questo incantesimo instilla in un oggetto inanimato una propria vita e una rudimentale forma di intelligenza. Piuttosto utile per pulire casa. Gli oggetti che subiscono questo incantesimo possono muoversi (in qualunque modo possibile per la loro forma), parlare e ricordarsi tutti gli eventi a cui assistono. Il mago deve passare un test Facile su TEST affinché l'oggetto animato gli sia fedele. La vita degli oggetti animati dura solo 1 giorno, tuttavia è possibile rendere l'incantesimo permanente triplicando il costo e sacrificando permanentemente un punto di FOR. Il sacrificio è dovuto all'intenso stress per rendere permanente l'incantesimo.

Sparizione



Adesso vediamo se a TE piace!

Costo Punti Incantesimo: 20

Questo incantesimo strappa la vittima dalla realtà dimensionale in cui si trova (qualunque essa sia) e la deposita nell'M-Spazio, la dimensione da cui proviene tutta la magia. Mentre è nell'M-Spazio, la creatura non ha bisogno di mangiare, respirare, tagliarsi i capelli o di altro. Non invecchia e non deperisce, però può agire e muoversi normalmente. Ovviamente, non c'è alcun modo di entrare nell'M-Spazio se non tramite questo incantesimo, per cui il bersaglio è, di fatto, scomparso. Ma se qualcuno lanciasse Sparizione su un Generatore di Portali Extra Dimensionali Walker e qualcuno intrappolato nell'M-Spazio lo trovasse, bè... Gli incantesimi Scambio, Lampeggiare e Teletrasporto usano tutti l'M-Spazio come dimensione di transizione.

Schiavizzare**Costo Punti Incantesimo: 10**

Questo incantesimo costringe fino a 10 senzienti a eseguire tutti gli ordini del mago per 10 minuti. Gli schiavi possono eseguire solo compiti semplici esprimibili con meno di cinque parole. Ogni Punto Incantesimo extra speso permette di avere uno schiavo in più.

Testata Psichica IV: Lo scoppio finale**Costo Punti Incantesimo: 8**

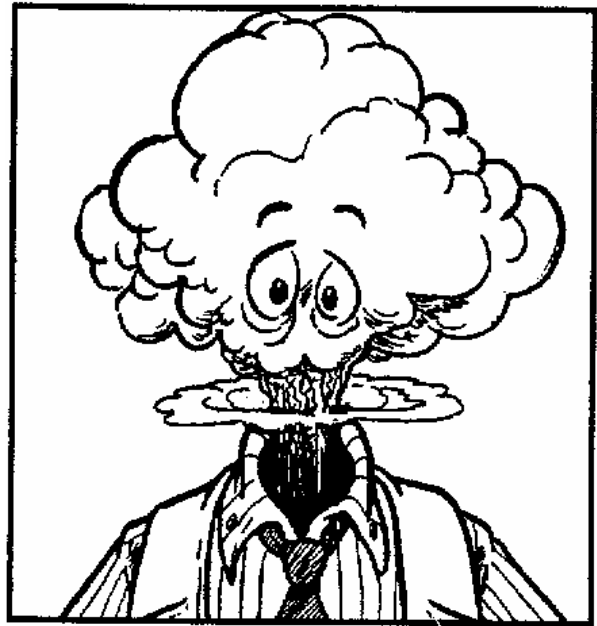
Questo incantesimo funziona come la Testata Psichica III (se il bersaglio riesce nel test Difficile su FIG). Altrimenti, gli scoppia la testa. Non sto scherzando. Davvero disgustoso. Ick. Che schifo.

Rivitalizzare**Costo Punti Incantesimo: 10**

Questo incantesimo restituisce al bersaglio tutti i Punti Oops! persi e rimuove eventuali tracce di danni recenti, tuttavia non rigenera arti perduti.

Espansione/Riduzione**Costo Punti Incantesimo: 15**

Con questo incantesimo il mago può cambiare la dimensione del bersaglio del 25%



Bastano due aspirine... non importa.

ogni secondo. Quindi una creatura alta otto piedi (NdT: 2,4 metri) diventa di sei piedi (NdT: 1,8 metri) dopo un secondo, 4.5 piedi dopo due (NdT: 1,35 metri), 3.38 dopo tre (NdT: 1,01 metri), non scomparendo comunque mai. La espansione funziona allo stesso modo. Creature espanse o ridotte possono essere ripristinate alle loro dimensioni originali senza spendere alcun punto. Ovviamente, fatti fare questa roba da qualcun altro e corri il rischio di non trovare mai più vestiti della tua taglia, ma è un tuo problema. Questo incantesimo può essere usato per 4 secondi più un secondo extra per ogni Punto Incantesimo addizionale speso.

Trasformazione**Costo Punti Incantesimo: 20**

Il classico incantesimo trasforma-il-principe-in-ranocchia. Una qualsiasi creatura normale può essere trasformata in una qualunque altra creatura normale. La vittima conserva intatte le proprie facoltà cerebrali, per cui trasformare una lumaca marina in un uomo permette di ottenere solo una persona molto stupida.

Capitolo 3: E' una questione di Trucchi

"Non ti seguo. Spiegami di nuovo che c'entrano i pinguini extraterrestri."

Nome: **Bill Cantrell**

Razza: Homo Sapiens

Modello: Avventuriero

Frase Chiave: "Salvare l'universo? Chi, Io? Sono qui solo per una Birra!"

FOR:	3	Punti Oops!: 16
AGI:	2	
MIR:	2	Punti Culo: 4
TEST:	2	
FIG:	6	Trucco: Effetto Escher
BS:	2	
CULO:	4	

Abilità	Livello	
Picchiare la gente (FOR)	Capace	5
Sembrare figli in ogni occasione (FIG)	Professionalista	10
Sedurre (FIG)	Pivello	7
Parlantina (FIG)	Professionalista	10
Muoversi Furtivamente (AGI)	Pivello	3
Conoscenza Specifica:		
Usi della Confraternita (TEST)	Capace	4
Pasticciare con oggetti elettronici (TEST)	Professionalista	6

Ciao, io sono Biff. Ho venticinque anni, sono un Pesci ed ero all'ultimo anno alla Scuola del Massachussets per gli Scandalosamente Ricchi e Insipienti, quando decisi di farmi una gara di birre con i miei Fratelli. Apparvi nel Vagabondo. Da allora non sono più tornato. Ovviamente, se tornassi, tornerei indietro una settimana prima, in modo da farcela a uscire con Cynthia (dopo tutta la fatica per ottenere un appuntamento) e potrei comunque partecipare a quell'incursione notturna per rubare le mutande alle ragazze. Hmmm. Ad ogni modo, sono qui per spiegarti i Trucchi, uno dei concetti centrali del gioco.

Il Dizionario Totale Globale cita testualmente: "Trucco. Vedi Barbatrutto. Trucchetto, (magilla), [n. dial.] Atto, movenza, trucco o modo di fare, caratterizzante in genere l'attitudine di un comico o intrattenitore."

Ma che ne sanno questi?

In SVG un Trucco è un qualcosa che il personaggio può fare o può far accadere attorno a sé per aumentare il contenuto comico del gioco. I Trucchi permettono agli Avventori di ignorare i principi di base della realtà (già, già, come se ci badassero davvero) e di entrare veramente nello spirito del gioco.

Hai 1500 punti da spendere in Abilità e Trucchi, perciò probabilmente vuoi sapere quanto costano. Prima di parlarne comunque, sappi che nessun personaggio può avere più di un Trucco, a meno che quelli aggiuntivi non siano i Trucchi Degno Compare o Arcinemico. Ora, per quanto riguarda i costi, con 500 punti ti compri il Trucco

che vuoi, con 200 punti guadagni il diritto di lanciare 1d20 e consultare la tabella dei Trucchi (è più divertente, se mi posso permettere). Tutti i Trucchi della tabella possono essere comprati pagando i 500 punti, tranne l'ultimo, Determinato in Gioco. Quest'ultimo si può ottenere solo lanciando il d20.

Al contrario delle abilità, i Trucchi non migliorano e non puoi comprarne di nuovi. Devono essere acquistati quando il personaggio viene generato, oppure farai senza. Se vuoi, puoi creare un personaggio senza Trucco, ma poi non lamentarti se gli altri ti chiamano lo "Struccato".

Ogni Trucco funziona a modo suo, per cui ti scrivo qui la tabella e poi ti spiego come funzionano uno alla volta.

3.1 I Trucchi

Tabella Casuale dei Trucchi

Dado	Trucco
1	Effetto Schwarzenegger
2	Effetto Rambo
3	Effetto Flynn
4	Effetto Roy Rogers
5	Effetto Impermeabile
6	Effetto Newton
7	Effetto Merlino
8	Effetto Rodolfo Valentino
9	Effetto Sindacato
10	Effetto Murphy
11	Effetto Stanlio & Ollio
12	Effetto Pincopallino
13	Effetto Abbado & Muti
14	Effetto Konrad Lorentz
15	Effetto "Ci vorrebbe un miracolo!"
16	Effetto Escher
17-19	Tira di nuovo: Dispari: Degno Compare, Pari: Arcinemico
20	Determinato in Gioco

Ogni Trucco ha un effetto principale e uno secondario. L'effetto secondario in genere non ha grande utilità in gioco, ma rende tutto più divertente.

Effetto Schwarzenegger

"Quella roba doveva far male?"

L'effetto principale di questo Trucco è conferire al personaggio l'immunità al dolore. In combattimento e quando in generale si ricevono dei danni, la maggior parte dei mortali deve fare un test Normale su FOR quando i Punti Oops! ricevuti in un colpo superano la loro FOR. Un personaggio con questo Trucco non si deve preoccupare di queste stupidaggini, come emorragie, traumi, dolori vari, ecc. Il Barista semplicemente tiene traccia di tutti i danni

ricevuti finché non raggiungono o eccedono il totale di Punti Oops!, a quel punto il personaggio deve fare un test Normale su CULO con un bonus di -2 (v. Capitolo 2). In questo modo, il personaggio non sa mai come sta finché non stramazza per terra.

L'effetto secondario di questo Trucco consiste nel fatto che il personaggio non può ricevere cure mediche diverse da Pronto Soccorso (e anche questo senza anestetico) se è nel raggio visivo di qualche creatura. Se questo comportamento è dovuto al fatto che il personaggio è completamente idiota o troppo macho, nessuno può saperlo.

Effetto Rambo

"Ha-ha! Mancato!"

L'effetto principale di questo Trucco è che tutte le armi da lancio, siano esse archi, pistole, laser, lance, granate, quel che è, mancano il personaggio sempre quando vengono sparate da raggio Ravvicinato o più vicino. Se l'arma viene sparata da più lontano, il personaggio è vulnerabile.

L'effetto secondario di questo Trucco è che se ci sono molteplici bersagli tra cui scegliere, i nemici sceglieranno di sparare al personaggio l'80% delle volte (lancia 1d100). Questa è l'ennesima intrusione degli Scrittori (v. Capitolo 6) nella vita dei mortali per divertire gli altri dei.

Effetto Flynn

"Ma dove è appesa quella liana?"

Questo Trucco comprende la classica manovra eroica dell'appendersi a qualcosa di penzolante, ad es. corde, lampadari, tende o cose del genere, per scappare dal pericolo o salvare qualcuno. Questo Trucco permette al personaggio di fare una cosa del genere ovunque. In una foresta, ci sarà una liana abbastanza bassa da essere afferrata. In un palazzo, ci sarà sempre una corda, un cavo, un lampadario o qualche altro oggetto piazzato ad arte. In altri posti, come ad esempio a cielo aperto, comparirà una misteriosa liana di materiale opaco nella mano tesa del personaggio (se questa liana viene ispezionata, non si riesce a trovare la fine). Nota bene che quando entra in gioco questo Trucco, nessuno vede comparire la liana dal nulla, viene solo notata all'ultimo momento.

L'effetto secondario di questo Trucco impedisce al personaggio di uscire dai guai in maniera semplice. Se ad esempio si può scegliere se entrare nella roccaforte nemica tramite la porta d'ingresso o una finestra di vetro temprato, il

personaggio sceglierà sempre di gettarsi attraverso la finestra.

Effetto Roy Rogers

"Dici che c'è un cecchino in quel campanile, eh? Okay, adesso gli faccio saltare la pistola dalle mani."

L'effetto principale di questo Trucco permette al personaggio di ignorare completamente le penalità di movimento o copertura (v. Capitolo 7) quando attacca a distanza. Per questo, ha la stessa possibilità di colpire qualcuno nascosto dietro una roccia mentre è sul cavallo al galoppo quanto un uomo in mezzo a una strada deserta alla stessa distanza. Questo è l'unico Trucco con due effetti secondari.

Il primo è che il mezzo di trasporto del personaggio, es. cavallo, bici, astronave, è sempre a un fischio di distanza. Quando ne ha bisogno, il personaggio fischia e il mezzo arriva, in genere in una locazione tale da richiedere un salto da un'altezza esagerata per atterrarci sopra. Questo salto viene eseguito automaticamente e senza alcun danno.

L'altro effetto secondario è che chi ha questo effetto non può uccidere nessuno se non in circostanze particolari. Se il personaggio spara a qualcuno, gli colpirà la mano, lo farà svenire, gli farà cadere qualcosa addosso, ecc. L'unico momento in cui questo tipo di personaggio può uccidere qualcuno è durante un duello formale. Il nemico deve poter estrarre la propria pistola, e se il personaggio lo batte in velocità, il nemico viene ucciso dal primo colpo di pistola del personaggio.

Effetto Impermeabile

"Non è che per caso ti sei portato dietro un martello pneumatico?"

Questo Trucco permette al personaggio di nascondere oggetti vari sotto il suo impermeabile, spolverino, mantello, o quello che è. Anche oggetti grandi. E anche tanti. L'interno dell'impermeabile sembra molto più grande dell'esterno, al punto che qualsiasi oggetto di massa minore o uguale di 5 Medi può essere nascosto tranquillamente senza lasciare alcuna traccia esterna (Oh! Finalmente ti liberi di quelle sporgenze così antiestetiche!) Il numero di oggetti che il personaggio può nascondere è infinito.

L'effetto secondario di questo Trucco conferisce al personaggio la chance di avere sempre addosso un qualunque oggetto di uso quotidiano (test Normale su CULO) dimenticato. Oggetti tipo penne, matite, macchine da scrivere, lenti di ingrandimento, binocoli, lampade alogene, ecc., ma non armi, denaro, tecnologia avanzata,

oggetti rari, oggetti magici, ecc. Il limite di questo effetto è dato dal fatto che l'oggetto può essere cercato solo se qualcuno chiede esplicitamente qualcosa ("Scusate, qualcuno qui ha una lampada per saldature?"). Inoltre, rende difficile perquisire il personaggio (continuano a trovare roba).

Effetto Newton

"Non puoi farlo. E' impossibile."

Questo è l'unico Trucco che può annullare gli effetti di un altro Trucco. Se il personaggio assiste a qualcosa che non fa parte della sua realtà (in altre parole, qualcosa che dovrebbe essere impossibile), può dire "Ehi! Non puoi farlo! E' impossibile!". Per ottenere questo effetto il personaggio deve confrontare la propria TEST o BS (il più alto dei due) con la FIG o CULO di chi compie l'atto impossibile (il più basso dei due). Se il confronto è vinto dal personaggio, le Leggi della Fisica danno un'occhiata a quello che sta succedendo e fanno terminare immediatamente l'evento impossibile. Se chi compie l'azione vince il confronto, le Leggi della Fisica continuano a guardare da un'altra parte. Questo Trucco è il mezzo degli Editori per correggere alcune delle più estrose creazioni degli Scrittori (v. Capitolo 6). Troppo previdenti, troppo troppo.

Nota: L'uso di questo Trucco dipende dalle convinzioni personali di chi lo usa, non dalle Leggi della Fisica.

Esempio: Se chi ha questo effetto è un cavernicolo, per cui volare è impossibile, gli aerei cascheranno in continuazione in sua presenza.

L'effetto secondario di questo Trucco è che il personaggio non può mai compiere volontariamente qualcosa di impossibile.

Effetto Merlino

"Come cavolo facevi a saperlo?"

L'effetto principale di questo Trucco è simile a quello dell'abilità Enciclopedia Ambulante (v. Capitolo 2), ma riguarda solo le persone. Quando il personaggio incontra qualcuno mai visto prima, deve confrontare la propria TEST con la FIG dell'altra persona. Se perde, non succede niente, ma se vince "all'improvviso" si ricorda di conoscere il nome, la data e il luogo di nascita, l'indirizzo di casa, il cognome da ragazza della madre, il numero di scarpe e che cosa ha mangiato a colazione la persona che ha davanti. In poche parole, tutto quello che il Barista decide di rivelargli.

L'effetto secondario consiste nel fatto che il personaggio "sapeva già" un sacco di cose immediatamente prima della loro manifestazione (in tempo per abbassarsi ad esempio, ma non per

schivare). Sa già chi sta bussando alla porta o chiamando al telefono, sa già che una palla di cannone gli sfiorerà la testa, ecc. Il Barista deve comunicare al giocatore cosa sa un istante prima dell'evento, anche se non in ogni momento. Questo effetto secondario non funziona sempre, dopo tutto.

Effetto Rodolfo Valentino

"Ragazze, per favore, ne ho abbastanza per soddisfarvi tutte."

L'effetto principale di questo Trucco è che i membri di sesso opposto cadono ai piedi del personaggio a meno che non riescano in un test Difficile su FIG. Faranno qualsiasi cosa per il personaggio eccetto lasciarlo solo. Inoltre, saranno sempre tra i piedi per salvare il personaggio da ogni pericolo, al punto da tirargli una mazzata in testa in combattimento e trascinarlo via.

L'effetto secondario di questo Trucco è che le vittime diventano gelose l'una dell'altra e tendono a combattere fino alla morte se non controllate.

Fortunatamente, l'effetto del Trucco scompare dopo che la vittima sta per un giorno intero lontana dal personaggio.

Effetto Sindacato

"Scusa, ma non posso morire oggi. Regole sindacali."

Un personaggio con questo Trucco fa parte di uno dei più potenti gruppi da quando esistono gli Illuminati: un sindacato. Le regole sindacali precedono quelle di natura. Questo è l'unico Trucco in cui è il personaggio a decidere l'effetto scegliendo il sindacato di cui fa parte.

L'effetto secondario è uguale per tutti i sindacati, cioè il personaggio continua a incontrare ovunque altri membri del sindacato e a scambiarsi strette di mano segrete con tutti quanti. Tieni presente che per rimanere in buoni rapporti col proprio sindacato (e quindi per continuare a goderne i vantaggi), il personaggio deve pagare una tassa mensile di 2d6x10 Dollaroni ogni mese. La tassa può essere pagata praticamente ovunque. In qualche modo infatti, il sindacato riesce sempre a riscuotere i soldi, evitare di pagare infatti può essere incasinato. Il sindacato infatti, pare sempre sapere dove si trova ogni suo membro.

Ecco alcuni sindacati famosi tra cui scegliere:

Baristi Associati Nel Compito di Offrire Nettare Etilico (BANCONE)

Non possono morire mentre servono al bancone o ai tavoli. A meno che il colpo ricevuto non faccia svenire il barista, il colpo non infligge alcun danno. Se il colpo fa svenire il barista, infligge danni normalmente.

Curioso Ordine dei Poliziotti (COP)

Esci gratis di prigione. Le porte sono misteriosamente aperte, le guardie guardano da un'altra parte. Questo effetto vale solo per chi è membro del sindacato, non si estende a eventuali compagni.

Camionisti Auto Muniti Infinitamente Organizzati Nonstop (CAMION)

Un membro di questo sindacato ha sempre un trasporto disponibile. Ha bisogno solo di inserire la propria mano in una delle colonnine stradali del sindacato per far sì che un camion, TIR, barca, aereo, shuttle, chiatta spaziale, ecc. si fermi e chieda dove vuole andare. Se il veicolo può arrivare dove vuole il personaggio, non c'è problema, tanto l'autista è pagato al miglio.

Cretini Atrofizzati Talmente Tanto da Inscenare Vilmente Iniquità (CATTIVI)

Quando un membro di questo sindacato viene catturato o ucciso, troverà comunque il modo di tornare in scena. Se scappa, qualcuno verrà comunque a sapere che è tornato in giro. Se muore, tutti lo riterranno morto finché non tenta di conquistare il mondo con un nuovo geniale piano. Questo sindacato è solo per Personaggi Non Giocanti.

Babbaloni Uniti Osteggiano la Non Integrità (BUONI)

Questo sindacato è stato creato come risposta ai CATTIVI. Se un membro di questo sindacato viene ucciso mentre combatte un membro dei CATTIVI, tornerà di nuovo a combattere i CATTIVI tramite una storia complicatissima. Sfortunatamente, questo sindacato ha risorse limitate, quindi questo effetto è a esclusivo beneficio di chi combatte attivamente i CATTIVI, e può essere usato solo cinque volte.

Federazione Inter Globale Atleti (FIGA)

Quando un membro di questo sindacato sta per essere ferito in un evento diverso dal combattimento, può chiamare il suo Manager, che compare sulla scena e va a insultare il Barista per aver danneggiato una proprietà della squadra. Mentre il Barista viene distratto dal Manager, il personaggio scappa il pericolo.

Guardie Recidive nell'Ostentare Spesso Stupidità e Ignoranza (GROSSI)

I membri di questo sindacato possono chiedere aiuto ad altri membri quando sono in pericolo. Questo aiuto arriva sotto forma di 3d4 guardie del corpo (usa le caratteristiche dei Bullia-Nolo ACME, Capitolo 9) che compaiono dal nulla, picchiano forte il nemico e se ne vanno scomparendo nel nulla, qualsiasi sia il risultato finale della battaglia, portandosi dietro i feriti.

Questo effetto può essere usato una sola volta al giorno.

Altri sindacati

Ci sono tanti altri sindacati, per cui se vuoi far parte di qualcos'altro, parla con quell'uomo comprensivo, il Barista. Magari escogiterà qualcosa per te.

Effetto Murphy

"Fidati. Cosa potrebbe andare storto?"

La legge di Murphy aleggia sempre se c'è in giro un personaggio con questo Trucco, e certe volte può essere un vantaggio. Ad esempio, un personaggio può far andare qualcosa male al nemico, ovviamente finché decide di accettare le conseguenze di questa scelta. Le conseguenze consistono nel fatto che, ogni volta che viene usato l'Effetto Murphy per far andare qualcosa male al nemico, dopo deve capitare qualcosa di male anche a chi lo usa. Infatti, il Trucco non può essere usato di nuovo finché Murphy non ha "ripagato" il personaggio. I problemi capitano sotto forma di ruote bucate, corde che si rompono, elastici che si spezzano, attori che dimenticano le battute, Guardia di Finanza, ecc. Il giocatore non ha controllo su ciò che accade.

Effetto Stanlio & Ollio

"Uh, dovrei..."

Questo Trucco permette al personaggio di scimmiettare le scenette di Stanlio & Ollio, i fratelli Marx o altri gruppi di comici classici. L'effetto principale è che se il personaggio lavora all'unisono con un altro personaggio, tutti i personaggi non giocanti che incontrano mentre questo Trucco è in uso si ritrovano TEST e BS ridotte a 1, e credono a qualsiasi cosa gli venga detta. L'effetto può essere usato solo una volta al giorno e funziona per 10 minuti per persona con questo Trucco coinvolta.

L'effetto minore di questo Trucco è che il personaggio sa produrre una quantità infinita di

torte di panna tirandole fuori dalla giacca, da dietro la schiena, ecc. Le torte si tirano con lo stesso modificatore che si usa per Lanciare Massi, ma non fanno danni. Chi viene colpito da una torta volante deve fare un test Difficile su FIG o si troverà a portata di mano una torta da lanciare. Queste situazioni in genere degenerano rapidamente in una rissa clamorosa.

Effetto Pincopallino

“Scusa, ma non ci siamo già visti da qualche parte?”

Il personaggio ha “una di quelle facce”. La gente crede sempre di averlo già visto, incontrato o addirittura conosciuto personalmente. Il personaggio ha di continuo riunioni con amici di vecchia data che non ha mai conosciuto. Il lato positivo della vicenda è che queste persone tratteranno sempre il personaggio come un amico fidato, un collega o qualcosa del genere. Il lato negativo sta nel fatto che talvolta potrebbe essere riconosciuto per qualcuno che deve soldi, che è ricercato o che è scappato con la moglie di qualcuno.

L'effetto secondario sono i cacciatori di autografi. Pensaci. E' importante.

Effetto Abbado & Muti

“Da dove viene questa musica?”

L'effetto principale di questo Trucco dipende da cosa scegli: l'aspetto Colonna Sonora o l'aspetto Musical.

L'aspetto Colonna Sonora dà al personaggio un brano musicale che va avanti all'infinito cambiando di intensità e volume a seconda della scena. Si affievolisce durante le scene d'amore, diventa più alto e più forte durante gli inseguimenti e i combattimenti. Un nemico in combattimento contro questo personaggio deve fare un test Difficile su FIG o subire una penalità di -1 a tutti i tiri sulle abilità causata dalla snervante colonna sonora, inno del personaggio, che suona a tutto volume. Lo svantaggio di questo effetto consiste nel fatto che la musica segue il personaggio anche quando si nasconde e può quindi allarmare le persone che il personaggio sta cercando di evitare.

L'aspetto Musical è un po' più complicato. Il personaggio (e il giocatore) deve cantare nei momenti drammatici o importanti per la trama. Se canta in combattimento, tutti gli alleati e i nemici si uniranno alla canzone. Tutti i membri di ogni parte sommano la propria FIG e la confrontano con la somma degli avversari. La parte che ha questo Trucco riceve un bonus di +2

a questa somma. La parte che vince ha un bonus di +2 a tutti i tiri sulle abilità in combattimento. La cosa strana che può capitare è vedere gente che si aggiunge alla canzone senza vedere chi ha questo Trucco, che può cantare da un luogo nascosto.

L'effetto secondario di questo Trucco è che quando si avvicina il pericolo, la musica diventa più cupa e minacciosa, avvisando il personaggio.

Nota per il Barista: Conviene avere a portata di mano un registratore con della musica appropriata per simulare questo Trucco.

Effetto Konrad Lorentz

“Mi scusi signore, potrebbe rimandarmi indietro il mio pastore tedesco? Sono cieco.”

Questo Trucco è molto simile all'Effetto Rodolfo Valentino, anche se, invece di colpire membri di sesso opposto, riguarda gli animali che vengono quindi attratti dal personaggio (non per le stesse ragioni, ovvio). Semplicemente agli animali piace stare attorno al personaggio, e faranno di tutto per farsi accarezzare e coccolare (eccetto sbranarsi l'un l'altro). Gli animali circondaeranno il personaggio finché lui non chiede loro di andare via. Nessun animale attaccherà mai il personaggio a meno che non sia stato controllato o addestrato per attaccare e anche in quel caso, se il personaggio passa un test Normale su FIG, l'animale non attaccherà (ma non aiuterà il personaggio).

Talvolta, dopo aver passato un test Difficile su FIG, il personaggio può far compiere all'animale qualche favore, finché è nelle sue possibilità.

L'effetto secondario di questo Trucco è che il personaggio continua a trovare ovunque degli animali: nel letto, nei cassetti, in corridoio, sul bancone del bar, in tasca, ecc. Questi animali sono sempre spaventati quando vengono scoperti e scappano via.

Effetto “Ci vorrebbe un miracolo!”

“Attento, Capitano! C'è una probabilità del 96.5% che si trasformerà in pianoforte e ci cascherà addosso.”

In momenti di grande bisogno (questioni di vita o di morte), il personaggio può pensare a qualcosa di assolutamente fuori dal mondo che potrebbe cavarlo dai guai: un'orda di barboncini francesi, una scala telescopica lunga 250 piedi (NdT: 75 metri), una cometa impazzita, un dinosauro, un reggimento della cavalleria, ecc. Quando vuole ottenere questo effetto, deve esprimersi con una frase tipo: “Ah, se solo avessi la mia copia del dizionario Gjuxkir-Italiano, Italiano-Gjuxkir.” Oppure “Ci vorrebbe un

miracolo per vedere questo burrone ridotto a discarica per materassi.” O anche “Sarebbe veramente un miracolo se la macchina che stiamo incontrando fosse piena di poliziotti fuori servizio con ancora la propria pistola in tasca.” A quel punto il personaggio deve fare un test Normale su CULO. Se vince, accade esattamente ciò che sperava che accadesse. Questo è un altro esempio delle ingerenze degli Scrittori nella vita dei mortali.

Effetto Escher

“Okay, ciccio. Spiegami che cosa ci fai sul mio soffitto.”

Questo Trucco permette al possessore di scampare temporaneamente alle Leggi della Fisica. Questo effetto può essere solo la conseguenza della completa ignoranza dei più basilari principi di funzionamento della realtà. Beata ignoranza, gente. Che siano le leggi della dinamica, inerzia, gravitazione o quel che è, il personaggio può fregarsene bellamente, posto il passaggio di un banale test Normale su CULO. Il problema di questo effetto consiste nel fatto che al momento peggiore possibile le Leggi della Fisica si vendicano. Questo svantaggio è interamente affidato al Barista.

Degno Compare

“Non preoccuparti, capo. Arrivo subito, appena questo cocodrillo smette di addentarmi una gamba.”

Molti eroi hanno giovani compagni che partecipano alle avventure, hanno una serie di abitudini disgustose, si fanno rapire con una frequenza allarmante e si fanno salvare facendo rischiare all'eroe l'osso del collo ogni volta. In SVG i Degni Compari cominciano tutti con le stesse caratteristiche e 500 punti per comprare abilità (ma non Trucchi). Il personaggio sceglie le abilità del proprio Degno Compare. Il Degno Compare riceve punti esperienza (v. Capitolo 8) come gli altri personaggi giocanti. Il Barista ne tiene conto e li spende come ritiene opportuno.

Nota: Un personaggio che ha un Degno Compare può anche avere un ulteriore Trucco, a eccezione della regola che impone un solo Trucco per personaggio.

Le caratteristiche di partenza del Degno Compare sono le seguenti:

FOR:	1	Punti Oops!: 15
AGI:	3	
MIR:	3	Punti Culo: 7
TEST:	1	
BS:	1	
FIG:	3	
CULO:	7	

Arcinemico

“Oh no! Non puoi essere di nuovo tu!”

Qualcuno è nato per essere amico, qualcun altro per essere nemico. Un arcinemico è quella persona che ti è sempre addosso, pronta a romperti le uova nel paniere, a tagliarti la strada o a metterti i bastoni tra le ruote. Un arcinemico compare sempre nel peggior momento possibile, a seconda di cosa decide il Barista. Due arcinemici non si eliminano mai definitivamente, c'è sempre un modo tremendamente complicato per sfuggire.

Gli Arcinemici vengono generati in maniera diversa dai personaggi. Prima di tutto, vengono generati dal Barista, il giocatore non mette naso. Per creare un Arcinemico, il Barista usa le regole usuali, ma compie i seguenti cambiamenti: usa 25 punti caratteristica invece di 20, 2000 punti abilità invece che 1500 e ha il doppio di Pezzi da Dieci iniziali.

Questi cattivi in genere hanno un esercito di seguaci che li assiste, per cui ricordati di pagare anche per loro.

Nota: Un personaggio che ha un Arcinemico può anche avere un ulteriore Trucco, a eccezione della regola che impone un solo Trucco per personaggio.

Effetto Determinato in Gioco

“Ah-ha! Non pensavi che avessimo una citazione anche per questo, vero?”

Questo Trucco richiede il maggior lavoro da parte del Barista. Per determinare i parametri del Trucco, osserva il comportamento del giocatore e assegnagli un potere divertente che non squilibri il gioco. Un personaggio con questo Trucco deve averne uno assegnato entro la fine della propria prima avventura.

3.2 Abuso dei Trucchi

In un gioco come questo, ci sarà sicuramente il momento in cui i giocatori cercheranno di usare i loro Trucchi in ogni modo possibile e immaginabile durante una avventura altrimenti interessante. Quando capita, i seguenti Trucchi possono creare dei problemi (a discrezione del Barista):

- **Effetto Impermeabile**

Gli oggetti diventano difficili da trovare, trovare l'oggetto giusto diventa molto faticoso. In alternativa, una enorme quantità di piccole bombe a orologeria o animali piccoli ma irritabili potrebbe saltar fuori dall'impermeabile.

- **Effetto Newton**

Le vere leggi della fisica possono osservare le azioni del personaggio e imporsi, oppure può accadere il contrario, il personaggio diventa

una calamita per stranezze di ogni tipo ogni volta che usa questo Trucco.

- **Effetto Merlin**

Le informazioni ricevute dal personaggio sono imprecise o parzialmente vere. In questo caso, le informazioni ricevute sono completamente bizzarre o, se la verità è davvero bizzarra, assolutamente normali, troppo normali.

- **Effetto “Ci vorrebbe un miracolo!”**

Strani “miracoli” cominciamo ad accadere attorno al personaggio. Spesso questi miracoli non richiesti sono difficili da gestire, imbarazzanti o addirittura pericolosi.

- **Effetto Escher**

Come indicato nella descrizione del Trucco, le leggi della fisica tendono a tradire il personaggio nel momento peggiore possibile. Questi tradimenti tendono, ma non è detto che sia così, a riparare gli usi che il personaggio fa del proprio Trucco.

Tutti questi effetti possono capitare in qualsiasi momento, a discrezione del Barista. Gli Avventori devono tenerne conto quando usano i propri Trucchi.

Capitolo 4: E' una questione di roba

"Cara, secondo te questa cravatta sta bene con questa cartucciera?"

Nome: **Myron Dubro**

Razza: Homo Sapiens

Modello: Spaccaossa

Frase Chiave: "Certo, ed è stato proprio in quel momento che qualcuno ha sparato un Proiettile Giocarm™ "Beccato" nel nostro bunker. Sai, puoi distinguere un Proiettile "Beccato" dal suono caratteristico che fa quando taglia l'aria. E' molto simile al mugugno del nostro Proiettile Schiantacittà, solo che vibra di più."

FOR: 7 Punti Oops!: 22
 AGI: 3
 MIR: 3 Punti Culo: 2
 TEST: 1
 FIG: 2 Trucco: Effetto Schwarzenegger
 BS: 2
 CULO: 2

Abilità	Livello	
Picchiare la gente (FOR)	Professionista	11
Testata (FOR)	Esperto	10
Sbronzarsi (FOR)	Professionista	11
Rutto Fotonico (FOR)	Capace	9
Sparare (Pistola Veramente Grande) (MIR)	Esperto	6
Vomitare (MIR)	Pivello	4
Mischiare Bevande (BS)	Pivello	3
Minacciare (FIG)	Esperto	5
Muoversi Furtivamente (AGI)	Capace	5
Rompere Oggetti (FOR)	Esperto	10

Ciao, sono Myron. Suppongo che mi abbiano dato il capitolo sull'equipaggiamento, xchè, essendo un ex-merc, sono il più esperto di questi gingilli. Sì, mi ricordo che una volta, in uno di quegli universi paralleli, ero bloccato in un bunker sotto attacco dall'Aviazione di Napoleone Bonaparte e tutto quello che avevo era un Lanciagranate Thumpgun Automatico a Caricamento Ventrile Militech™ G-10, un Megazooka Giocarm™ e una baionetta; ad ogni modo... Hu? Oops. Scusa.

Gli elenchi sono chiari come il sole, per cui ho scritto un paio di note e basta.

I costi sono tutti espressi nella valuta del Vagabondo Galleggiante, ma Sputo e la maggior parte degli altri mercanti accetteranno qualsiasi valuta tu abbia. Il cambio è il seguente:

8 Bit (B)	=	1 Dollarone (d)
10 Dollaroni	=	1 Pezzo da Dieci (D)
10 Pezzi da Dieci	=	1 Centone (C)
10 Centoni	=	1 Testone (T)
1000 Testoni	=	1 Sacco di Soldi (S)

4.1 Trasportare la roba

Anche in un gioco dove si violano tutte le leggi fondamentali della materia, domande come "Quanto oro può trasportare il mio personaggio?" o "Il carro armato entrerà nell'hangar navette?" prima o poi capiteranno. In SVG, gli oggetti fisici sono misurati secondo la loro massa (o meglio, una misura approssimativa della loro massa e del loro ingombro). La tabella qui di seguito elenca le 9 categorie di massa, che tipo di oggetti ricade in ogni categoria e il numero di Punti Oops!

attribuibili a un oggetto di quella categoria. Non significa che tutti gli oggetti elencati in una categoria sono uguali a un oggetto di quella massa, molti oggetti di quella categoria saranno uguali a molte volte quella categoria (1 oggetto piccolo = 1 Piccolo, ecc.).

Massa	Oggetti	Punti Oops!
Minuscolo	Moneta, pallottola, matita, chiavi, carta di credito	Meno di 1
Molto Piccolo	Pacchetto di sigarette, dischetto per computer, portafogli	Meno di 1
Piccolo	Calcolatrice, Piccolo Oggetto Aguzzo, Pistola, Sasso lanciato, granata	1 o meno
Medio	Valigia, scatola, Oggetto Aguzzo, Oggetto Aguzzo Letale, Lungo Oggetto Aguzzo, Pistola Grande, Pistola Veramente Grande, computer desktop	2-5
Grande	Console Tri-V, moto, tanica da 55 galloni (NdT: 1 gallone americano è 3,7 litri, perciò circa 200 litri) di benzina (piena), porta robusta	10-15
Molto Grande	Macchina, Rimorchio per camion, WARP VR-MT-RA, Pistola Incredibilmente Grande, lastra di cemento	25-75
Enorme	Boeing 727, Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme, piccolo ponte	100-250
Gigantesco	Torre Trask, Ponte di Brooklyn, Incrociatore Stellare, Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta, Fregata Trask	500-1000
Tipo Buco Nero	Pianeti, lune, asteroidi	2000+

- Eccezion fatta per la categoria Tipo Buco Nero, che è migliaia di volte più grande di Gigantesco, ogni categoria di massa equivale a 10 oggetti più piccoli della categoria inferiore. Cioè, 10 oggetti Medi sono uguali a 1 Grande, 10 Grandi a 1 Molto Grande, e così via.

Massa dell'equipaggiamento

Nelle liste dell'equipaggiamento che seguono in questo capitolo, ogni arma o dispositivo ha anche un equivalente in termini di categorie di massa. Per questo, un Sistema di Puntamento Giocarm™ è elencato come equivalente a 3 oggetti Piccoli.

Capacità di trasporto dei personaggi

Tutti i personaggi possono trasportare un numero di oggetti Medi pari alla propria FOR e possono sollevare il doppio di tale valore per brevi distanze. La massa di vestiti o armature indossate dai personaggi non contano nella massa totale.

Ovviamente, la quantità di roba che un personaggio può portare dipende anche dal campo gravitazionale locale. Se è molto più forte o più debole di quello terrestre, moltiplica o dividi il valore a seconda delle circostanze.

Esempio: Un personaggio con FOR 6 può portare 6 oggetti Medi su un pianeta con gravità standard, 12

oggetti Medi su un pianeta con gravità 0.5 G e 2 oggetti Medi su uno con gravità 3 G.

Capacità di trasporto dei veicoli

Nella lista dei veicoli qui sotto, ogni tipo di veicolo ha una capacità espressa in termini di quanti oggetti di una data categoria possono essere trasportati. Ad esempio, la barca a vela può trasportare fino a 2 oggetti Grandi, o una qualsiasi combinazione di oggetti fino a 2 Grandi o meno.

4.2 Cose con cui la mamma ti ha detto di non giocare

“Sergente, cos’è, uno scherzo? Perché su questo obice c’è scritto ‘Tenere alla larga dai bambini’?”

La colonna tipo indica quali modificatori usi in combattimento.

PUGN	=	Pugni
POA	=	Piccolo Oggetto Aguzzo
OA	=	Oggetto Aguzzo
OAL	=	Oggetto Aguzzo Letale
LOA	=	Lungo Oggetto Aguzzo
SASSO	=	Sasso lanciato
PP	=	Proiettile Primitivo
PIST	=	Pistola
GPIST	=	Pistola Grande
VGPIST	=	Pistola Veramente Grande
IGPIST	=	Pistola Incredibilmente Grande
MIODIO	=	Ommioddio Quella E’ Una Pistola Enorme
NPQEPAMP	=	Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta

Armi Corpo a Corpo

Arma	Tipo	Mas	Costo	Note
Pugno di ferro	PUGN+1	M Pic	1 D, 5 d	-
Elettropugno	PUGN+3/+10	M Pic	8 D	Si
Pugnale, coltello, lama a scatto	POA	Pic	2 D	-
Frusta	LOA	5 Pic	5 D	-
Catena	OA	Med	2 D	-
Spada	OA	Med	5 C	-
Ascia	OA	Med	1 C	-
Ascia da battaglia a scatto ACME	OA	Med	2 C	-
Fioretto	OA	Med	1-6 C	-
Fiorettrichio	OA	Med	4 D	Si
Sega elettrica	OA+2	2 Med	1 C, 5 D	Si
Craftsman				
Vibrospada Militech	OAL	Med	8 C	-
Affettatore Sonico Beccali™	OAL	Med	8 C	Si
Urlatore Giocarm™	OAL	Med	1 T	Si
Lancia	LOA	Med	5 D	-
Lanci-a-Scatto Beccali™	LOA	Pic	2 C	Si
Tagliaerbe	LOA	2 Med	2 C	Si
Alabarda	LOA	Med	3 C	-

Elettropugno

Infligge PUGN+10 danni se il bersaglio è bagnato.

Ascia da battaglia a scatto ACME

Una versione tascabile dell’Ascia fatta dalla celebre ACME Inc. (NdT: A Company Making Everything cioè una compagnia che

produce di tutto). Premendo un bottone la lama e una parte dell’asta spuntano da un lato dell’oggetto, per una lunghezza totale di 2,5 piedi (NdT: 75 cm). L’oggetto chiuso è lungo 6 pollici (NdT: 1 pollice è 2,5 cm, per cui 13 cm circa). L’emersione della parte interessante di quest’arma è sempre accompagnata da un forte “SPROING”.

Fiorettrichio

Un’arma per chi vuole spendere poco. Ogni volta che infligge più di 3 danni, c’è un 50% di probabilità che la lama si spezzi.

Sega elettrica Craftsman

Questo oggetto per la falegnameria è spesso usato da giocatori di hockey troppo zelanti.

Vibrospada Militech

Quest’arma non è altro che una spada che vibra. Molto in fretta. A parte i possibili usi ricreativi di un oggetto come questo, è estremamente efficace nel tagliare la carne.

Affettatore Sonico Beccali™

La “lama” di quest’arma è un flusso trasmesso di onde sonore ad altissima frequenza che spazzano via le molecole, tagliando tutto in maniera molto precisa. Il problema di quest’arma è che provoca un malanno noto come Trauma Otale. Per ogni minuto in cui il personaggio usa quest’arma, c’è un 1% cumulativo di possibilità di diventare sordi. Inoltre irrita molto le creature con un udito fine. Bugshoe il mio l’ha buttato.

Urlatore Giocarm™

Un’altra arma senza una lama fisica. Questa proietta un piccolo campo di curvatura extra dimensionale che attraversa armature e protezioni teletrasportando pezzi del bersaglio in una dimensione remota. Lo shock e il trauma inflitti da quest’arma sono tali che i danni non si possono curare senza massicci trapianti di tessuti. L’unica difesa efficace contro l’Urlatore è un Campo di Fase WARP.

Lanci-a-Scatto Beccali™

Un’arma memorioplastica, sembra un piccolo bastoncino lungo 12 pollici (NdT: 30 cm) quando è avvitata, ma quando viene attivata diventa grande quanto una vera lancia.

Tagliaerbe

Un oggetto da giardinaggio usato occasionalmente come arma per omicidi o mutilazioni varie. Consiste in un filo metallico che

gira rapidamente per tagliare erbacce o (ahem) altre cose a discrezione dell'utente.

Armi da lancio

Arma	Tipo	#	Mas	Costo	Note
Sasso	SASSO	2	Pic	-	-
Bomba a mano	SASSO	2	Pic	2 D	Si
Militech					
Fumogeno	SASSO	2	Pic	2 D	Si
Giocarm™					
Bomba Accecante	SASSO	2	Pic	4 D	Si
Militech					
Granata Bellamorte	SASSO	2	Pic	2 C	Si
Beccali™					
Fionda	PP	½	Pic	2 D	-
Arco	PP	1	Med	1 C	-
Balestra	PP+1	½	Med	1 C, 8 D	-
.38 Special	PIST	1	Pic	2 C, 5 D	-
.45 Automatica	PIST	2	Pic	4 C	-
Smith & Wesson	PIST+1	1	Pic	6 C	-
.44 Magnum					
PistoZap Beccali™	PIST	3	Pic	5 C	Si
Laser Luger	PIST	1	Pic	4 C	Si
Beccali™					
Pistola Laser	PIST+1	1	Pic	7 C	Si
Militech					
Caricatore	PIST	½	Pic	1 T	Si
Particellare					
Giocarm™					
Fucile	GPIST	½	Med	3 C	-
Militech G-13	GPIST	5	Med	4 C	Si
"Spaccatimpani"					
Fucile per elefanti	GPIST+1	1/3	Med	3 C	-
Carabina	GPIST-1	1	Med	1 C, 5 D	Si
Pistola	GPIST	3	Med	3 C	-
Semiautomatica					
Thompson					
Carabina automatica	GPIST-1	3	Med	1 T	Si
Fucile Laser	GPIST	1	Med	8 C	-
Giocarm™					
Mitra M-60	VGPIST	5	2 Med	7 C	-
Militech G-23	VGPIST	3	2 Med	5 C	Si
"Spazzatutto"					
Militech G-10	VGPIST	2	2 Med	8 C	Si
"Thumpgun"					
Bazooka	VGPIST+2	1/3	2 Med	8 C	Si
Mega-zooka	VGPIST+3	1/3	2 Med	1 T, 7 C	Si
Giocarm™					
Cannone Laser	VGPIST+2	2	3 Med	5 T	Si
Giocarm™					
Lanciafiamme	VGPIST	½	2 Med	1 T	Si
Domestico					
Beccali™					
Missile TA Stinger	VGPIST+4	½	Med	1 T	Si
Sistema	VGPIST+8	1/3	2 Med	3 T	Si
Missilistico					
Militech					
Obice	IGPIST	1/5	M Gra	10 T	-
Militech G-47	IGPIST	¼	M Gra	15 T	Si
"Schiantacità"					
Cannone a	IGPIST	¼	M Gra	25 T	Si
Particelle					
Giocarm™					
Militech G-50	MIODIO	1/5	Eno	20 T	Si
"Flagellatore"					
Cannone Orbitale a	MIODIO	1/10	Eno	2 S	Si
Binario Beccali™					
Sistema di Difesa	NPQEP	1/20	Gig	100 S	Si
Spaccapianeti	AMP				
Giocarm™					

#: Colpi per round

Bomba a mano Militech

Infligge 2d10 danni a tutto ciò che si trova entro 10 piedi (NdT: 3 metri) dall'esplosione.

Bomba Accecante Militech

Oggetto che, una volta lanciato, emette un lampo che acceca il bersaglio o i bersagli. Il bersaglio deve fare un test Difficile su CULO per evitare di guardare il lampo. Se il test è fallito, il bersaglio attacca automaticamente per ultimo in combattimento e deve usare le regole per il Combattimento Cieco (v. Capitolo 6) per 2d10 round. Disponibile in molti colori sgargianti.

Fumogeno Giocarm™

Disponibile in molti colori sgargianti.

Granata Bellamorte Beccali™

Lo "scoppio" di questa granata apre un piccolo portale temporaneo verso una dimensione abitata da orsi di peluche voraci e carnivori. 2d4 di questi orrori escono dal portale e compiono 3 attacchi per round su ogni creatura vivente vicina. Gli attacchi infliggono 1d4 danni. Dopo 3 round, gli orsi scompaiono nel portale, che si chiude dietro di essi. Ecco i punteggi rilevanti degli orsetti: FOR: 2, AGI: 6, PO: 5.

PistoZap Giocarm™

Un modo semplice ma efficace per far fuori qualcuno in maniera efficiente ed estremamente rumorosa.

Laser Luger Beccali™

Un modello creato apposta per gli Spazi-Skin. Da quando è stato messo in commercio, è diventato l'arma preferita di questi malvagi.

Pistola Laser a Braccio Per Uso Personale Militech

Una versione più potente e più gradevole del Lager Laser. Di recente è diventata l'arma preferita degli "eroi scavezzacollo erranti per lo spazio".

Caricatore Catalitico a Energia Particellare Giocarm™

Quest'arma infligge 2d6 danni al bersaglio. Tuttavia, ogni volta che viene usata, c'è una probabilità del 20% che si sovraccarichi e diffonda nell'ambiente circostante una pioggia di particelle cariche, infliggendo 1d6 di danno a tutti nel raggio di 5 piedi (NdT: 1,5 metri), compreso l'utente.

Fucile d'Assalto Multi Funzione Militech G-13, Raffreddamento ad Aria, Caricamento a Cartuccia, Completamente Automatico ("Spaccatimpani")

Un arma progettata per colpire (in tutti i sensi). Una Pistola Grande, con stile. La canna è più grande del solito ed è costruita in modo da far risuonare il "CLANK" della cartuccia che entra nella camera di scoppio. Anche se ha un ritmo di

fuoco impressionante (5 colpi a round), quest'arma sembra che stia sparando ad almeno il doppio. Fortunatamente quest'arma è fatta in modo da non impacciare l'utente, per cui non ci sono controindicazioni a usare un simile gioiello. Nota bene che quest'arma aggiunge un +2 a tutti i tiri su Minacciare.

Carabina

Il raggio di quest'arma è solo Piuttosto Vicino, ma colpisce tutto e tutti quelli che si trovano in un raggio di 2 piedi (NdT: 60 cm) dal bersaglio.

Fucile ad Alta Velocità Antiuomo/Anticarro Militech G-23, Raffreddamento ad Aria "Spazzatutto"

Questa è un'arma potente, e fa il suo lavoro. Quest'arma ha una presa in basso e una di lato. E' l'arma preferita dai Marine Spaziali ed è spesso usata per spazzare via dagli edifici quei brutti alieni bavosi e sbudellatori.

Lanciagranate Thumpgun Automatico a Caricamento Ventrale Militech™ G-10

Questa è una bella arma, rumorosa e potente, che lancia proiettili che fanno gli stessi danni di una Bomba a mano Militech. Per la gioia della folla. Il raggio massimo è solo Piuttosto Lontano.

Carabina Automatica

Come le carabine normali, questa arriva solo fino a Piuttosto Lontano.

Bazooka

Il proiettile di quest'arma infligge danni al bersaglio e a tutto ciò che si trova nel raggio di 5 piedi (NdT: 1,5 metri) dal punto di impatto.

Mega-Zooka Giocarm™

Il proiettile di quest'arma infligge danni al bersaglio e a tutto ciò che si trova nel raggio di 10 piedi (NdT: 3 metri) dal punto di impatto.

Cannone Laser Giocarm™

Una grossa arma laser in genere montata su piccoli veicoli. Molto comune sui piccoli mezzi spaziali. In genere viene venduta solo come accessorio per veicoli.

Lanciafiamme Domestico Beccali™

Quest'arma inonda di fuoco liquido tutto quello che si trova in un raggio di 5 piedi (NdT: 1,5 metri) dal punto di impatto. Oltre a prendere i danni da Pistola Veramente Grande, ogni oggetto infiammabile ha una probabilità del 50% di prendere fuoco.

Sistema Missilistico Terra-Aria Stinger

Questo è un sistema missilistico a ricerca automatica a infrarossi (cioè segue la scia di calore emessa ad esempio da un tubo di scappamento). Questa modalità di attacco ha un Valore di Attacco pari a 7. Insegue il bersaglio

fino a raggio Passami il Binocolo. Se viene sparato contro un bersaglio senza traccia calorica, viaggia in linea retta fino a raggio Vedi Quel Puntino.

Sistema Missilistico Veicolare Aria-Aria Militech "Buzzard"

Un sistema missilistico progettato per essere usato da piccoli velivoli o astronavi. Questi missili non possono essere lanciati senza un veicolo volante che resista al rinculo, inoltre è disponibile solo presso rivenditori di veicoli ad alta tecnologia.

Cannone da Assedio Militech G-47, Fuoco Diretto a Torretta Singola "Schiantacittà"

Un grosso cannone usato per infliggere danni strutturali massicci e per far piovere morte e distruzione su città e popolazioni varie.

Cannone a Particelle Giocarm™

Un'arma letale ad altissima tecnologia. Quest'arma è in gran parte simile a un Bzzt (leggi oltre). Il complesso è formato da dischi concentrici che culminano in una larga piattaforma a forma di diamante che pulsa misteriosamente. Dopo tutto, un'arma dell'età Iper Tecnologica.

Cannone Tattico a Supremazia Terrestre Assoluta Militech G-50, Caricamento Automatico, Propulsione Ferroviaria "Flagellatore"

Un'arma enorme per la distruzione di massa dalla compagnia che ha fatto della distruzione di massa una forma d'arte. Questo dispositivo è così immenso che va trasportato su ferrovia.

Cannone Orbitale a Binario Beccali™

Un'arma progettata per schiacciare il nemico da una comoda distanza. Si può sparare col cannone orbitale solo dall'orbita.

Sistema di Difesa Spaccapianeti Giocarm™

La più grande arma in produzione attualmente, questo sistema combina il meglio dell'ingegneria spaziale con il massimo della potenza di fuoco disponibile. Quest'arma è capace di devastare un intero pianeta. La disponibilità di questo armamento è estremamente limitata, inoltre il proprietario deve sempre portare con sé un permesso speciale.

4.3 Cose che scoppiano nella notte

Arma	Mas	Oops!	Costo	Note
Polvere da Sparo	4 Pic*	3	1 D	-
Nitroglicerina	4 Pic*	5	2 D	Si
TNT	4 Pic*	5	4 D	-
Plastico	4 Pic*	9	7 D	Si
Implosivo	Null-	3 Med	v. nota	100 T
Dimensionale Trask				
Nuke 1-Kilotone	4 Med*	3d100	1 S	Si

Bomba AntiMateria Gra 100000 v. nota si
SchiantaSistema

* Sono le grandezze standard dei blocchi/pacchi di esplosivo. Per fare più danni, unirne un po' assieme.

Nitroglicerina

Roba forte! Se viene lasciata cadere, mossa o soggetta a temperature anche lievemente elevate, esplode con facilità allarmante.

Plastico

Questo esplosivo invece, non scoppia in nessun caso a meno che non gli sia applicato un detonatore. Se lo butti nel fuoco, prende fuoco e basta. Puoi anche usarlo come brioche la mattina nel caffè, ma facci passare in mezzo una corrente elettrica e vedrai che sorpresa!

Implosivi Null-Dimensionali Trask

Questo dispositivo proietta un campo di gravità intensissima che causa il collasso di tutto ciò che si trova entro 50 piedi (NdT: 15 metri) in una sfera di neutronio (un totale di 500000 piedi cubici (NdT: 150000 metri cubi)). Il neutronio è così denso da creare un buco bianco che risucchia la sfera in una null-dimensione. Ovviamente, il problema dei Punti Oops! non si pone neanche per ciò che si trova entro 50 piedi. Tuttavia, oggetti (o creature!) più grandi del campo gravitazionale vengono colpite per un valore di Punti Oops! pari alla percentuale di proprio volume imploso. Per cui, ad esempio, un edificio di 100 piedi alto 300 piedi (volume di 3 milioni di piedi cubici) con un totale di 300 Punti Oops! riceverebbe 50 danni (500000 è un sesto di tre milioni, per cui 50 è un sesto di 300).

Nuke 1-Kilotone

I missili nucleari infliggono danni pieni entro 2 miglia (NdT: 3,2 km) dall'impatto, metà danni fino a 4 miglia, un quarto fino a 6 miglia. Basti dire che se sei abbastanza vicino da goderti lo spettacolo, fai parte della storia!

Bomba AntiMateria SchiantaSistema

Quest'arma da giorno del giudizio include la furia distruttiva di una tonnellata di antimateria e può tranquillamente polverizzare un intero sistema solare. Per quanto ne sappiamo, ne è stata costruita solo una manciata, e non se ne trova nessuna nella dimensione del Vagabondo. Ma, se si trovasse una SchiantaSistema da qualche parte, sarebbe sicuramente senza prezzo (base d'asta: alcuni milioni di Sacchi di Soldi).

4.4 Cose per proteggerti dalle altre cose

Armatura	Val	Costo	Mas	Note
Giacca di cuoio	1	1 C, 5 D	3 Pic	-
Impermeabile	1	2 C, 4 D	5 Pic	-
Armatura di Cuoio	1	3 C	Med	-
Cotta di maglia	3	5 C	5 Med	-
Giubbotto Antiproiettile	5	6 C	2 Med	-

Pettorale di piastre	5	8 C	6 Med	-
Armatura di piastre	6	1 T	9 Med	-
Tuta spaziale	1	1 T, 5 C	3 Med	Si
Armatura Personale Starline™	4	2 T	2 Med	So
Armatura da Battaglia	10	1 S	2 Gra	Si
Giocarm™				
Campo di Fase WARP	4	30 T	Med	Si
Campo di Forza Individuale WARP	1	5 C	Med	Si
Scudo	1	5 D	2 Med	Si
Scudo in Plexiglas	1	1 C	Med	-
Scudo Energetico Starline™	2	5 C	M Pic	si

Tuta Spaziale

Una tuta progettata per sopravvivere ai rigori dello spazio siderale. La Tuta Spaziale standard include supporto vitale completo, comprendendo aria, cibo, acqua e smaltimento scorie, per un intero giorno.

Armatura Personale ad Alta Aderenza Starline™

Questa tuta è fatta di plastica balistica ad alta gradazione, modellata esattamente sulle misure del corpo che la indossa. Si può indossare sotto i vestiti senza destare sospetti.

Armatura da Battaglia Giocarm™, Auto Contenuta, con Supporto Vitale

Questa armatura da battaglia molto potente raddoppia la FOR di chi la usa, fornisce supporto vitale come una tuta spaziale, ha una PistoZap Giocarm™ installata nell'indice destro, un Mega-zooka Giocarm™ sulla spalla sinistra e un Sistema di Tracciamento e Puntamento Giocarm™ sull'elmetto. Un'armatura stupenda, ma richiede grosse quantità di energia. Alla fine di ogni 10 minuti di uso, c'è una probabilità del 10% che l'armatura finisca l'energia e si spenga. Quando succede, l'armatura non si muove nemmeno, per cui chi è dentro deve uscire per poter fare qualsiasi cosa.

Campo di Fase WARP

Genera un campo di forza attorno a chi lo indossa che teletrasporta qualsiasi oggetto dannoso in una dimensione lontana, per poi richiamarlo indietro quando esce dall'altra parte del campo. E' l'unica difesa contro un Urlatore Giocarm™. Un Urlatore Giocarm™ non infligge danni a chi indossa il Campo di Fase. Usato contro altre armi, conferisce una Armatura pari solamente a 4.

Campo di Forza Individuale ad Assetto Variabile WARP

Il prezzo elencato per questa armatura è per punto di Armatura voluto. Per cui, un campo di forza da Armatura 3 costa 1 T, 5 C. La grandezza del generatore di campo resta sempre la stessa, indipendentemente dalla potenza del campo emesso.

Scudo

Un piatto metallico, plastico o di legno tenuto in mano o legato a un braccio per parare i colpi. Quest'armatura può essere usata anche per attaccare i nemici. Fa danni come un Piccolo Oggetto Aguzzo.

Scudo Energetico Starline

Questo dispositivo sembra un orologio digitale da polso, ma di fatto è minuscolo generatore di campo. Di fatto, il personaggio che lo usa ha uno scudo invisibile attaccato all'arto che indossa il generatore. Lo scudo funziona come un qualsiasi Scudo in Plexiglas.

4.5 Oggetti che non pongono pericolo per sé stessi o per il prossimo

4.5.1 Veicoli

Nella lista dei veicoli, la colonna terreno indica che tipo di mezzo fisico il veicolo sa attraversare.

P = Piano S = Spazio
I = Irregolare T = Tempo
M = Mare/Acqua D = Dimensioni
A = Aria O = Ogni

I veicoli possono essere modificati per far loro attraversare altri tipi di terreno. Il costo aumenta del 75% per tipo di terreno per i seguenti tipi:

- Piano
- Irregolare
- Mare/Acqua
- Aria

O del 500% per:

- Spazio
- Tempo

Nessun veicolo può essere predisposto per il viaggio dimensionale a meno che non sia disponibile della tecnologia WARP. Se è disponibile della tecnologia WARP, il costo per rendere un veicolo dimensionale è 1000% la base.

Questo significa che anche una bicicletta può essere resa spaziale (anche se sarà schifosamente lenta!).

Veicolo	MPH	Terr	Cost	PO	A	Mas	Cap	?
Bici	15	P/I	1 C	3/1	0	3 Med	2 Med	-
Motorino	40	P	2 C	3/1	0	3 Med	2 Med	-
Moto	90	P	6 T	6/2	0	Gra	3 Med	-
Cavallo *	30	P/I	5 C	18	2	4 Gra	Gra	-
Chevrolet '57	75	P	7 C	25/8	2	M Gra	Gra	-
Bella Macchina	120	P	10 T	25/8	2	M Gra	Gra	-
Jeep	100	P/I	8 T	25/8	1	M Gra	Gra	-
Limousine	100	P	20 T	30/10	2	2 M	2 Gra	-
Macchina Sportiva	180	P	20 T	18/6	1	M Gra	5 Med	-
Carro armato M-1	40	P/I	75 T	75/25	10	4 M	Gra	Si
Barca a remi *	5	M	8 D	5/2	0	Gra	5 Med	-
Canoa *	10	M	1 C	3/1	0	Gra	5 Med	-
Motoscafo	40	M	6 T	9/3	1	M Gra	2 Gra	-
Motonave	60	M	20 T	12/4	1	2 M	M Gra	-
Casa Galleggiante	40	M	30 T	25/8	2	4 M	M Gra	-
Barca a vela	15	M	15 T	9/3	1	M Gra	3 Gra	-
Sottomarino Personale	25	M	2 S	40/13	4	M Gra	Gra	-
Sottomarino	30	M	20 S	100/30	5	Eno	M Gra	Si

Sopwith Camel	120	A	5 C	12/4	1	M Gra	Gra	Si
Aereo Privato	160	A	3 T	15/5	1	M Gra	2 Gra	-
Idrovolante	150	A/M	3 T	15/5	1	2 M	2 Gra	-
Caccia	2000	A	20 S	45/15	2	5 M	2 M Gra	Si
Razzostivali ACME	2000	A/S	8 C	5/1	0	Gra	2 Med	Si
Razzoslitta ACME	2000	A/S	1 T	5/2	0	Gra		Si
Astropattuglia Giocarm™	30K	A/S	30 S	200/65	15	Eno	3 M Gra	-
Shuttle Personale Travtech™	10K	A/S	20 S	100/33	76	M Gra	M Gra	-
Fregata Trask	10K	A/S	40 S	150/45	10	Gig	8 Eno	-
Generatore di Portali WARP		D						-
Travtech MT-MD-MT	-	P/I/S/D/T	1 S					Si
WARP VR-MT-RA	-	P/I/S/D/T	1 S					Si
Transfera WARP	-	O	100 S					Si

Carro Armato M-1

Questo discutibile mezzo da combattimento monta un Obice, un Mitra M-60 e un Sistema di Puntamento Laser Militech sulla torretta. Inoltre è dotato di un altro Mitra M-60 a fuoco libero in cima alla torretta.

Sottomarino

Un veicolo sottomarino creato per ospitare fino a 25 persone per molte settimane. Questo tipo di vascello imbarca in genere dei siluri. Considera i Siluri come missili Stinger per uso esclusivamente sottomarino.

Sopwith Camel

Una forma di trasporto aereo primitivo, con una struttura ad ala doppia. In poche parole, un progetto ridicolo per un aereo stupido. Spesso armato con un Mitra M-60.

Caccia

Una macchina da guerra volante. L'armamento standard per un Caccia consiste in 6 Missili AA Militech e 2 Mitra M-60.

Razzostivali ACME

Un pochino inaffidabili. Ogni turno in cui vengono usati c'è una probabilità del 10% che i controlli impazziscano, mandando l'utilizzatore a sbattere contro il più vicino oggetto piatto e fermo. Il malcapitato subisce 2 Punti Oops! di danno e lascia la propria impronta nell'oggetto colpito (sagoma buona per eventuali calchi).

Razzoslitta ACME

Un altro ottimo prodotto ACME! Ha la stessa chance del 10% di impazzire come i Razzostivali, con gli stessi risultati, eccetto per il fatto che i danni ammontano a 3 Punti Oops! e il solco lasciato è più profondo (il calco viene molto meglio).

Astropattuglia Giocarm™

Un velivolo da combattimento per attacco o difesa con una plancia ospitante un solo pilota. Questo veicolo monta un Cannone a Particella Giocarm™, 15 Missili AA Militech e un Cannone

Laser a Ripetizione Giocarm™ (2 colpi a round, VGPIST+2).

Shuttle Personale Travtech™

Un trasporto interstellare capace di ospitare fino a 10 persone, pilota incluso. Può mantenere il supporto vitale attivo per 1 mese prima di aver bisogno di una ricarica dei sistemi di bordo.

Mezzo di Trasporto Milli Dimensionale Multi Terreno Travtech™ (MT-MD-MT)

Un veicolo costruito appositamente per viaggiare in altre dimensioni. Il pilota imposta le coordinate e attiva il motore, viaggiando ovunque entro le mille dimensioni registrate nella memoria di bordo. Viaggia per terra come una Jeep.

Veicolo Ricreativo Multi Terreno a Realtà Alternativa WARP (VR-MT-RA)

Funziona come il modello Travtech, tuttavia può raggiungere qualsiasi dimensione esistente, non solo mille.

Transfera WARP

Si dice che sia l'ultimo progetto ultimato dal Professor Walker. Può andare ovunque a velocità incredibile. E con stile. Sembra una sfera di 3 metri di diametro fatta di metallo scintillante (quella di Arithon è d'oro). L'interno è uno spazio extra dimensionale che appare diverso ogni volta che si entra. Ne sono state costruite solo tre. Una l'ha sicuramente Arithon, questo è sicuro. Voci di corridoio dicono che forse Trask ne ha un'altra. Non si sa niente della terza.

4.5.2 Equipaggiamento Vario

Oggetto	Mas	Cost	Note
Sistema di Puntamento Laser	3 Pic	1 T	Si
Militech			
Sistema di Tracciamento e Puntamento Giocarm™	3 Pic	6 C	Si
Coltellino Svizzero	M Pic	5 D	-
Occhiali da sole fighissimi	7 Min	1 C, 5 D	-
Kit della Piccola Spia modello Deluxe	Med	1 T	Si
Kit del Piccolo Chimico "Allora vuoi veramente diventare uno scienziato pazzo?"	3 Med	6 C	Si
Strumento Polifunzione Bzzt, a mano	Med	4 C	Si
Bzzt da scrivania	6 Med	1 T	Si
Bzzt completo	Gra	5 T	Si
Scarpe per atletica	2 Pic	4 D	-
Corda di Canapa 50'	3 Med	5 d	Si
Corda di Nylon 50'	Med	2 D	Si
Cavo di Acciaio 50'	8 Med	8 D	Si
Monofilo Trask	3 Pic	5 C	Si
Semprecorda™ WARP	Pic	8 C	Si
Arnesi da scasso	Pic	2 C	Si
Zaino	4 Med *	7 D	-
Portatutto a Gravità Assistita WARP	6 Med *	1 T	Si
Telecamera	2 Pic	2 C	-
Tracciatore Extra Dimensionale Trask	4 Med	3 C	Si
Localizzatore Virtuale WARP	7 Med	8 C	si
Traduttore Universale WARP	2 Med	3 C, 4 D	Si
Bussola Temporale WARP	3 Pic	2 D	Si
Involucro Atemporale WARP	2 M Gra	1 S	si

Sistema di Puntamento Laser Militech

Questo sistema di puntamento al laser conferisce +2 a tutti i tiri di qualsiasi sistema missilistico su cui è montato.

Sistema di Puntamento e Tracciamento Giocarm™

Un altro sistema di puntamento, questo da +1 a tutti i tiri del sistema missilistico su cui è montato.

Kit della Piccola Spia modello Deluxe

Questo Kit include una minuscola telecamera, un microfono direzionale, un tagliacavi, un kit per le impronte digitali, delle gocce di lassativo, una capsula di cianide e un kit per il trucco. Tutto quello che serve alla Piccola Spia!

Kit del Piccolo Chimico "Allora vuoi veramente diventare uno scienziato pazzo?"

Questa valigetta contiene provette, alambicchi, fornelli Bunsen e un sacco di reagenti. Quando il personaggio ha bisogno di un qualche elemento chimico, c'è il 60% di probabilità di trovarne un po' nel kit.

Strumento Polifunzione Bzzt, a mano

Questo oggetto consiste di una impugnatura, una manopola e di due stecche metalliche tra cui scorrono ogni tanto piccole scariche elettriche che fanno uno strano suono simile a "Bzzt". Un personaggio con Pasticciare con Oggetti Elettronici può riprogrammare il Bzzt con un cacciavite e trasformarlo in una cosa qualunque, da uno scanner termico a un caricatore energetico. Il raggio d'azione della funzione programmata è limitato a 100 piedi (NdT: 30 metri).

Bzzt da scrivania

Come il modello più piccolo, ma ha un raggio di 5 miglia (NdT: circa 8 km).

Bzzt completo

Come i modelli più piccoli, ma ha un raggio di 100 miglia (NdT: circa 160 km).

Corda di Canapa 50' (NdT: con il ' si intendono piedi)

Questa corda primitiva regge fino a 5 Med.

Corda di Nylon 50'

Questa corda regge fino a 1 Gra.

Cavo di Acciaio 50'

Questo cavo regge fino a 2 M Gra.

Monofilo Trask

E' una spoletta di 100 iarde di cavo monofilare (NdT: 1 iarda sono 3 piedi, perciò 90 cm. 100 iarde = 90 m). Non può essere tagliato da nulla se non un Affettatore Sonico Beccali™, un Urlatore Giocarm™ o un'arma laser. Regge 1 Gra.

Semprecorda™ WARP

Un contenitore di cavo monofilare, solo che non si esaurisce mai. La scatola non è altro che un portale verso un universo costituito esclusivamente da cavo monofilare. Regge 1 Gra.

Zaino

La massa indicata si riferisce a quanto può trasportare, non a quanto pesa individualmente. Gli oggetti messi nello Zaino valgono solo la metà per il conteggio degli oggetti trasportabili. Ad esempio 3 Med valgono solo 1,5 Med ai fini della trasportabilità.

Portatutto a Gravità Assistita WARP

E' un dispositivo tipo zaino che contiene un piccolo generatore antigravità. Gli oggetti posti nel Portatutto valgono solo un quarto nel conteggio dell'ingombro. Può portare fino a 6 Med.

Tracciatore Extra Dimensionale Trask

Questo dispositivo può individuare la direzione in cui si trova un oggetto nel flusso spazio temporale se la locazione è entro 3 dimensioni.

Localizzatore Virtuale WARP

E' molto più potente del modello Trask, dato che individua l'oggetto ovunque esso sia, indipendentemente dalla distanza spazio temporale. L'oggetto tuttavia deve avere un Trasmettitore addosso. Il Localizzatore Virtuale viene imballato con quattro trasmettitori.

Bussola Temporale WARP

Questo dispositivo indica con precisione la propria posizione nel tempo con uno scarto di +/- 50 anni. Non indica in che dimensione o realtà alternativa ci si trova.

Traduttore Universale WARP

Questo dispositivo traduce istantaneamente qualsiasi lingua parlata nelle vicinanze nell'idioma prescelto. E' dotato di un microfono ad alta sensibilità che percepisce qualsiasi tipo di comunicazione. Compresi Odore, Udito, Vista, Tatto e addirittura Sapore.

Involucro Atemporale WARP

Questo dispositivo blocca il tempo in un'area circoscritta. Di fatto, mette in sospenso la vita, la morte e tutte le altre leggi naturali. A nessuna di queste persone piace essere messa in sospenso, per cui si lamentano. Le lamentele di Vita, Morte e di tutte le Forze della Natura possono essere pericolose. Questo è riflettuto dal

fatto che l'involucro di non-tempo può essere mantenuto per 3 settimane, prima di dover spegnere il macchinario. Se non viene spento, esplode come un Nuke da 1-Kilotone. La macchina pesa 2 M Gra, l'involucro è creato dentro la macchina ed è ampio 1 Gra. Il dispositivo non può essere mosso mentre è acceso a meno che non sia montato su un veicolo.

4.5.3 Sbronze

Alcolici	Fattori Intossicanti	Costo	Note
Latte	0	4 b	-
Caffè	-2	2 b	-
Birra	.1	1 d	-
Birra Leggera	.05	1 d	-
Whisky (bicchiere)	.5	1 d, 5 b	-
Whisky (bottiglia)	.20	1 D, 5 d	-
Vino (bicchiere)	.3	1 d, 5 b	-
Vino (Bottiglia)	3.6	1 D	-
Vodka (bicchiere)	.8	1 d, 5 b	-
Tequila (bicchiere)	.8	1 d, 5 b	-
Gin (bicchiere)	.6	1 d, 5 b	-
Latte di Capra Goltraniana	1	2 d	-
Bei Vecchi Tempi	1	2 d	-
Spremuta di Creature	1	2 d	-
Pelose Morbide			

Cocktail	Fattori Intossicanti	Costo	Note
B-52	2	1 d	-
B-2	2	3 d	Si
Kamikaze	1.5	3 d	-
White Russian	2	3 d	-
Fuzzy Navel	1.5	3 d	-
Brain	2	3 d	-
Tequila Sunrise	2	3 d	-
Harvey Spaccamuri	2	3 d	-
Vile Robaccia Giallastra	3	3 d	-
Nociva Robaccia Verde	3	3 d	-
Terrificante Robaccia Rossa	3	3 d	-
Vulcano	5	4 d	-
Supernova	5	4 d	-
Incantatore di Serpenti	5	4 d	-
Cortiano			
Linfa di Piombo	5	4 d	-
Calzino Puzzolente	5	4 d	-
Singularità	v. nota	1 D	Si

* Prezzi elencati secondo il listino del Vagabondo Galleggiante. Ricorda che il primo drink dopo essere entrato per la prima volta nel Vagabondo è gratis.

B-2

Identico al B-52, solo che costa di più.

Singularità

Questa è la specialità della casa del Vagabondo Galleggiante, dato che nessun altro se non Sputo sa come prepararne uno senza uccidere qualcuno. Quando qualcuno è abbastanza matto da ordinare una Singularità, il Barista lancia 1d100 e consulta questa tavola, oppure sceglie di testa propria un effetto. Un personaggio può bere una sola Singularità per partita.

Dado	Effetto
1-20	5 Fattori Intossicanti
21-30	10 Fattori Intossicanti

31-45	Svenuto per 2d10 turni
46-60	Istantaneamente Scoppiato
61-70	Istantaneamente Fradicio
71-75	Una caratteristica (scelta dal Barista) aumenta di 1 per 1d20 turni
76-78	Tutte le caratteristiche fisiche aumentano di 1 per 1d20 turni
79-80	Tutte le caratteristiche mentali aumentano di 1 per 1d20 turni
81-85	Una caratteristica (scelta dal Barista) cala di 1 per 1d20 turni
86-88	Tutte le caratteristiche fisiche calano di 1 per 1d20 turni
89-90	Tutte le caratteristiche mentali calano di 1 per 1d20 turni
91	Peli crescono ovunque
92	Pelle di colore differente per 1d10 giorni
93	I vestiti si animano e diventano intelligenti per 1d30 turni
94	Una personalità di una vita precedente prova a riprendere possesso del corpo, ma non ci riesce
95	Cresce un braccio extra per 1d6 giorni
96	Personalità completamente invertita per 1d10 turni
97-98	Tira di nuovo 2 volte
99-100	Tira di nuovo 3 volte

Capitolo 5: E' una questione di realtà

Nome: **Dr. Elizabeth “Liz” Stekker**

Razza: Homo Sapiens

Modello: Cervellone

Frase Chiave: “Sembra uno Sfiguratore di Uomini Xzuviano a 9 gambe. Se siamo fortunati, sta dormendo. Se no, potrò finalmente completare quella tesi sull'apparato digerente Xzuviano.”

FOR:	2	Punti Oops!: 20
AGI:	4	
MIR:	5	Punti Culo: 1
TEST:	6	
FIG:	2	Trucco: Effetto Newton
BS:	4	
CULO:	1	

Abilità	Livello	
Conoscenza Specifica: Biologia (TEST)	Professionista	10
Conoscenza Specifica: Antropologia (TEST)	Professionista	10
Conoscenza Specifica: Chimica (TEST)	Esperto	9
Fisica Anormale (TEST)	Pivello	7
Sparare (Pistola Grande)	Esperto	8
Picchiare la gente (FOR)	Esperto	5
Picchiare la gente veramente forte (AGI)	Capace	6
Guidare Astronavi (AGI+MIR):2	Professionista	9
Abbassarsi (AGI)	Esperto	7
Lanciare (MIR)	Pivello	6
Stupidaggini (TEST)	Pivello	7
Cucinare (BS)	Professionista	8

“Pare che io ti debba mostrare tutte le realtà che affronterai nella tua vita. I maschi, considerato quello che sono (maschi, appunto), credono che in ogni angolo dell'universo si nasconda qualche occasione per ottenere l'intrattenimento più basso e gratuito. Permettimi di presentarmi, sono la Dottoressa Elizabeth Stekker, Ricercatore di Antropologia, Biologia, Chimica e Unicologia. Inoltre, sono una mercenaria veterana e sono considerata un chef eccezionale (le mie specialità sono il Soufflé Blu Artraltiano e condurre campagne militari nelle pianure dell'Asia, ma non indaghiamo oltre).”

5.1 L'Universo

La prima realtà che devi conoscere è l'universo del Vagabondo Galleggiante. Il Vagabondo si trova in una dimensione in cui le leggi della natura sono straordinariamente deboli. Di fatto queste regole possono essere facilmente piegate, manipolate e (talvolta) completamente annullate. Questa natura caotica fa parte della struttura cosmica di questo universo. Se non ci fosse, stagnerebbe.

La malleabilità delle leggi della natura colpisce una sfaccettatura dell'universo, rendendo possibile l'esistenza di un “centro dell'universo” e di un confine dimensionale che tocca un numero infinito di dimensioni.

L'universo è strutturato come una infinità di celle dimensionali a nido d'ape che si estendono nelle 3 dimensioni spaziali all'infinito (altezza, larghezza, profondità).

5.2 Storia

Questa non è la storia di un universo in particolare, è più che altro una generalizzazione della storia passata da oltre il 96.8% delle dimensioni conosciute.

5.3 Viaggio Dimensionale

Il viaggio e la comunicazione tra due dimensioni si ottiene in due modi. Il primo modo, più semplice, consiste nell'attraversare i confini dimensionali uno alla volta. Spesso questo sistema porta a viaggi molto, molto lunghi. I confini dimensionali possono essere raggiunti tramite un qualsiasi veicolo capace di viaggiare dimensionalmente. Questo modo di muoversi è in genere ritenuto obsoleto, anche se è ancora usato in certe dimensioni a bassa tecnologia (spesso accoppiato a veicoli assolutamente inappropriati all'uso). L'altro modo, molto più veloce, consiste nel viaggiare direttamente verso la dimensione scelta. Si ottiene questo effetto usando una quarta dimensione spaziale come tunnel. In genere si riferisce a questa dimensione come al “D-Spazio”. Questo metodo è usato dai veicoli estremamente avanzati, come la Transfera, il Generatore di Portali e il VR-MT-RA della WARP, o il MT-MD-MT della Travtech™.

5.4 Le Dimensioni

C'è una infinità di dimensioni alternative, nell'universo. Ognuna di esse è una alternativa rispetto a tutte le altre, una infinità di “cosa sarebbe successo se” per ogni momento del tempo e dello spazio. Cosa sarebbe successo sul tuo mondo se la pietra fosse stata un gas a temperatura ambiente, o se la temperatura fosse stata di 14000 Fahrenheit (NdT: circa 51800 °C) e così via. Se stai cercando un tipo di mondo particolare, cerca, da qualche parte sarà.

5.5 Pianeti, Stelle e altri Corpi Celesti

Nell'infinità di dimensioni, si trova una discreta quantità di materia. La materia tende a creare pianeti, stelle, asteroidi e altri corpi celesti. La maggior parte di questi corpi ha anche un campo gravitazionale che dipende dalla loro massa. Molti sono anche sferici. Nella maggior parte delle dimensioni, c'è numero pressoché infinito di corpi celesti. Genericamente, queste

dimensioni saranno quelle che hanno sviluppato la vita e saranno quindi il luogo dell'azione.

5.6 Lo Spazio

Lo Spazio è esattamente questo, un enorme spazio vuoto con dei pezzi di materia dentro (leggi sopra). Bisogna viaggiare parecchio per passare da un corpo celeste a un altro, e questo in genere significa viaggiare nello spazio. Per questo motivo, spesso si combatte per decidere chi può passare tramite un certo spazio e chi no. Sfortunatamente, appena non si riesce più a vedere l'insegna al neon del Vagabondo Galleggiante, a meno che non si sappia sopravvivere al vuoto siderale allo zero assoluto e senza aria per propria natura, bisogna ricorrere ad astronavi o tute spaziali per muoversi.

5.7 Vita

Su molti mondi, in alcune aree dello spazio e praticamente in ogni dimensione, gli elementi chimici si sono mescolati in vari modi. Queste misture si sono fatte sempre più complesse, finché non hanno cominciato ad agire secondo i propri sensi e non solo secondo le leggi chimico-fisiche. Dopo molto tempo, queste forme di vita hanno sviluppato enormi cervelli e si sono autoproclamate "vive" e "intelligenti". Per un po' di tempo, questo era sufficiente, tuttavia molto presto la vita intelligente decise che aveva bisogno di alcune cose (v. Introduzione). La risposta ai bisogni primari segna l'inizio della civiltà.

5.8 Tecnologia

Gli esseri (autoproclamatasi) intelligenti arrivarono al punto in cui le loro sole abilità fisiche non permettevano la soddisfazione dei bisogni naturali. Volevano cibo migliore, un riparo più sicuro, stimoli intellettuali più impegnativi e posti ancora più bui in cui riunirsi e ingerire sostanze che la mamma ha detto di non toccare. Alcuni cervelloni si riunirono e trovarono una soluzione, la "tecnologia". La parola aveva un nonsochè di futuristico, un suono strano che preludeva un'era di macchine straordinarie. Nei secoli seguenti queste creature e i loro discendenti scoprirono che cosa significava quella parola. All'inizio la tecnologia era semplice. Altari per telefonare agli dei, balletti speciali per controllare il tempo, e così via. Ma mentre il tempo scorreva, queste tecniche semplici ma efficaci non bastavano più. In quel momento, qualcuno suggerì la possibilità di creare macchine con parti mobili. Venne immediatamente lapidato da una folla infuriata accecata dall'odio, ma l'idea rimase. La

gente continuò a costruire e sperimentare, e il progresso continua fino ai giorni nostri, non si ferma mai.

5.9 Governi e Politica

Ancor prima della nascita della tecnologia, il governo era semplice. Il capo era chi picchiava tutti gli altri per sottometterli. In genere dopo questo trattamento, tutti obbedivano al capo. Sfortunatamente, mentre la gente acquisiva nuovi mezzi (v. Tecnologia), acquisiva anche nuovi bisogni. Le lamentele "Vogliamo più libertà" e "Non vogliamo essere picchiati a sangue per essere sottomessi" portarono i capi dell'epoca a fare l'errore più grave di tutti i tempi. Diedero alla gente ciò che voleva. Questo è il punto focale della storia, la nascita di una creatura odiatissima, la "burocrazia". La Burocrazia divideva la leadership e confondeva tutti quelli che venivano a contatto con essa, al punto che per mille anni, da quando fu introdotta, nessuno fece nulla (a parte i produttori di timbri e chi stampava i moduli). Alla fine, la gente si stancò di questa stagnazione e cominciò ad agire di testa propria. Questa rinascita è nota universalmente come "Età di Ottone del Progresso" (non buono quanto l'oro o anche l'argento ma, se ben pulito, brillava ugualmente). L'Età di Ottone ormai è finita, i burocrati rimangono per i fatti loro e sono contenti di scartabellare ogni giorno i loro moduli senza dare fastidio a nessuno.

5.10 Affari e Politiche Corporative

Fin dall'alba della tecnologia, esisteranno persone che cercavano solo il proprio profitto. Quelli che avevano nuove idee e sapevano decidersi in maniera precisa, o erano semplicemente carismatici, presero altre persone a lavorare con loro. Non facevano questo col vecchio sistema della violenza gratuita, ma piuttosto offrendo all'impiegato qualcosa che voleva (cibo, rifugio, ecc.). Quando la burocrazia scoprì la sua brutta faccia, il mondo degli affari si appropriò della organizzazione di quest'ultima, mantenendo però il forte obiettivo: il profitto. Gradualmente gli affari si trasformarono in una sorta di burocrazia monarchica. I pochi affaristi in cima alla struttura erano gli unici capaci di uscire dal labirinto di timbri della struttura corporativa. Lentamente, questo labirinto venne usato come scudo per gli alti dirigenti. Fu proprio in quei tempi che un impiegato molto creativo di una mediocre ditta di giochi chiamò i dirigenti "Esecutivi". Fu strappato immediatamente dalla sua esistenza semplice ma felice per essere promosso ad alto dirigente, per questa brillantissima idea. Tale nome venne infatti adottato universalmente per indicare gli alti

dirigenti. Nonostante questo, solo i migliori amici del creativo vennero a sapere che in realtà la parola “Esecutivo” era intesa come un insulto (in qualche lingua oscura) da parte dell’impiegato verso la stirpe, provenienza, razza, dimensione o preferenza sessuale del manager. Ma gli esecutivi dell’universo si presero la loro rivincita. Il povero creativo impazzì a causa dello stress per il lavoro troppo pesante. Il suo costante rifiuto all’uso di giocattoli da scrivania, alla partecipazione ai “pranzoni spancioni” e alle sessioni di abbronzatura lo portarono a un esaurimento nervoso. Passò gli ultimi giorni della sua vita nel manicomio corporativo. Il mondo degli affari è cresciuto in potere e risorse, ma la struttura è rimasta uguale.

5.11 Magia e Incantesimi

L’uso della magia consiste nello strappare energia all’M-Spazio (una piccola sacca dimensionale presente in quasi tutte le dimensioni) e darle forma tramite gesti, rune, ecc. Si può usare questa energia in una infinità di modi, tutti sfruttabili tramite vari incantesimi, tuttavia solo pochi sono disponibili senza doversi allenare per dei secoli.

Le tecniche magiche attuali sono dovute al famoso mago Burtholdt, l’Insopportabilmente Brutto. “Insopportabilmente” fu aggiunto al nome dopo un disguido magico veramente disgustoso. Sembra che stesse cercando di evocare un demone particolarmente odioso, tuttavia sbagliò ad aprire il portale giusto. Per questo, mischiò erroneamente un incantesimo di cura con uno di evocazione. Evocò parzialmente un demone costituito interamente da letame di yak. L’incantesimo di cura fuse una parte della sua testa con il demone. (Per questo era noto anche come l’Insopportabilmente Puzzolente). Più tardi, le sue incredibili, relevantissime, ricerche magiche sulla fertilizzazione dei campi permisero di sfamare le popolazioni di intere dimensioni. Il mago purtroppo morì in maniera orribile il giorno del proprio trionfo, mentre presentava straordinari miglioramenti alle tecniche magiche di crescita. Fu fatto a pezzi e portato via a strisce da un’ora di mosche cavalline. La sua scoperta finale rimane tuttora un mistero.

5.12 Viaggi nel tempo

Dopo che i viaggi temporali divennero piuttosto comuni, si scoprì che anche il tempo poteva essere attraversato abbastanza facilmente. L’industria dell’azzardo venne completamente distrutta dalla diffusione di notizie in anticipo. Le borse valori di tutto il mondo precipitarono mentre milioni di persone approfittavano di soffiate sicure. I paradossi spuntavano come

funghi, cancellando interi pianeti dall’esistenza. Tutto questo terminò quando finalmente vennero introdotte leggi statali e corporative che mettevano fuori legge questo tipo di operazioni. Per far rispettare queste leggi, i “poteri che sono” istituirono una organizzazione per pattugliare il flusso temporale: La Tempolizia!

5.12.1 La Tempolizia

La Tempolizia è un gruppo dedicato alla conservazione del flusso temporale. Sono uomini e donne d’azione. Questi ammaliani agenti pattugliano le autostrade del tempo, sono emissari di verità e giustizia, lavorano ogni giorno col sorriso sulle labbra e uno scintillio negli occhi. L’ufficiale di tempolizia standard indossa una tuta spaziale con un elmetto sferico con due antenne (che non hanno assolutamente nessuna funzione), una versione ACME della PistoZap Giocarm™, una Astropattuglia Trask (sotto forma di “vecchio razzo”) equipaggiata con un motore per il viaggio nel tempo, un anello di decodifica della Tempolizia, una radio da polso e un Fucile Laser Giocarm™. E’ anche possibile usare i dati generici dell’Eroe Spaziale (v. Capitolo 9).

5.13 Alcolici e Bevande Varie

Mentre qualcuno pensava a come costruire macchine con parti mobili, qualcun altro realizzava il primo processo di distillazione. Quando esposero la loro invenzione al mondo, si trovarono di fronte tre gruppi. Il primo gruppo era quello dei baristi, che erano contenti di poter finalmente fare qualcosa. Il secondo era un gruppo senza nome che fu così contento da fare talmente tanto casino che anche gli inventori si spaventarono. Il terzo gruppo era costituito dai letali militanti della Lega Rivoluzionaria Popolare per la Sobrietà.

5.13.1 La Lega Rivoluzionaria Popolare per la Sobrietà

La Lega Rivoluzionaria Popolare per la Sobrietà venne fondata circa 25 anni dopo l’introduzione degli alcolici. Combatte per imporre la propria politica di totale astemia su tutti gli esseri senzienti. Gruppo paramilitare, le sue tattiche l’hanno portato in fretta nel mirino di governi e corporazioni che l’hanno dichiarato fuori legge. Attualmente è radicato in molte dimensioni e conta letteralmente miliardi di membri. Le loro prestazioni sono spesso ridotte da due fattori. Il primo è la eccessiva violenza dei loro mezzi. Il secondo è la completa inettitudine dei loro addetti alle pubbliche relazioni. In qualsiasi città, è difficile non notare i loro poster con slogan intelligentissimi come “Noi non beviamo, per cui non dovresti neanche tu!” e “Morte a tutti voi ubriaconi!” o addirittura “La

connessione tra bevande alcoliche e malattie veneree esiste: è vero!”

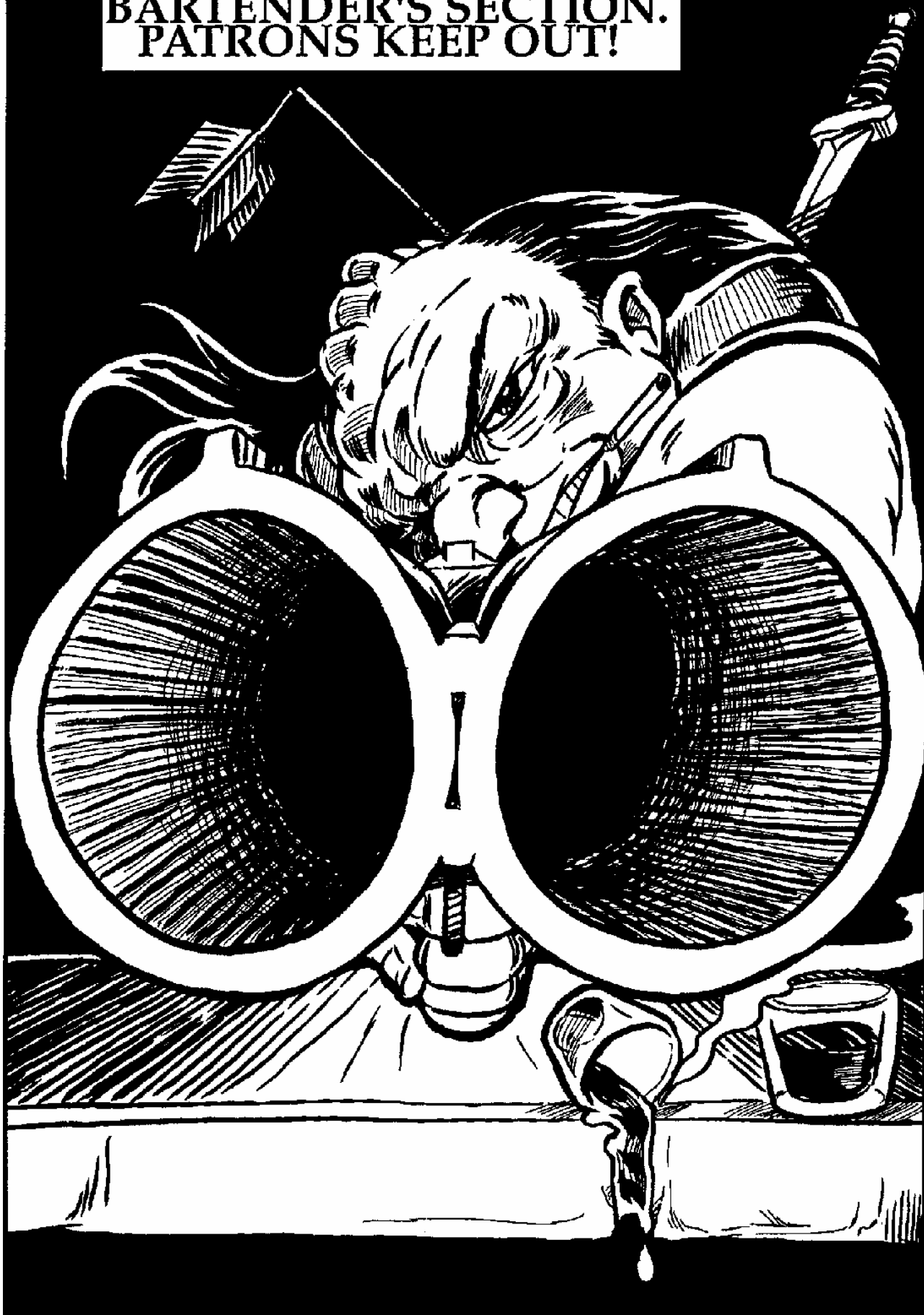
5.14 Gli Spazi-Skin

Gli Spazi-Skin (altrimenti noti come Nazisti Spaziali) sono una organizzazione terrorista che si prefigge la dominazione universale. Sperano di raggiungere la sottomissione di ogni altra forma di vita senziente in un unico stato fascista. Distruggendo ogni forma di libertà personale, sperano di schiacciare le speranze delle persone. Amano molto girare in lungo e in largo, ottenendo ciò che vogliono solo tramite un misto di forza brutta e crudeltà gratuita. Tuttavia, anche questi sociopati depravati hanno i loro lati positivi: amano tutti la musica di Wagner (specie la “Cavalcata delle Valchirie”).

5.15 Dove entri in gioco tu

Se sei un giocatore, questo è probabilmente l’universo in cui avverranno le tue avventure (o disavventure). D’altro canto, se sei il Barista, sfodera la tua creatività e lavora su queste basi. In altre parole, cerca di creare un universo tuo. Le informazioni in questo capitolo sono solo delle linee guida per aiutarti. Se tu, come Barista, vuoi buttare via tutto, fallo pure e comincia da capo. Di certo non possiamo fermarti.

**BARTENDER'S SECTION.
PATRONS KEEP OUT!**



Capitolo 6 : Non è il mondo in cui vivi

“Ma Mistoslav, io sono tuo amico, non voglio che tu ti faccia male in qualche sfortunato incidente pagato dal governo!”

Nome: **Hawk “Sputo” Luger**

Razza: Homo Sapiens

Modello: Barista

Frase Chiave: “Se vuoi sanguinare, vai a farlo fuori, ho un bar da gestire, io.”

FOR:	3	Punti Oops!: 18
AGI:	2	
MIR:	4	Punti Culo: 3
TEST:	2	
FIG:	4	Trucco: Effetto Burocrazia (ABC)
BS:	6	
CULO:	3	

Abilità	Livello	
Mischiare Bevande (BS)	Professionista	10
Minacciare (FIG)	Professionista	7
Psicanalisi (BS)	Capace	8
Sparare (Pistola Grande) (MIR)	Pivello	5
Pasticciare con Sostanze Pericolose (BS)	Capace	8
Sembrare Orribili in ogni occasione (FIG)	Professionista	8
Conoscenza Specifica:		
Orari Autobus & Treni	Professionista	6

Come Barista ti starai chiedendo in che razza di universo stai mettendo i tuoi Avventori. Se non te lo stai chiedendo, allora non sei il Barista. E se non sei il Barista, **SMETTI SUBITO DI LEGGERE!** Oh, beccati questo, impiccione.

Questa sezione serve a renderti familiare l'universo del Vagabondo Galleggiante e le regole del gioco.

Ci sono di fatto tre tipi di avventure in SVG:

- Avventure passate in una dimensione lontana (le classificheremo come “Weekend persi”)
- Avventure che portano gli avventori a saltare da una dimensione all'altra (“Salta che ti passa”)
- Avventure che hanno luogo quasi interamente al Vagabondo Galleggiante (“Un salto al bar”)

I Weekend persi in genere dipendono da informazioni particolari, ma se hai intenzione di giocare un Salta che ti passa (passando per l'universo del Vagabondo) o di fare un salto al bar, hai bisogno di conoscere bene l'universo.

Gli Dei Antichi

“Sai come vanno queste cose: sei l'onnipotente, per cui ogni cosa è roba vecchia.”

Una volta, prima dell'avvento strisciante dell'uomo, esistevano degli dei che se ne fregavano bellamente delle Leggi della Fisica e delle Forze della Natura (va bene, non proprio dei,

ma comunque forze con cui confrontarsi). Gli dei erano divisi in quattro fazioni distinte:

- Gli Scrittori, amanti della libertà, che si divertivano a giocare con la realtà come volevano
- I subdoli Agenti, che cercavano di trarre profitto dall'operato degli Scrittori
- I crudeli Editori, che cercavano di pervertire le opere degli Scrittori date loro dagli Agenti.
- I malvagi e disdicevoli Critici, che disprezzavano tutto quello che facevano gli altri dei e cercavano di distruggere le loro creazioni.

Alla fine, Il Pezzo Grosso Al Piano Di Sopra disse “Quel che è troppo è troppo!” decretò che in questo universo gli esseri intelligenti potevano essere artefici del proprio destino e quindi gli dei dovettero sloggiare.

Tutto ciò era cosa buona e giusta, ma ovviamente alcuni di quei piccoli, pestiferi dei non ascoltò. Specialmente quando si scoprì che la creatura dominante era l'umanità. Gli dei conoscevano bene quali immani distruzioni questa creatura aveva provocato in altri mondi, per cui nella loro divina saggezza scelsero un posto in prima fila per godersi lo spettacolo.

Per essere sicuri di non perdersi niente, i Critici contattarono gli uomini e guadagnarono la loro fiducia. Interi sistemi solari cominciarono ad adorare i Critici, pur non realizzando cosa questo significasse. Questi sistemi mandarono flotte di invasione negli altri sistemi per assoggettarli.

Gli Scrittori videro quello che stava accadendo e, invece di procurarsi degli alleati umani, deformarono la realtà attorno alle flotte, trasformandole in discariche ambulanti. I Critici non apprezzarono. Questo provò ulteriormente che una fazione non poteva ottenere la supremazia senza che le altre si opponessero o, meglio ancora, si alleassero contro di essa.

Decisero allora di non impicciarsi troppo negli affari degli uomini. Gli Scrittori promisero di rendere la vita interessante. Gli Agenti giurarono di vendere le storie in altri universi. Gli Editori annunciarono che avrebbero mantenuto viva la comunità, infine i Critici assicurarono che ogni opera sarebbe stata recensita.

Tutto questo ebbe molto poco a che fare con quello che accadde nei millenni successivi. Come voleva il Pezzo Grosso.

Il Professor Walker

E' difficile per un non umano emergere in un mondo dominato dagli umani, ma quando uno ce la fa, è sicuramente speciale. Aiuta anche avere un nome umano. Thaddious Kalick Walker era una creatura insettoide abbandonata in stato larvale e adottata da umani. Divenne molto presto il più grande esperto del multiverso in scienze extra dimensionali. Prima lavorò per molti governi, migliorando motori a curvatura, progettando teletrasportatori di materia e riparando sistemi telefonici. A 68 anni fondò la Walker Aggeggi Realmente Prodigiosi Inc. Non era solo il suo pensatoio personale, ma era anche una compagnia specializzata nell'Ultra-tech, tecnologia così avanzata che, sotto la guida del Professor Walker, portò la società nel firmamento finanziario nel giro di pochi mesi. La WARP Inc. rilevò molte società minori e assunse i loro impiegati con stipendi generosi.

Ci un piccolo scandalo quando venne licenziato un intero dipartimento della compagnia perché stava producendo armi: aveva violato una delle norme più severe della WARP Inc. La maggior parte di questi licenziati finì alle Industrie Trask.

L'altro grosso scandalo causò un tracollo finanziario della società quando un dirigente di alto livello (che rimarrà anonimo) usò una delle macchine del tempo aziendali per compiere una speculazione nella borsa intergalattica. Il Professor Walker venne distrutto dall'idea che qualcuno di cui si fidava così tanto lo avesse tradito. Così si ritirò parzialmente dagli affari per lavorare su un progetto personale.

Si scoprì che questo progetto aveva a che fare con la fabbrica stessa della realtà, non solo con pezzi di essa, come le altre invenzioni. L'unico testimone dell'ultimo esperimento di Walker disse "Fu stranissimo. C'erano delle robe luccicanti, tipo stelle, ovunque in tutta la stanza. E giravano, giravano, giravano tutt'intorno al Professore. Il Professore rideva come un matto, poi all'improvviso gli si sono sbiaditi i contorni, come se fosse fuori fase o qualcosa del genere, e poi è sparito."

Fu l'ultima volta in cui qualcuno vide il Professor Walker. La WARP Inc. istituì una ricompensa di 10 Sacchi di Soldi per il suo ritrovamento. Questo mistero divenne la missione di una vita per decine di cacciatori di taglie in centinaia di universi. Ma fu tutto inutile.

Senza Walker a tirare le fila, la compagnia cominciò a scricchiolare. Resistette altri 10 anni, ma tutti sapevano che la dirigenza non faceva altro che tirare a campare. Esperimenti forsennati,

standard di qualità inferiori e la continua fuga di cervelli brillanti verso le Industrie Trask, contribuirono alla scomparsa della WARP Inc. Finì così la saga centododecennale della WARP Inc, Walker Aggeggi Realmente Prodigiosi.

Simon Trask

Alcuni anni prima della scomparsa del Professor Walker, apparve sulla scena finanziaria, apparentemente sbucato dal nulla, un uomo chiamato Simon Trask. Intelligente, rapido e spietato, fondò ben presto le Industrie Trask. Questa corporazione era specializzata fondamentalmente nella costruzione di armi per corpi di sicurezza aziendali (al giorno d'oggi i governi hanno budget ridicoli ed eserciti ancora più risibili).

Il licenziamento di un intero dipartimento della WARP diede alle Industrie Trask una marcia in più nella tecnologia militare. Assunse i migliori e cominciò a diversificare i propri prodotti. Venne anche creata una società controllata per sviluppare componentistica interdimensionale.

Quando Walker scomparve, Trask si sforzò in ogni modo di assumere tutti quei straordinari talenti che Walker aveva allevato. Con il crollo finale della WARP, Trask fece un'offerta in blocco ai gruppi di lavoro del dipartimento Ricerca & Sviluppo della società ormai sciolta. Molti di loro accettarono, calpestando orgoglio e dignità in cambio di un pingue stipendio.

Quelli che non accettarono scoprirono ben presto che non avrebbero potuto lavorare da nessun'altra parte, dato che praticamente tutti i produttori di tecnologia sono società satellite delle Industrie Trask.

D'accordo, molto carino. Ma questo che c'entra con un bar in mezzo a un campo di asteroidi?

Ci stavamo arrivando. La locazione del Vagabondo Galleggiante è ideale, a causa delle rotte commerciali, linee di trasporto merci e percorsi aerospaziali che passano per il campo. Per questo motivo, moltissimi impiegati di molte società si fermano al bar.

Sputo poi ha una certa nostalgia dei prodotti WARP, considerate le ottime esperienze passate. Il suo Generatore di Gravità Domestica non ha mai fatto una bizza e il suo Supporto Vitale Virtuale nasconde una sorpresa stupenda. Oggetto interessante, fornisce supporto vitale a chiunque lo possa vedere. Il vero paradosso fisico riguardante questo oggetto è che questo dispositivo venne ignorato dallo scienziato WARP

che lo inventò. Anche se era stato progettato per uso planetario, Sputo lo installò sul suo asteroide, proprio sotto l'insegna al neon, così che tutti quelli che potevano vedere l'insegna potevano anche sopravvivere nello spazio. Nessuno sa esattamente da quanto tempo sia lì Sputo, ma creature lontane anche 400 anni luce hanno scoperto di poter respirare nello spazio, una volta avvistata l'insegna luminosa. Per questo motivo, Sputo, senza volerlo, ha fatto la sua parte nella diffusione dei viaggi spaziali. Finché puoi vedere l'insegna, puoi respirare.

Il Generatore di Portali Dimensionali Casuali Walker è stato un enorme successo da quando è stato installato, per cui poco importa che il circuito di spegnimento sia fuso durante un sovraccarico, tanto sarebbe rimasto sempre acceso comunque.

Il Covo del Capoccia si trova su un pianeta vicino, Hooch, un mondo governato da Sua Eccellenza il Grande Chiappone, Hieron il Flatulento. Hooch è straordinariamente corrotto, al punto che la polizia dichiara al fisco le tangenti riscosse. A Salomone Capoccia piace vivere lì. Il suo bar si trova in mezzo a una pianura desolata e acquitrinosa, per cui raccoglie molta clientela discutibile. Contrabbandieri, schiavisti, venditori di macchine usate, e i peggiori di tutti, gli Spazi-Skin.

Il Covo del Capoccia è anche il ritrovo più popolare per gli impiegati della Trask. Hooch infatti dista solo 4 anni luce da TraskWorld, il pianeta madre delle Industrie Trask.

La rivalità tra i bar è leggendaria. Addirittura, nei tornei di bowling intergalattici, gli altri bar si polarizzano in sole due fazioni: quelli con Sputo e quelli con Capoccia.

Capitolo 7: Comportamenti Asociali e come gestirli

“Sentite, stanno arrivando degli amici. Non potreste cadere morti... facciamo sei biglietti?”

I combattimenti capitano spesso nei GDR. E' probabilmente dovuto al fatto che sono giocati da un ammasso di pazzoidi violenti e sociopatici che non hanno niente di meglio da fare.

Tavola di Combattimento

Arma	Bonus	Danni	Raggio
Pugno	+1	1d3	Attaccato
Pugno Allenato *	+1	1d6	Attaccato
Testata	-	1d4	Attaccato
Piccolo Oggetto	-	1d6-1	Ravvicinato
Aguzzo			
Oggetto Aguzzo	-	1d6	Ravvicinato
Lungo Oggetto	+1	1d6+1	Ravvicinato
Aguzzo			
Oggetto Aguzzo	+2	1d6+3	Ravvicinato
Letale			
Sasso lanciato	-	1d3	Vicino
Proiettile primitivo	-	1d6	Lontano
Pistola	+1	1d6	Piuttosto Lontano
Pistola Grande	+2	1d6+3	Molto Lontano
Pistola Veramente Grande	+2	1d6+5	Molto Lontano
Pistola Incredibilmente Grande	+3	1d10+5	Passami il Binocolo
Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme	+5	1d30+10	Vedi quel puntino?
Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta	+10	10d100+100	1 UA **

* E' necessario conoscere Picchiare la Gente veramente forte

** NdT: 1 Unità Astronomica è pari alla distanza media Terra-Sole, circa 150 milioni di km.

7.1 Procedura di Combattimento

Azioni in Combattimento

Il combattimento è diviso in round, che rappresentano ognuno 5 secondi. In ogni round ogni personaggio può fare un'azione singola, ad es. attaccare, ricaricare un'arma, gettare un'arma, sfoderare un'arma, correre un numero di iarde (NdT: dato che una iarda è pari a 90 cm, consiglio di tradurre direttamente in metri) pari alla propria AGI o qualsiasi altra cosa che il Barista ritenga ragionevole.

Eccezione: Certe abilità permettono più di un attacco per round. Inoltre, alcune armi automatiche sparano più volte in un round. Queste sono tutte eccezioni valide alla regola dell'azione singola.

Sequenza di Combattimento

I personaggi, sia giocatori che non-giocanti, attaccano in ordine decrescente (il maggiore parte per primo) di AGI. In caso di pari, lancia un dado per personaggio, chi ha il valore più alto parte primo e via via a scalare. Questo conteggio si compie a ogni round.

Procedura di Attacco

1. L'attaccante somma tutti questi modificatori:

- Il suo punteggio nell'abilità appropriata
- Il modificatore di livello associato all'abilità per l'arma usata (o la penalità per l'uso senza abilità)
- Il Bonus dell'arma
- Modificatori di Raggio e Copertura (solo combattimento a distanza)
- Modificatori per oggetti speciali (tracciatori laser, vista telescopica, archi o spade magiche, ecc.)

2. Se il risultato modificato è zero o meno, non si procede neanche all'attacco. Altrimenti il valore ottenuto è il Valore di Attacco.

3. Lancia 1d10 e confrontalo con il Valore di Attacco. Se il numero è uguale o minore del Valore di Attacco, l'attacco ha colpito il bersaglio.

- Nel combattimento corpo a corpo, se il bersaglio ha Schivare, può eseguire un test su Schivare. Sottrai il numero lanciato dal punteggio in Schivare. Se il numero è positivo, aggiungi il numero ottenuto al dado che hai lanciato per l'attacco. Se ora il lancio di dado è maggiore del Valore di Attacco, il colpo è stato schivato con successo. Altrimenti il colpo viene incassato.
- Nel combattimento a distanza, se il bersaglio ha Abbassarsi, può eseguire un test su Abbassarsi. Sottrai il numero lanciato dal punteggio in Abbassarsi. Se il numero è positivo, aggiungi il numero ottenuto al dado che hai lanciato per l'attacco. Se ora il lancio di dado è maggiore del Valore di Attacco, il proiettile manca il bersaglio. Altrimenti il colpo raggiunge l'obiettivo.

4. Se l'attacco ha successo, lancia il numero e il tipo di dadi indicati nella Tavola di Combattimento per il tipo di arma impiegata e applica i modificatori elencati di seguito. Il risultato è il totale di Punti Oops! di danno inflitti.

- Aggiungi il Bonus ai danni dell'arma (se presente)
- Aggiungi il Bonus ai danni dovuto alla FOR (se in corpo a corpo)

Esempio: Un Mega-Zooka Giocarm™ ha colpito un poveraccio. Dato che è una Pistola Veramente Grande, infligge 1d6+3 Punti Oops! di danno. Il lancio del dado da

6 ci da un '4', per un totale di 7 (4+3). Poi aggiungiamo il Bonus ai danni dell'arma che è +3 (vedi le Armi da Lancio) per un totale di 10 Punti Oops!

5. Se il bersaglio ha qualche protezione, sottrae il suo punteggio di Armatura dal totale di Punti Oops! subiti. Dopodiché sottrae dal proprio totale corrente di Punti Oops! i danni subiti. Se sono 0 o meno, l'armatura ha assorbito tutti i danni.

Se un personaggio è protetto da più dispositivi, le relative Armature si sommano e si sottraggono dal totale di Punti Oops! subiti.

Esempio: Un personaggio con un giubbotto antiproiettile (Armatura 2) e uno scudo (Armatura 1) viene colpito da un attacco. La sua Armatura totale è 3 (2+1).

Un altro personaggio, che indossa una Armatura di Piastre (Armatura 3), è accovacciato dietro un muro di blocchi di granito (il Barista assegna una Armatura pari a 5) quando all'improvviso una granata atterra dall'altra parte del muro. L'Armatura totale del personaggio è pari a 8 (3+5), tale valore verrà sottratto dai Punti Oops! inflitti dalla granata.

7.1.1 Combattimento Cieco

Questa sezione si applica quando un personaggio, per qualche ragione, non può vedere. Per un "normale" Homo Sapiens, c'è un modificatore al Valore di Attacco di -4 per il corpo a corpo, -7 per il combattimento a distanza fino a Piuttosto Vicino e -9 per distanze oltre. Se il personaggio fa parte di una razza con udito eccezionale, queste penalità sono ridotte di 2.

Eccezione: Se c'è un forte livello di disturbo audio ambientale, il bonus per l'udito eccezionale non conta.

7.2 Esplosioni

Il capitolo preferito da quasi tutti, perché permette ai personaggi di comportarsi nella maniera più indiscriminatamente distruttiva possibile. Anche un uomo da solo, con abbastanza esplosivo, potrebbe far saltare in aria la Trask Tower in qualche minuto. Che figata!

Per usare gli esplosivi, bisogna conoscere Far Esplodere, sapere il fatto proprio (o non avere idea di cosa si sta facendo). Come mostrato nella lista Oggetti che scoppiano nella notte del Capitolo 4, ogni tipo di esplosivo è accompagnato da un valore di Punti Oops! inflitti per blocco di esplosivo usato. Per demolire oggetti più grandi hai bisogno di un certo numero di blocchi collegati.

Come per le altre abilità di combattimento, tutti i test su Far Esplodere vanno

eseguiti col d10. Tuttavia, il numero di Punti Oops! inflitti dipende dall'esito del test.

- Se il lancio di dado è 6 o più inferiore rispetto al punteggio dell'abilità, l'esplosivo infligge danni tripli.
- Se il lancio è da 3 a 5 inferiore rispetto al punteggio dell'abilità, infligge danni doppi.
- Se il lancio è riuscito per non più di 2, l'esplosivo infligge danni normali.
- Se il test su Far Esplodere fallisce, bisogna passare un test Normale (1d10) su CULO. Se ha successo, l'esplosivo scoppia ugualmente ma fa metà danni. Se viene fallito il test su CULO, gli esplosivi scoppiano (a effetto pieno) mentre li stai piazzando. Che sfiga, eh?

A parte infliggere molti Punti Oops! di danno agli oggetti cui sono applicati, gli esplosivi causano anche molti danni, tramite detriti e concussione, a tutto ciò che si trova nelle immediate vicinanze. La distanza (in piedi, NdT: 1 piede è sempre 30 cm) fino alla quale i dispositivi non nucleari infliggono danni è pari alla metà dei Punti Oops! inflitti dall'esplosivo. Inoltre, il numero di Punti Oops! subito da personaggi e oggetti che si trovano nelle vicinanze è pari alla metà dei danni inflitti all'oggetto contro cui era montato l'esplosivo. Ovviamente, se c'è un bel muro rinforzato tra te e l'esplosione, oppure se avviene in un tunnel o dall'altra parte di un grande edificio, non ricevi alcun danno.

Esempio: 5 blocchi di Plastico sono piazzati sull'esterno di un bunker che stai cercando di distruggere. Infliggono 45 Punti Oops! (danni normali). Tutto ciò che si trova entro 22 piedi (metà di 45) (NdT: 6,6 metri) riceve 22 Punti Oops! di danno (di nuovo, metà di 45).

7.3 Regole Varie di Combattimento

Dispersione delle Armi da Lancio (Opzionale)

Quando un proiettile, una granata, una molotov o un lanciafiamme mancano il bersaglio, il colpo dovrà pure atterrare da qualche parte, causando danni a poveri malcapitati e oggetti abbandonati che si trovano nelle vicinanze. Lancia 1d6 per la direzione e 1d10 per la distanza in piedi (NdT: 1 piede è 30 cm). Se l'arma da lancio in questione è una Pistola Veramente Grande (ma non un Lanciafiamme) o più grande, la distanza va moltiplicata per il numero appropriato preso da questa tabella.

Arma	Distanza
Pistola Veramente Grande	x3
Pistola Incredibilmente Grande	x10
Ommioddio Quella E' Una Enorme Pistola	x30
Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio	

Pianeta

x100

Infiammare Oggetti

Se colpisci un oggetto infiammabile con un proiettile esplosivo, un lanciafiamme, una molotov, un colpo di laser o provi a infiammarlo deliberatamente, c'è un 50% di chance che l'oggetto prenda fuoco (modificare secondo le circostanze). Personaggi e oggetti a fuoco subiscono 1d4 Punti Oops! di danno per round. A meno che le fiamme non siano alimentate da qualche sostanza altamente volatile (come gasolio, cherosene, ecc.) c'è una chance del 25% per round che le fiamme si estinguano (ancora, modificare secondo le circostanze, es. personaggio che si rotola per terra, secchiate d'acqua addosso, ecc.).

Cadute

Un personaggio che cade per più di 5 piedi (NdT: 1,5 metri) subisce 1d6 Punti Oops! di danno per ogni ulteriori 10 piedi di caduta (NdT: 3 metri). L'Armatura viene sottratta dai danni come al solito. Se la caduta avviene su un pianeta a gravità maggiore o minore di quella terrestre, moltiplicare o dividere secondo l'occorrenza.

Esempio: Un personaggio cade 20 piedi (NdT: 6 metri) su un pianeta con gravità 0.5 G, lancia i danni come se cadesse da 10 piedi (20' x 0.5). D'altro canto, un personaggio che cade 10 piedi su un pianeta con gravità 3 G lancia i danni come se stesse cadendo da 30' (10' x 3).

Annegamento e Asfissia

Semplicemente, morti varie per mancanza di aria. Un personaggio può resistere senza aria per un massimo di FOR x 30 secondi. Per ogni blocco di 30 secondi oltre tale limite, il personaggio subisce 1d4 : 2 Punti Oops! di danno (frazioni arrotondate per eccesso). Questa è la Asfissia semplice.

Nota: Nessuno può morire di Asfissia se può vedere l'insegna del Vagabondo Galleggiante. Finché è visibile, c'è sempre aria respirabile. Non si applica allo strangolamento.

Se il personaggio sta annegando o soffocando in una sostanza estranea (acqua, sabbie mobili, fango, ecc.), riceve ulteriori danni per la respirazione di tale sostanza. L'ammontare dei danni dipende dalla sostanza.

Esempio: Un personaggio sta affocando nelle sabbie mobili. La sua FOR è 2. Dopo 1 minuto comincia a prendere danni. La base dei danni da annegamento è 1d4 : 2 e le sabbie mobili infliggono 1d4 danni addizionali. Lancia il primo d4 e ottiene un 2. Divide per 2 e ottiene 1 Punto Oops! di danno. Lancia il secondo d4 e ottiene 3 per i danni da sabbie mobili. Somma i due dadi e ottiene quindi un totale di 4. L'intero processo viene ripetuto ogni 30 secondi in cui affoga nelle sabbie mobili.

Tabella dei Danni da Affogamento

Sostanza	Danni
Acqua	1d4 : 2
Fango	1d6 : 2
Olio	1d6 : 2

Crema di Cioccolato Fuso Trask MilkaTech™	1d6 : 2
Sabbie Mobili	1d4
Traskolla	1d6
Acido Lieve	1d6+2
Catrame	1d6+2
Acido Forte	1d6+6
Oro fuso	5d6+6

Collisioni ad Alta Velocità

Quando si usano veicoli ad alta velocità, bisogna porre un limite alla quantità di scontri con altri grossi oggetti relativamente inamovibili. C'è una sola regola per queste situazioni. Per ogni 20 MPH di velocità, c'è 1d10 Punti Oops! di danno. Le frazioni di 20 MPH vengono arrotondate normalmente. Se entrambi gli oggetti si muovono, somma le velocità. Se si muovono nella stessa direzione, sottrai la velocità del più lento da quella del più veloce per ottenere la velocità effettiva da usare per calcolare i danni. Questi danni vengono inflitti ai Punti Oops! del veicolo anche se ¼ dei danni viene inflitto ai passeggeri. Quando i Punti Oops! di un veicolo sono ridotti a 0, i passeggeri ricevono tutti i danni. In una collisione a più veicoli, i danni vengono inflitti a tutti i veicoli coinvolti. Inoltre ogni scontro richiede un test su Guidare per mantenere il controllo.

Esempio: Due macchine lungo una strada. La prima va a 40 MPH, la seconda dietro la prima va a 80 MPH. La seconda sperona la prima. Vanno nella stessa direzione per cui la velocità della prima macchina viene sottratta alla prima, ottenendo 80 - 40 = 40 MPH. La seconda macchina scontra la prima a 40 MPH. Vengono quindi inflitti 2d10 di danni a ogni macchina. I dadi vengono lanciati e si ottengono 12 Punti Oops! di danno. Questo significa che le macchine ricevono 12 Punti Oops! di danno ognuna, inoltre i passeggeri ricevono 3 Punti Oops! di danno. Inoltre entrambi i piloti devono eseguire un test su Guidare.

7.4 Ferite e Guarigione

Test per lo Shock

Ogni volta che un attacco singolo infligge un numero di Punti Oops! superiore alla FOR del personaggio, quest'ultimo deve eseguire un test per lo Shock per vedere se il trauma fisico lo fa svenire. Il test per lo Shock non è altro che un test Normale (1d10) su FOR. Un fallimento significa cadere a terra svenuti.

Pronto Soccorso

Alla fine di ogni ora di gioco in cui un personaggio ha subito una ferita, fai un test Normale su FOR per vedere se le condizioni peggiorano. Se il test viene fallito, il personaggio perde altri 1d6 Punti Oops! e non recupera nessun Punto Oops! per Riposo e Recupero (leggi oltre). Le condizioni di un personaggio non peggiorano se le sue ferite vengono stabilizzate da una applicazione efficace dell'abilità Pronto Soccorso.

La difficoltà del test viene determinata dalla percentuale di Punti Oops! persi dal ferito.

Percentuale di Punti Oops! persi	Difficoltà del test su Pronto Soccorso
25% o meno	Facile (d6)
25% - 50%	Normale (d10)
51% - 75%	Difficile (d20)
76% o più	Molto Difficile (d30)

Il Test Finale?

Quando i Punti Oops! di un personaggio raggiungono lo 0 o meno, deve passare un test per vedere se muore. Il “Test Finale” si compie facendo un test Normale (d10) su CULO, modificato dal numero di Punti Oops! negativi del personaggio. Se il personaggio passa il test, rimane svenuto finché non viene curato o fino a un Appropriato Momento Drammatico (v. Capitolo 8). Altrimenti, il personaggio è morto e l’Avventore dovrebbe generarsene uno nuovo.

Guarigione (Recupero dei Punti Oops! persi)

Ci sono tre modi per un personaggio ferito di recuperare i Punti Oops! persi.

1. Riposo e Recupero

I Punti Oops! persi tornano al ritmo di 2 punti per ora di gioco durante il quale il personaggio riposa indisturbato. Il personaggio non guarisce se è costretto a partecipare ad attività fisiche o se è trascinato da un luogo a un altro trasportato da altri.

2. Abilità Medicina

Un personaggio con l’abilità Medicina può curare dei Punti Oops! aggiuntivi a un ferito che sta riposando indisturbato (leggi sopra). Il livello di difficoltà del test di Medicina è determinato con la stessa procedura di Pronto Soccorso (leggi sopra). Un test passato su Medicina cura 1d4 Punti Oops!. Si possono compiere solo due test su Medicina al giorno per ogni paziente.

3. Magia o Dispositivi ad Alta Tecnologia

7.5 Danni a Oggetti Inanimati

Come abbiamo visto, ogni veicolo o oggetto ha un proprio numero di Punti Oops! elencato nelle liste di equipaggiamento (Capitolo 4). Nel caso di oggetti inanimati, il barista assegna un totale di Punti Oops! e di Armatura seguendo le indicazioni delle categorie di massa elencate nel Capitolo 4.

Ogni volta che un attacco o una serie di attacchi cumulativi, infliggono una quantità di danni pari al 30% o più dei Punti Oops! dell’oggetto, lancia un test Normale da 1d10

contro un generico punteggio di 6. Un fallimento significa che l’oggetto è danneggiato seriamente: un veicolo smette di funzionare, un’arma non spara più, un edificio diventa pericolante, e così via.

Se i Punti Oops! dell’oggetto inanimato sono ridotti a 0, l’oggetto è irrimediabilmente distrutto. Se un personaggio è su un veicolo quando viene distrutto, deve fare un test Molto Difficile (d30) su CULO. Se passa, è riuscito miracolosamente a salvarsi in tempo senza farsi un graffio. Se fallisce, deve eseguire il Test Finale (leggi sopra) per sapere se è morto o soltanto svenuto.

Modificatori per il Combattimento Corpo a Corpo

“Oh sì, certo, strappa un braccio a un tizio e poi se ne va come niente fosse, vieni qui, “Mister Sportivone”.”

FOR	Bonus ai Danni
1	0
2	0
3	+1
4	+1
5	+2
6	+3
7	+4
8	+4

Il bonus aumenta di 1 punto ogni 2 punti sopra 7.

Modificatori per il Combattimento a Distanza

“E ora che mi dici? Aveva una bandiera bianca!”

Alcune armi possono colpire a distanza. Per quelli così vigliacchi da usare queste armi, ecco le regole.

Raggio	Modificatore
Attaccato	+1
Ravvicinato	0
Vicino	-1
Piuttosto Vicino	-2
Lontano	-3
Piuttosto Lontano	-4
Molto Lontano	-5
Passami il Binocolo	-6
Vedi quel puntino?	-10

Copertura & Movimento	Modificatore
Parzialmente Oscurato *	-2
Mezzo Coperto **	-4
In Movimento	-4
Attaccante in Movimento	-5
Attaccante e Bersaglio	
In movimento	-8
Colpo Mirato ***	-4

* L’avvistamento del bersaglio è parzialmente oscurato da qualche copertura leggera (cespugli, altre persone, palizzata, pioggia di asteroidi)

** L’avvistamento del bersaglio è parzialmente impedito da qualche copertura pesante (muro di cemento, console di un computer, macchina, pianeta)

*** Si applica anche a colpi intrapresi sotto l’effetto del Trucco Roy Rogers.

7.6 Bere

“L’Occhio Errante? Il bar dove qualsiasi cosa sotto i 100 gradi ti viene servita al bancone? Non andarci, è troppo pieno, con tutti quei cadaveri di vecchi clienti ancora lì dentro. Te lo giuro, c’è gente che veramente non sa proprio quando fermarsi.”

Dato che il gioco è stato costruito attorno a un bar, dovevamo arrivarci, prima o poi.

Per simulare gli effetti del bere, ogni bevanda ha associato un certo numero di Fattori Intossicanti. Se un personaggio ingerisce un numero di Fattori Intossicanti pari alla propria FOR, deve fare un test Normale su FOR. Se lo fallisce, la sua sobrietà scende di due livelli nella Tabella della Sobrietà (leggi sotto). Se il personaggio passa il test, la sua sobrietà scende di un solo livello.

Eccezione: I personaggi con Sbronzarsi non devono eseguire il test quando i Fattori intossicanti raggiungono la FOR, ma quando raggiungono la FOR sommata al modificatore di livello di Sbronzarsi (v. Capitolo 2).

Quando il Livello di Sobrietà è ridotto ad “Allegro” o peggio, deve fare un ulteriore test Normale su FOR per ogni Fattore Intossicante ingerito. Inoltre, ogni ora di gioco, deve lanciare un dado corrispondente al Livello di Sobrietà raggiunto. Se il lancio è maggiore della FOR, o sviene, o vomita. Lancia 1d6. Se viene da 1 a 4, stramazza per terra. 5 o 6 portano all’altro risultato.

Sobrietà	Dado	Modificatori a TEST, BS, MIR, AGI
Sobrio	0	0
Allegro	1d4	-1
Brillo	1d6	-2
Ubriaco	1d10	-3
Consumato	1d20	-4
Ciucco Marcio	1d30	-5
Fradicio	1d100	-6

Capitolo 8 : Tirare avanti la baracca

“Volete dormire nella vostra cabina o nella sala radioattiva?”

Questo è un gioco comico, per cui è importante mantenere alto il divertimento. Dai, puoi farcela. Pensa a cosa ti fa ridere, e buttalo dentro le tue avventure.

Un altro modo di far ridere i giocatori è inserire delle gag. In una campagna lunga, un susseguirsi di eventi può mantenere alta l'attenzione degli Avventori per lungo tempo.

La cosa migliore che puoi fare è far divertire gli Avventori. Ti sorprenderanno. Quando i giocatori stanno giocando i personaggi che volevano, i tuoi Avventori ti (e si) diventeranno a non finire.

Viaggiare

“Aspetta un attimo. Ma se qui non ci siamo mai stati, perché tutti quanti stanno sfoderando le armi?”

Gli Avventori hanno possibilità di viaggiare pressoché infinite, in SVG, con tutte quelle dimensioni e tutto quanto.

Il viaggio via terra è facile da gestire, basta calcolare le miglia orarie (NdT: 1 miglio è circa 1,6 km) e la distanza da percorrere. Oppure, ancora più facile, assegna un tempo di viaggio arbitrario agli spostamenti, es. “Raggiungete Newark, nello stato del New Jersey, in sole 6 ore di macchina. Quando state per entrare a Newark...”

Anche il viaggio dimensionale è facile, veramente. Praticamente tutti i mezzi usati sono meccanici e hanno alcune manopole da impostare. Ci sono tre manopole per le coordinate spaziali (dove atterrare nella dimensione di destinazione), tre per le coordinate temporali (quando atterrare nella dimensione di destinazione) e tre per le coordinate dimensionale (in quale dimensione si atterra?). Tutte queste coordinate devono essere impostate prima di poter partire.

Se conoscono le coordinate, gli Avventurieri possono andare ovunque, in qualsiasi tempo e in qualsiasi dimensione.

Appropriati Momenti Drammatici

“E all'improvviso, Bruno entra nella stanza!”

Ci sono alcuni modi per il Barista di togliere le castagne dal fuoco agli Avventori, oppure di lasciarle lì a carbonizzarsi, se preferisce. Questa è la regola che permette salvataggi

all'ultimo secondo, soluzioni intelligenti ed eventi tragicomici.

In altre parole: Se ti senti di farlo, FALLO!

Campagne

“Non guardate me. Che cosa ne sapevo io che era un personaggio importante?”

Una Campagna è una serie di avventure che formano una saga epica. Tutti sanno che non è bello vedere stagnare il proprio personaggio, per cui ogni GDR (questo compreso) ha qualche sistema per migliorare il proprio personaggio.

I Punti Esperienza vengono assegnati alla fine di ogni avventura a seconda della prestazione del giocatore. La maggior parte delle avventure dovrebbe dare dai 50 a 100 Punti Esperienza, con un bonus di 20 punti in caso di buon gioco di ruolo. Le seguenti sono solo delle linee guida per assegnare i Punti Esperienza. Non sono regole scolpite nella roccia, ma sono utili per mantenere il sacro equilibrio del gioco.

Tabella dei Punti Esperienza

Punti	Cosa è successo
-10	Pessima interpretazione. Applicato anche ogni volta che il Barista usa un Appropriato Momento Drammatico per levare le castagne dal fuoco agli Avventori.
1	Per ogni Pezzo da Dieci ottenuto e conservato fino alla fine dell'avventura
5	Buona idea che non ha alcun seguito. Interpretazione decente.
10	Buona interpretazione. Buona idea che concorre al successo finale.
20	Ottima interpretazione. Idea stupenda che quasi risolve tutti i problemi da sola. Tramite una buona interpretazione, risate generali per tutti quanti, Barista compreso. Ottenuto e poi perso un oggetto speciale (es. una Transfera WARP).
30	Interpretazione sublime. Risate generali continue durante tutta la partita. Ottenuto e conservato un oggetto speciale.
50-100	Avventura facile
100-200	Avventura difficile
200-300	Avventura molto difficile
300-500	Un'avventura così difficile da costituire una minaccia per la fabbrica della realtà
1000	Distruzione dell'Universo

Questi punti possono essere spesi in abilità e Caratteristiche. Per comprare un livello di abilità, i costi sono gli stessi di quando il personaggio è stato creato. Ricorda che un personaggio non può essere un Professionista in più di quattro abilità, inoltre tali quattro abilità devono appartenere come minimo a due elenchi di abilità diverse.

Le Caratteristiche funzionano in maniera un po' diversa. Per incrementarne una di un punto, bisogna spendere 500 punti fino a 6 (o il punteggio a cui la caratteristica comincia a raddoppiare, in caso di razze non umane), 1000 per ogni punto ulteriore. Se la caratteristica costa la metà, i costi diventano 250 punti e 500 quando raddoppia.

Luoghi Importanti

Nelle pagine che seguono si trovano le piantine del Vagabondo Galleggiante e del Covo del Capoccia.

Capitolo 9 : Persone e Cose interessanti

Questo è il capitolo che parla dei PNG principali e di alcuni dei mostri disponibili. Tutto quello che viene presentato qui vive nella dimensione del Vagabondo Galleggiante, per cui viene impiegato in genere al meglio nelle avventure “Un salto al bar”. I Weekend Persi in genere hanno i propri PNG.

Persone

Per aiutarvi, ecco come ve li abbiamo presentati:

FOR: , AGI: , MIR: , TEST: , BS: , FIG: , CULO: ,
OOPS:

Trucco

Abilità:

Abilità (Livello, punteggio), altra Abilità (livello, punteggio)

Descrizione

I Buoni

Arithon Kinkade (Scheda nel Capitolo 1)

Arithon è arrivato nell'universo del Vagabondo alcuni anni fa, all'incirca quando Sputo cominciò per la prima volta ad avere problemi di affari. Il bar stava quasi per finire a gambe all'aria. Ad Arithon il bar piaceva, si era fatto amico Sputo e non voleva vedere andare tutto in malora. Per questo rintracciò una spedizione commerciale Spazi-Skin e, non si sa come, riuscì a rubarla. Gli Spazi-Skin non ebbero molto da ridire, dato che anche loro avevano cominciato rubando enormi quantità di oro. Arithon non ha mai detto a nessuno come ha fatto. Dice spesso che potrebbe riutilizzare lo stesso trucco un'altra volta. Usò il denaro così ottenuto per rimettere in corsa Sputo e da allora divenne un socio silenzioso del bar. Abita nell'enorme appartamento dietro al bar, inoltre gestisce un servizio di Avventurieri-a-Noleggio fuori dal Vagabondo. Quando è troppo occupato per fare qualcosa personalmente, si rivolge a quelli che sono arrivati da poco nel bar e quindi non hanno niente di meglio da fare. Arithon non parla molto di come ha ottenuto la sua Transfera, ma non c'è dubbio che sia sua. Ha addirittura dei documenti legali che lo provano. Se siano falsificati o meno, nessuno può saperlo.

Sputo (Scheda nel Capitolo 6)

Nessuno sa granché di Sputo, tranne che possiede il Vagabondo da quando chiunque ricordi, ha una pancia grande quanto una cintura di asteroidi ed è l'uomo più brutto che tu abbia

mai avuto la sfortuna di incontrare. Inoltre è il miglior barista del multiverso. Ogni tanto fa anche qualche riferimento a una ex-moglie, ma non risponde a domande su di lei.

Bugshoe (Scheda nel Capitolo 2)

Bugshoe è sempre stato difficile da trattare ed è forse per questo motivo che in genere la gente lo evita. E' stato un cacciatore di taglie per dieci anni, fin da quando è stato licenziato dalla sua posizione di capo della sicurezza alle Industrie Trask. E' molto sensibile a questo argomento, per cui a chiunque non piaccia trovarsi le orecchie strappate a morsi non dovrebbe chiedergli niente. E' ormai assodato e noto che lui è il migliore nel suo campo. Arithon è il migliore amico di Bugshoe ed è l'unico a sapere (a parte Simon Trask stesso) perché fu licenziato. Anche Bugshoe ha una ex-moglie, ma non risponde mai a domande su di lei. Bugshoe ha anche una famiglia molto numerosa che spesso gli chiede dei piaceri.

Biff (Scheda nel Capitolo 3)

Biff è un avventuriero occasionale, a essere buoni, ma straordinariamente continua a capitargli di tutto. Passa i Mercoledì sera alla Serata delle Donne dell'Occhio Errante, ma in genere lo puoi trovare al Vagabondo a lavorare con Arithon. Ha scoperto che gli piace vivere in questa dimensione, e si è adattato bene. Lo spettro del lavoro e della fatica lo spaventano, per cui spesso si imbarca con Arithon, Bugshoe e Myron in qualche caccia del tesoro strampalata. Va molto fiero di aver realizzato il sogno di ogni studente universitario: uno stile di vita orientato completamente alla più totale irresponsabilità.

Myron (Scheda nel Capitolo 4)

Myron è una di quelle rare persone piatte come una sogliola. Capisce solo una cosa. Ma va bene lo stesso, è una cosa buona. E' un ex mercenario ciucciabirra, bracalone, con una storia per ogni situazione e un atteggiamento davvero amichevole.

Dr. Elizabeth “Liz” Stekker (Scheda nel Capitolo 5)

Liz è una professoressa di Biologia all'Università Goltraniana di Scienza, Tecnologia e Cucina. Donna investita di molte cariche, è laureata in molte scienze, è un mercenario veterano ed è un cuoco sopraffino. C'è voluto molto tempo per ottenere tutte queste conquiste.

Di fatto, due terzi della sua vita. All'ultimo conteggio, era centoquarantenne (e non sembra di un giorno più che quarantenne). Ha una parte romantica e dolce, per questo vulnerabile, ma in genere viene nascosta per bene da una facciata professionale da "macha" (femminile per "macho"). E' vista come una specie di sorella maggiore dai ragazzi del Vagabondo. Con l'eccezione di Sputo, il quale (durante i rari attacchi di femminilità di Liz) viene trascinato sulla pista da ballo.

Bob Willbol

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 3, TEST: 2, BS: 5, FIG: 5, CULO: 3,
OOPS: 17

Effetto Sindacato (ABC)

Mischiare Bevande (Esperto, 8), Sparare (Capace, 5), Sedurre (Professionista, 9), Vestirsi al buio (Professionista, 6)

Bob Willbol è l'affascinante barista dell'Occhio Errante, spesso viene avvistato mentre esce dalla casa di varie donne appena prima che tornino i mariti. Bob cerca di rimanere neutrale nei costanti battibecchi tra il Vagabondo e il Covo del Capoccia, ma alla fine in genere si schiera con Sputo.

I Cattivi

Simon Trask

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 2, TEST: 6, BS: 4, FIG: 7, CULO: 1,
OOPS: 19

Effetto Sindacato (CATTIVI)

Inventare (Esperto, 9), Investire (Professionista, 10), Comportarsi Spietatamente (Professionista, 11).

Trask è mosso essenzialmente dall'ingordigia. Vive per quello. Non solo per avere di più, ma per avere tutto. In sua difesa, si può dire che ama molto la bellezza e il genio, per cui fa del suo meglio per proteggere e ricompensare qualcosa che gli interessa. Proteggere significa che deve possedere l'oggetto in questione, ricompensare significa pagarlo tantissimo. Ha delle enormi collezioni di quasi qualsiasi oggetto esistente. Nessuno sa dove le tenga, anche se sarebbe veramente da idioti cercare di rubargliele. Trask ci metterebbe un secondo a chiamare il suo intero corpo armato di sicurezza, mobilitando anche tutti quelli delle sue società satellite. Non pestargli i piedi. Sputo l'ha fatto una volta. Una sola. Trask ha la pregiata caratteristica di essere uno delle uniche due persone mai cacciate fuori dal Vagabondo Galleggiante.

Salomone Capoccia

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 3, TEST: 3, BS: 6, FIG: 6, CULO: 2,

OOPS: 17

Effetto Sindacato (ABC)

Mischiare Bevande (Professionista, 10), Persuadere (Professionista, 7), Sparare (Esperto, 6), Conoscenza Specifica: Tutte le attività criminali (Esperto, 6)

Capoccia è il responsabile dei problemi di affari di Sputo di alcuni anni fa. Anche i nuovi problemi sono sicuramente riconducibili a lui. Se no, vuol dire solo che ha imparato a coprire meglio le proprie tracce. Nel suo bar gioca tutto sull'accattivante e sulla provocazione per poter ottenere informazioni sui suoi avventori e ricattarli per ottenere ciò che vuole.

Hans Gelber

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 6, TEST: 3, BS: 1, FIG: 6, CULO: 1,
OOPS: 20

Effetto Roy Rogers

Sparare (Professionista, 10), Minacciare (Esperto, 9), Schivare (Professionista, 7), Picchiare la gente (Professionista, 7), Sembrare fighi in ogni occasione (Pivello, 7).

Hans è una persona disdiscevole. Come leader biondo-e-dagli-occhi-blu della sezione locale degli Spazi-Skin, odia Arithon fin da quando quest'ultimo gli rubò il carico di oro. Ricevette punizioni infernali per quell'errore. Tutti odiano Hans, ma devono tollerarlo a causa dei suoi tirapiedi Spazi-Skin. Complotta ogni giorno per l'asservimento delle altre razze "inferiori" dell'universo, e ogni giorno qualcosa gli va storto. E' l'unica altra persona che sia mai stata gettata fuori dal Vagabondo Galleggiante, per cui lui e i suoi tirapiedi vanno tutti al Covo del Capoccia.

Crudd

FOR: 6, AGI: 1, MIR: 2, TEST: 1, BS: 1, FIG: 2, CULO: 1,
OOPS: 25

Effetto Schwarzenegger

Mischiare Bevande (Pivello, 2), Testata (Esperto, 9), Picchiare la gente (Esperto, 9), Sembrare Stupido (Professionista, 6).

Crudd è l'assistente barista rinocaronte del Covo del Capoccia. Come assistente, non ha diritto alla tessera sindacale della ABC. Crudd fa tutto quello che gli dice Capoccia senza fiatare, tutto tranne andare accanto a Bugshoe. Porta ancora la cicatrice ottenuta durante il loro primo incontro. E' un gorilla, un servo senza cervello pronto a picchiare e schiacciare per il piacere di Capoccia. Come tutti i rinocaronti, la sua pelle vale 3 punti di Armatura.

Individui Generici e Tirapiedi vari

Rappresentano individui presenti in grandi gruppi. Hanno punteggi standard, inoltre sono elencate solo le abilità importanti. Aggiungine altre se ti sembrano sostanziali.

Sicurezza

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 4, TEST: 2, BS: 1, FIG: 5, CULO: 2,
OOPS: 12
Effetto Impermeabile
Sparare (Capace, 6), Minacciare (Capace, 7)

Questi tizi girano sempre con vestiti e occhiali da sole neri. Hanno con sé un distintivo della Sicurezza e una pistola standard (in genere la .38). Le principali compagnie di sicurezza sono le Industrie Trask, la Starline Securities, la Securco, la Spartan Bodyguards e la Red Line. Gruppi di 4 o più in genere hanno anche un capo.

Capo della Sicurezza

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 5, TEST: 3, BS: 2, FIG: 6, CULO: 3,
OOPS: 14
Effetto Impermeabile
Sparare (Esperto, 8), Minacciare (Esperto, 9), Picchiare la gente veramente forte (Esperto, 6)

Oltre a gestire piccoli gruppi di guardie della Sicurezza, questi professionisti sono spesso assegnati a compiti speciali come la difesa dei VIP o l'esecuzione di lavori di spionaggio.

Spazi-Skin

FOR: 3, AGI: 2, MIR: 4, TEST: 1, BS: 1, FIG: 2, CULO: 1,
OOPS: 10
Effetto Sindacato (GROSSI)
Sparare (Pivello, 5), Infastidire gli innocenti (Esperto, 5), Sembrare uno Stereotipo: Nazista (Capace, 4)

Pedine senza cervello mosse sempre da Hans. Appaiono in gruppi, in genere da 2 a 10. L'armamento standard è una Luger Laser Giocarm™.

Marine

FOR: 4, AGI: 3, MIR: 4, TEST: 1, BS: 1, FIG: 1, CULO: 3,
OOPS: 17
Effetto Rambo
Sparare (Pistola Grande) (Capace, 6), Picchiare la gente (Capace, 6)

I protettori della democrazia, il meglio che l'umanità abbia da offrire, veterani al servizio dei deboli, un branco di cretini con in mano delle armi pesanti. Un plotone standard include un Sergente (leggi sotto), sette marine armati di Fucili da Assalto Militech G-13 Spaccatimpani con baionetta e due armati di Armi Pesanti da Assalto Militech G-23 Spazzatutto. Tutti hanno con sé alcune Bombe a Mano Militech. Un altro

tipo di plotone è quello per la "Caccia all'Insetto": include un sergente, sei marine armati con il G-23, due armati con un Lancia Granate Automatico Militech G-10 Thumpgun e uno armato di un Lanciafiamme Domestico Beccali™. I gruppi per la Caccia all'Insetto portano con sé le Granate Bellamorte della Beccali™.

Sergente dei Marine

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 5, TEST: 2, BS: 3, FIG: 3, CULO: 1,
OOPS: 20
Effetto Rambo
Sparare (Esperto, 8), Sparare (Pistola Grande) (Capace, 7), Dare Ordini (Professionista, 7)

Questi sono i marine veterani con un'esperienza tale da poter prendere decisioni per tutta la truppa. I Sergenti sono armati con una .45 automatica e un Lancia Granate Automatico Militech G-10 Thumpgun.

Poliziotti

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 3, TEST: 2, BS: 1, FIG: 1, CULO: 2,
OOPS: 10
Effetto Sindacato (COP)
Sparare (Pivello, 4), Conoscenza Specifica: Legislazione locale (Capace, 4), Guidare (Capace, 4)

Ci sono vari tipi di tutori della legge, ma questo profilo vale più o meno per tutti. In genere hanno una Pistola standard e una uniforme particolare. Alcuni hanno veicoli chiaramente segnati come appartenenti alla polizia. Spesso grandi quantità di poliziotti vengono guidate da un Eroe Spaziale o equivalente.

Eroe Spaziale

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 5, TEST: 3, BS: 1, FIG: 3, CULO: 6,
OOPS: 30
Effetto Roy Rogers
Sparare (Esperto, 8), Picchiare la gente (Esperto, 6), Sembrare platealmente uno stereotipo: Eroe (Professionista, 7), Portare un buon esempio ai bambini (Professionista, 7), Sembrare figli in ogni occasione (Professionista, 7).

Ogni bambino vuole diventare così: e non sbagliano. Sono i migliori tutori della legge in qualsiasi universo. Le loro uniformi sono sempre perfettamente pulite e stirate, anche se hanno inseguito il male per nove giorni in una palude. Difendono i diritti di chiunque sia nelle vicinanze e sparano sempre per disarmare, mai per uccidere. Nell'universo del Vagabondo sono armati di una Astropattuglia Giocarm™. Escono sempre di scena citando uno slogan a forte impatto sociale per impressionare positivamente eventuali giovani presenti.

Bulli-a-nolo ACME

FOR: 5, AGI: 2, MIR: 1, TEST: 1, BS: 1, FIG: 1, CULO: 1,
OOPS: 20
Effetto Sindacato (GROSSI)
Picchiare la gente (Esperto, 8), Minacciare (Esperto, 4)
Costi per Bullo: 1 C per un giorno, 3 T per un mese, 15% di sconto se vengono noleggiati più di 20 Bulli, 25% se più di 100. Dobbiamo dirvi di più?

Ragazze in Bikini armate di mitra

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 4, TEST: 1, BS: 2, FIG: 4, CULO: 3,
OOPS: 15
Effetto Impermeabile

Queste donne misteriose arrivano da un mondo lontano dominato dalle donne che comandano tramite una élite militare. Gruppi di queste donne sono stati avvistati brandendo qualsiasi tipo di arma conosciuta. Politicamente, non si sa dove collocarle. Spesso combattono per tutte e due le parti in causa in una guerra. Hanno le proprie ragioni e la loro fedeltà è assolutamente discutibile e casuale.

Burocrati

FOR: 1, AGI: 1, MIR: 2, TEST: 4, BS: 4, FIG: 1, CULO: 1,
OOPS: 10
Effetto Merlino
Far infuriare (Professionista, 5), Minacciare (Pivello, 3),
Trovare/Perdere Scartoffie (Capace, 6), Conoscenza Specifica:
Moduli standard – come trovarli e compilarli (Esperto, 7)

Sono gli uomini e le donne che portano avanti la Burocrazia del multiverso. Non falliscono quasi mai nel rovinare la giornata delle persone con cui entrano in contatto.

Ex scienziati WARP Inc.

FOR: 1, AGI: 1, MIR: 1, TEST: 6, BS: 5, FIG: 2, CULO: 4,
OOPS: 15
Effetto Newton
Inventare (Esperto, 9), Pasticciare con Oggetti Elettronici (Professionista, 10), Pasticciare con Sostanze Pericolose (Capace, 7),
Fisica o Fisica Anormale (Professionista, 10).

Sono le persone che lavoravano alla WARP Inc. prima che fallisse. Molti di loro si sono venduti e ora lavorano alla Trask, ma c'è un piccolo numero di ribelli là fuori, che lavora nei garage e negli scantinati, che escogita nuovi modi di salvare l'universo.

Contrabbandiere

FOR: 2, AGI: 3, MIR: 4, TEST: 2, BS: 1, FIG: 5, CULO: 5,
OOPS: 19
Effetto Impermeabile
Sparare (Pivello, 5), Muoversi Furtivamente (Capace, 5)

Molti mondi hanno leggi che proibiscono certe sostanze e la fabbricazione di prodotti con esse. Il problema è che c'è comunque gente che vuole tali prodotti. I contrabbandieri cercano di soddisfare questa domanda aggirando le leggi e commercializzando comunque il materiale illegale. La maggior parte dei contrabbandieri ha una Fregata o un'astronave simile.

Uomo della strada/Avventore di un bar/Innocente

FOR: 2, AGI: 2, MIR: 2, TEST: 2, BS: 2, FIG: 2, CULO: 2,
OOPS: 11
Effetto Pincopallino
Sembrare uno stereotipo : uno qualunque (Pivello, 3)

Non sai leggere?

Cose

Questa sezione è gestita come la parte sulle persone, con la differenza che mancano alcune caratteristiche. Significa semplicemente che tale valore non ha significato. Le Cose non hanno Trucchi.

Dato che SVG è un gioco di ruolo in cui si interagisce con un sacco di creature, quella che forniamo è solo una lista di modelli. La maggior parte delle avventure avrà i propri mostri con una propria descrizione.

Mostro della Palude

FOR: 10, AGI: 1, FIG: 4, OOPS: 50
Colpire le cose (Pivello, 11)

Questo ammasso informe di protoplasma non ha nessuna capacità apparente né intelligenza alcuna. E' stato classificato come l'ammasso pluricellulare meno intelligente dopo i conduttori di giochi televisivi. Finché non viene disturbato, riposa quietamente sul fondo di una palude, in attesa che del cibo lo calpesti. Attaccano qualsiasi cosa li pesti con uno pseudopode (2d6+5 Punti Oops! di danno) finché il bersaglio non è morto. Se il bersaglio sviene cadendo per terra, se non viene portato via immediatamente verrà coperto completamente dalla melma del mostro che cercherà di mangiarlo, indipendentemente da qualunque altra cosa. Ignorerà anche altri bersagli, pur di mangiare. Mentre mangia, non attacca. I fluidi digestivi del mostro hanno bisogno di 5 minuti per sciogliere i tessuti. Un bersaglio recuperato prima di quel tempo si sentirà disorientato e con la testa fra le nuvole, ma sarà sano e salvo. Dopo 5 minuti, la vittima riceve 3d6 Punti Oops! di danno a round finché non viene salvata o digerita (cioè morta).

Alieni

FOR: 6, AGI: 8, MIR: 6, TEST: 2, BS: 1, FIG: 3, OOPS: 18
 Picchiare la gente (Capace, 8), Vomitare (Capace, 8), Festeggiare
 come un ossesso (Capace, 5), Far vedere i sorci verdi (Esperto, 6)

Questi animali da festino sono l'incubo di ogni entomologo. Sono neri e pieni di aculei, con bava che fuoriesce dal loro esoscheletro. Sfortunatamente, non permettono alle reazioni delle persone di fronte al loro aspetto di rallentare la loro voglia di fare casino. Si inseriscono in ogni festa del vicinato, prendono la donna più bella, si bevono in un attimo tutta la birra e inspirano tutto il cibo in vista. Inoltre cercano di scappare sempre rubando tutto ciò che è a portata di mano. Ogni tentativo di fermarli significa entrare in combattimento corpo a corpo in cui usano la loro versione speciale di Vomitare (sputano uno schizzo acido che infligge 1d10 Punti Oops! di danno quando colpisce. Ha raggio Vicino). La loro pelle vale Armatura 3. Queste creature sono sociali per natura e non appaiono mai in gruppi più piccoli di 15 individui.

MISTO

FOR: 3, AGI: 2, MIR: 3, TEST: 2, BS: 2, FIG: 2, CULO: 1,
 OOPS: 12
 Sparare (Pivello, 4)

I Mostri Impazziti Schifosi con Tanti Occhi possono essere trovati ovunque esista un panino al formaggio alla griglia. Puoi usare questo modello per qualsiasi alieno intelligente con una pistola in mano. Non sono tanto una specie sola, quanto un raggruppamento di varie specie.

Succhia Cervello

FOR: 1, AGI: 5, OOPS: 8
 Saltare (Capace, 7)

Questi piccoli insettoidi si trovano spesso nelle caverne e talvolta su alcuni pianeti come animali domestici. Queste creature saltano in testa ad altre creature non protette vicine, e cominciano a mangiarne i contenuti se non vengono fermate. Il pasto ha bisogno di 3 round per penetrare il cranio. La sfortunata vittima di questo attacco subisce 3 Punti Oops! di danni ogni round. Dopo i 3 round iniziali, la creatura mangia un punto di TEST per round. Se la TEST viene rosicchiata fino a 0, la vittima muore. Attaccano in gruppi di 5 o più. L'unico modo per fermarli consiste nell'ucciderli. Indossare un elmetto o schermare i propri pensieri permettono di prevenire completamente l'attacco.

Capitolo 10 : Avventura “Mal di Testa da Moment #186.000”

A causa di qualche pastrocchio delle leggi della fisica, tutti i membri del gruppo sono passati attraverso la porta del loro pub e si sono materializzati nel Vagabondo Galleggiante nello stesso preciso istante. Un fatto ben noto della fisica è che due oggetti non possono occupare lo stesso spazio nello stesso momento (questa legge è accuratamente ignorata dagli incantevoli signori che stipano i passeggeri nella metropolitana di Tokyo). Il generatore del portale del Vagabondo Galleggiante conosce questa legge e si libera elegantemente del problema ritardando ogni arrivo di alcuni nanosecondi. Il calore e lo spostamento d'aria risultanti hanno un effetto sconvolgente sul gruppo. Sono nudi. Dopo aver notato un cartello dall'aria familiare, il gruppo si infila nelle “zone di ristoro” del Vagabondo Galleggiante. Ci sono tre porte che conducono ai bagni. Una è segnata UOMINI, l'altra DONNE e l'ultima ?. Tutte e tre le porte conducono nella stessa stanza...

I bagni del Vagabondo Galleggiante hanno attrezzature per tutte le razze. Tra queste figurano gabinetti di varie misure per le razze umanoidi grandi e piccole, un idrante e una grossa lettiera in sabbia (con tanto di paletta legata a una grossa catena). Ci sono dei dispenser appesi al muro che distribuiscono molti oggetti interessanti (alcuni riconoscibili, altri no). I dispenser comprensibili offrono:

1. Souvenir del Vagabondo Galleggiante
2. Ciabatte da camera (modello Coniglietto Peluche)
3. Asciugamani da Bagno (taglia grande)
4. Grembiolini di carta (fuori servizio, il dispenser è virtualmente indistruttibile)
5. Munizioni
6. Medicine per il mal di testa
7. Purgante Universale del Dott. Ralph

Un canide bipede con un grembiule sta pulendo uno dei gabinetti (bevendo ogni tanto dalla tazza del water). Nota il gruppo e scappa via prima che possano fare qualunque cosa.

Passa qualche momento mentre gli avventori possono sistemarsi. Per quelli che notano questo tipo di cose, tutto il vestiario è sparito in una nuvola di fumo. L'equipaggiamento invece è intatto. (Se un avventore ha l'Effetto Impermeabile, il suo impermeabile è illeso. Stranamente, in questo caso, l'Effetto Impermeabile non permette di trovare vestiti dentro al proprio impermeabile).

Finalmente entra il barista. Potrebbe essere (Barista: guarda il libro per bene, tira un dado, ignora il risultato), no, è sicuramente l'uomo più brutto che gli avventori abbiano mai visto. Dice: “Benvenuti al Vagabondo Galleggiante. Il primo giro è gratis, gli altri li pagate. Non faccio credito a nessuno se non lo conosco, quindi evitate di chiedermelo. Se rompete qualcosa, ve lo comprate. Se ammazzate

qualcuno, vi sbarazzate voi del cadavere. Quando siete pronti, salite al bar per i vostri drink.”.

I giocatori possono usare i propri soldi per comprare oggetti dai dispenser. Accettano qualsiasi forma di denaro o di dispositivo di credito, ma brontolano se il denaro non proviene da un mondo avanzato.

Dopo che si sono appropriatamente vestiti con asciugamani e ciabatte conigliose, i giocatori possono prendere i loro oggetti e passeggiare con calma verso il Vagabondo Galleggiante.

Il Vagabondo Galleggiante è un bar bello grande. Ci sono parecchi tavolini rotondi, una piccola pista da ballo, un palcoscenico e un bancone incredibilmente lungo. Da una finestra è visibile il pallore di un neon che si diffonde nell'oscurità dello spazio circostante. Ci sono due porte. Una è quella girevole da cui sono entrati gli avventori, l'altra è una porta ad apertura normale. Il bar è mezzo pieno. Ci sono individui e creature che bevono al bancone, molti sono strani, interessanti o perfino bizzarri. C'è un gruppo di polipoidi che sta bevendo qualche bicchierino a un tavolo. Una partita di carte si sta svolgendo in un angolo del locale. Il cavaliere sembra vincere parecchio, il lupo mannaro sembra seccato, ma il centauro pare avere una buona mano. Il barista dice: “La specialità della casa è la Singolarità. Cosa vi do?”.

Dopo che i drink sono stati serviti e gli effetti sono stati subiti, Arithon scopre il gruppo e gli si fa incontro. Fa qualche commento sul loro vestiario alla moda e chiede se sono nuovi in città. Fino al limite del ragionevole, risponderà a ogni domanda riguardo il luogo dove sono e cosa ci fanno lì. Dove sono? Bè, se non lo sai, c'è qualcuno che è veramente nei guai. Cosa stanno facendo qui? Dipende da te, no?

A seconda delle sue impressioni sul gruppo, Arithon li manderà al dipartimento “Persone Smarrite” alla Stazione Burocratica di Caturno (sembra che tutti i sistemi stellari del multiverso abbiano un pianeta che si chiama Saturno, Caturno, Saturnio, Santrunio o robe che si pronunciano circa così) oppure gli offrirà un Centone a testa per aiutarlo in un piccolo lavoretto.

Arithon rimane impressionato dai FIGhi. Per controllare la sua reazione verso il gruppo, fai fare all'avventore più FIGo un controllo facile su FIG. Se il controllo fallisce Arithon manda il gruppo all'ufficio Persone Smarrite.

Persone Smarrite

Sul pianeta Caturno, tutto è timbrato e bollato. Gli abitanti convivono con tutto questo. Procurarsi un biglietto dell'autobus può richiedere due giorni e infliggere il crampo dello scrivano anche all'animo più tenace. La zona peggiore per la pura grandezza delle scartoffie è la Stazione Pangalattica per le Violazioni Burocratiche. La stazione è divisa in enormi uffici che sopravvivono addebitandosi l'un l'altro le spese. E' meglio non chiedersi da dove siano venuti i soldi per cominciare tutto questo, peraltro la sola domanda potrebbe avere effetti disastrosi (v. Effetto Newton).

Il gruppo arriva all'edificio Zombi, il cuore del Sindacato Impiegati Dattilografi. Tutte le domande devono essere battute a macchina in triplice copia e questo è l'unico luogo in cui è lecito battere. L'ingresso è una stanza enorme (tipo un osservatorio astronomico) piena di file su file di dattilografi. Ogni dattilografo usa una macchina Underwood Modello Standard #5. Il rumore generato dalle migliaia di macchine è quasi assordante.

Il primo compito è ottenere l'attenzione di qualcuno. Se danno fastidio a un numero sufficiente di impiegati, verranno mandati nell'ufficio del Supervisore. Bagg Crumply (il supervisore del turno di lavoro) è in un ufficio insonorizzato sul lato opposto dell'edificio. Tutti i punteggi di INT e BS sono ridotti di uno nell'ingresso. I canidi riducono tali punteggi di 2.

Se c'è un personaggio con l'Effetto Rodolfo Valentino, ricordati che ci sono 11.000 donne annoiate di QUALSIASI razza in questo edificio... (se l'Effetto ce l'ha una femmina, sono comunque 11.000 dattilografi scocciati).

Tutto risulta più semplice se gli avventori parlano come impiegati governativi. Se i giocatori parlano in politichese, riduci tutti i controlli di un livello, e conferisci un livello aggiuntivo a tutte le abilità di comunicazione usate.

Bagg Crumply: Supervisore del Turno

FOR: 1, AGI: 1, MIR: 1, TEST: 3, FIG: 4, BS: 4, CULO: 2, OOPS: 9

Abilità: Frugare Scartoffie (Esperto, 6), Parlare Politichese (Esperto, 6), Intimidazione (Professionista, 8).

C'è una panchina di fronte all'ufficio di Crumply. Un modo per vedere Crumply è causare un incidente che potrebbe metterla in cattiva luce agli occhi dei SUPERIORI. Sta cercando di essere promossa, e ogni casino si porta dietro la sua Croce Nera. Un impiegato della stazione impiega anni a cancellare una Croce Nera dalla propria carriera. Un altro metodo è sfondare la porta (con l'abilità Rompere Oggetti). Non farti sorprendere da ciò che si inventeranno i giocatori. (Un commento stiracchiato riguardo una storia torbida con qualche disgustosa forma di vita dovrebbe bastare. Giudica a seconda di che storia si sono inventati).

(Questo è un buon esempio di come usare un controllo per sbloccare una situazione. I giocatori potrebbero arrivare alla soluzione dell'enigma e darti direttamente un'idea. Se non ce la fanno, puoi accelerare i tempi ponendo che questa impresa richieda semplicemente della Test e che sia solo un po' difficile. Fai tirare a un personaggio 1d10 contro la sua Testa (dato che questo è un controllo con 1d10). Se ce la fa, annuncia qualcosa tipo: "Enrichetta proclama ad alta voce: "Voglio sapere che cosa vuole fare Crumply riguardo il problema della Carta Sprecata.", oppure la più decisa "Ne parlerò direttamente con il Responsabile!". Come in ogni altro burocrate, l'istinto di sopravvivenza di Crumply è abbastanza forte da sentire una frase del genere. Dopo una certa quantità di controlli, i giocatori dovrebbero capirlo che sono partecipanti e non spettatori.)

Quando Crumply scopre che è stato tutto un trucco per entrare nel suo ufficio, diventerà molto burocratica. Non può essere minacciata con la forza e anche se la forza brutta può funzionare, tende a mettere nei guai gli avventori facendoli arrestare all'istante (su questo pianeta, "processare un reo" acquista un significato nuovo... dovrebbero evitare l'arresto in ogni modo.). Se nessuno dei Trucchi degli avventori funziona, possono usare anche le loro abilità. Un controllo fallito significa che il gruppo se ne va a mani vuote.

Una trattativa di successo invece, farà ottenere agli avventori la locazione dell'ufficio Persone Smarrite. E cioè nell'edificio Chilosa, qualche isolato più in là. Se i personaggi hanno usato qualche forma di minaccia fisica, Crumply chiamerà la polizia.

Gli Edifici

1. Edificio Zombi: Sindacato Impiegati Dattilografi, Ufficio dei Superiori.
2. Edificio Chilosa: Persone Smarrite, Ufficio Brevetti, Ufficio per il Lavoro Quasi Uguale Per Tutti.
3. Edificio Franconi: Emigrazione e Snaturalizzazione.
4. Ufficio Kwrtrmstr: Scorte per ufficio e Bar.
5. Edificio FNF: Ufficio per l'Identificazione degli Odori, Amministrazione dei Calzini Spaiati, Amministrazione degli Animali Piccoli, Registro Supereroi.

6. Edificio Sbugiardini: Divisione per il Rispetto della Legge, Prigione Pangalattica, A.P.S.T.E.S.T (Archivio Pangalattico Su Tutto E Su Tutti).
7. Edificio Vrum: Registrazione motoveicoli e Ufficio Messa in Moto.
8. Edificio Birre: Ufficio per gli Affari Metafisici, Difensori dei Diritti dei Morti, Divisione per i Rimborsi dei Distributori Gomme da Masticare.

L'edificio Boh è coperto da file su file di mattonelle di bronzo e ha di fronte una lastra di vetro fumé con su scritto "**Edificio chiosa, Abiti decorosi obbligatori**". Infatti al momento l'accesso a tutti gli edifici viene negato (a causa degli asciugamani e delle ciabatte). Gli avventori potrebbero usare una Pistola Veramente Grande (o peggio) contro un edificio, ma scoprirebbero che tali edifici sono immuni a qualsiasi cosa tranne i tagli di bilancio.

Gli Avventori potrebbero rubare gli abiti a un impiegato. Per farlo possono provare qualsiasi mezzo a loro disposizione. Se usano abilità non fisiche, è una impresa Difficile. Se usano abilità fisiche, è un controllo basato su Forza. Se viene usato un Trucco, usa la tua immaginazione.

Se viene ottenuto l'accesso all'edificio Chilosa, l'impiegato burocrate all'ufficio informazioni sarà contento di fornire il modulo "Richiesta di Assistenza Persone Smarrite" di sole 2300 pagine, insieme a una penna nera a sfera SCRIVANI. Buona fortuna. (Gli avventori ti chiederanno sicuramente informazioni più specifiche. Se lo fanno, inventati domande veramente specifiche, ad esempio, "Domanda #12250: Qual è il codice genetico dell'unghia del tuo pollicione sinistro?"). Puoi usare il modulo come una scenetta divertente durante l'avventura, oppure come l'oggetto di una campagna veramente MOLTO lunga per trovare tutte le risposte.).

In un modo o nell'altro, gli avventori raggiungeranno il Portale di Commutazione.

Il Portale di Commutazione

C'è una lunga banchina di cemento qui. Sopra la banchina c'è un ologramma galleggiante che indica la destinazione corrente del portale. Tutte le destinazioni sono completamente in traducibili per gli avventori.

C'è una tabella oraria computerizzata che mostra gli orari di partenza per le varie destinazioni. La lista è disponibile su richiesta ed

è corredata da una foto della destinazione. Gli avventori avranno mancato il loro orario di partenza di qualche minuto e dovranno attendere venti minuti prima di poter partire. Questo fenomeno, noto anche come effetto dell'Autobus, colpisce tutti i sistemi di trasporto pubblici.

La banchina circonda un baratro senza fondo. Quando lampeggia una partenza, decine di persone saltano nel vuoto, sparendo.

In mezzo alla banchina c'è una statua di plastica di un Commutatore che saluta, l'iscrizione recita: "Monumento al Commutatore Ignoto: Che possa viaggiare in eterno."

Il Portale di Commutazione è illuminato a giorno da migliaia di globi di plastica trasparente. Ogni globo è elegantemente bello. Sfortunatamente, l'uomo che li ha costruiti soffriva dell'Effetto Rambo per cui se viene sparato (o lanciato) un proiettile c'è una chance dell'80% che andrà a rompere uno dei globi. La cosa non ha alcuna conseguenza, ma se scatta un conflitto a fuoco, può aggiungere un po' di colore alla battaglia (e aumentare le chance di sopravvivenza degli avventori).

Stanno sorvegliando il cancello due ufficiali di sicurezza in uniforme. Non faranno passare nessuno che non abbia un Lasciapassare da Commutatore. Questo lasciapassare si può ottenere nell'edificio Vrum. Una guardia ha una Pistola Grande, l'altra ha un taccuino di Ordini di Custodia. Non c'è nessun ostacolo fisico al cancello, per cui assumendo che riescano a evitare di farsi sparare o mettere sotto custodia, gli avventori possono facilmente mischiarsi nella folla ed entrare (le guardie non si sforzeranno di attraversare le migliaia di persone che entrano nel portale).

Guardia #1 & #2

FOR: 3, AGI: 2, MIR: 3, TEST: 1, FIG: 1, BS: 1, CULO: 2, OOPS: 15

Abilità: Sparare con Pistola Grande (Esperto, 6), Lanciare Oggetti (Esperto, 6), Minacciare (Professionista, 5), Picchiare la Gente (Pivello, 4).

Gli Ordini di Custodia sono enormi fogli di carta che, una volta lanciati alla vittima, si attorcigliano attorno ad essa e la trattengono con Forza 2. Se questo punteggio è maggiore o uguale della Forza del bersaglio, la vittima è immobilizzata. Se la Forza della vittima è superiore a quella dell'Ordine di Custodia, la Forza della vittima è calata di 2 finché l'Ordine non viene rimosso. L'effetto riduttore degli Ordini di Custodia è cumulativo. Ogni Ordine aggiunto aumenta di 2 la Forza dell'Ordine.

Qualsiasi Giudice può rimuovere un Ordine di Custodia. Altrimenti, la carta può essere

bruciata via (AHIA!) o tagliata via con un oggetto affilato. Servono 10 round di combattimento meno la FOR di chi taglia sommata a una qualsiasi abilità per oggetti aguzzi per rimuovere l'Ordine. Se chi taglia via l'Ordine non ha abilità per oggetti aguzzi, la vittima subisce 2 punti Oops! di danno.

C'è una notevole calca che attraversa il cancello in entrambe le direzioni. L'abbigliamento degli avventori (a meno che non abbiamo liberato alcuni cittadini dei loro vestiti) provocherà immediatamente una reazione delle guardie. Se hanno rubato vestiti e documenti, le guardie non noteranno niente di strano. Se è questo il caso, gli avventori devono passare un controllo facile su AGI per vedere se passano abbastanza in fretta sventolando il loro lasciapassare.

Se vengono notati, la guardia con la Pistola Grande chiamerà l'edificio Sbugiardino per sapere se ci sono cittadini in asciugamano e ciabatte ricercati per qualcosa. Se non hanno commesso alcun crimine vengono semplicemente respinti. Se (al contrario) sono stati troppo molesti, verranno trattenuti per essere interrogati. In questo caso, una espressione maniaca apparirà negli occhi delle guardie (è la cosa più interessante che accade da anni) che reagiranno in maniera eccessiva (ad es. la guardia con la Pistola Grande sparerà dei colpi di avvertimento in mezzo alla folla, ecc.). Gli avventori possono sfruttare la confusione conseguente a proprio vantaggio.

Prima o poi il cartello dirà "Vagabondo Galleggiante" e gli avventori potranno ritornare al bar se sono riusciti a infilarsi nel portale. Questo evento potrebbe accadere in un momento drammaticamente appropriato per concedere agli avventori una fuga eccitante e pericolosa.

Il "lavoretto" di Arithon

Poco prima che il gruppo arrivasse, Arithon aveva mandato un altro gruppo di avventori nella Galassia Ameba, nell'Universo Precedente (i residenti pensavano che questo nome gli avrebbe conferito un po' di prestigio). Laggiù, in un piccolissimo e insignificante sistema stellare, questo gruppo doveva recuperare un veicolo che sarebbe stato rubato a un ricco cliente in una delle settimane seguenti. Arithon è dell'idea che se lui manda un gruppo di "Avventurieri" a rubare la macchina PRIMA che sia effettivamente rubata, può semplicemente restituirla e intascare la ricompensa. A rompere le uova nel paniere ci si mette il piccolissimo e insignificante sistema stellare che è diventato il centro di un conflitto interstellare. Questo è quello che ottieni quando pasticci coi Paradossi (Lezione #1: Mai rimproverare gli Scrittori). Gli avventori precedenti sono stati arrestati per furto (dato che il pianeta è sotto legge marziale) e uccisi.

Il compito del gruppo è quello di tornare indietro nel tempo a PRIMA che la guerra cominciasse per consegnare un documento di Arithon che cancella il contratto.

Arithon fornisce al gruppo le coordinate tempo/spazio e via! Si parte verso il sonnacchioso

e piccolo pianeta Gelcap (il terzo pianeta del sistema). Il sesto pianeta ovviamente è Saiturnio. Il precedente plotone di avventurosi avventori avventurieri era (a parte una evidente allitterazione) composto da un uomo e una donna normali, due tizi elfici e qualcosa che somiglia a 260 chili di cottonella da ombelico (che risponde al nome di "Sidney").

L'ultima volta che sono stati visti indossavano tute intonate e cercavano di spacciarsi per meccanici (a parte Sidney che cercava di sembrare una borsa di lana d'acciaio).

Tutto il traffico verso Gelcap è incanalato attraverso una stazione orbitale. Le uniche coordinate fornite sono queste, e gli avventori devono prendere una navetta per la città di Archi Caduti (2 Pezzi da Dieci a testa).

Su Gelcap

Gelcap è un mondo tipo la Terra eccetto per due caratteristiche. La prima è che non è sferico. La seconda è che le nevi che cadono ai poli sono contaminate da una polvere rosso vivo. Queste due peculiarità combinate fanno sembrare il pianeta una capsula di gelatina fredda.

Se uno degli Avventori ha l'effetto Newton ed esprime qualsiasi tipo di perplessità, il pianeta cambierà immediatamente la propria forma in sferica finché il personaggio non se ne va. Se questo accade, gli avventori saranno continuamente tartassati da cattivo tempo e terremoti mentre il pianeta si vendica per il fastidio arrecatogli.

I residenti di Gelcap sono gioviali, per la maggior parte. Comunicano solo attraverso giochi di parole, e se i giocatori vogliono avere un qualsiasi tipo di reazione, dovrebbero farlo anche loro. Come su Caturno, se i giocatori provano a comunicare coi locali tramite giochi di parole, ottengono una riduzione di un livello su tutti i test applicabili e un bonus di un livello su tutte le abilità di comunicazione adeguate.

La locazione del primo gruppo di avventori in questo momento è ignota, ma la locazione del veicolo è disponibile.

Il Veicolo e la sua Locazione

Il Veicolo è una astronave a forma di macchina sportiva, lucidissima e sexy, dotata di un Generatore di Portale. Non solo può andare ovunque e quantunque, ma può farlo con STILE. Venne costruita appositamente dalla WARP Inc. in collaborazione con il famoso progettista, Aldo Biglie, come prototipo concettuale.

Con il crollo della WARP Inc., il veicolo venne venduto a un collezionista privato che, a sua volta, lo ha spedito dai carrozzieri di Gelcap

(notoriamente i migliori dell'universo) per farsi ritoccare un paio di graffi nella cromatura all'idrogeno metallico.

Il veicolo al momento si trova alla carrozzeria di Qui, Pro & Quo. I laboratori della QP&Q si trovano nel complesso industriale di Sorgenti Perdenti, una cittadina a poche miglia da Archi Caduti (dove è atterrato il gruppo). C'è una monorotaia magnetica che fa la spola tra le due città ogni mezz'ora. Il costo è di un Dollarone a testa.

Dove entrano in gioco gli Avventori

Appena arrivano in città (Archi Caduti, non Sorgenti Perdenti) vengono seguiti da una spia particolarmente incompetente. La spia è Alphonso Fatima, ex capo della Sicurezza per la WARP Inc.. Non sta lavorando per nessuno, ma non ha preso molto bene la disoccupazione, e adesso vive le sue piccole fantasie da spia rintracciando i vecchi progetti della WARP. Nonostante questo è molto pericoloso, molto ben addestrato e solo un po' confuso.

Alphonso Fatima: Ex Dipendente, WARP Inc.

SCHTICK: Effetto Impermeabile
FOR: 3, AGI: 6, MIR: 4, TEST: 2, FIG: 3, BS: 1, CULO: 3, OOPS: 15
Abilità: Sparare (Pistola) (Esperto, 7), Lanciare Oggetti (Esperto, 7), Far Esplosione (Professionista, 6), Picchiare la Gente veramente forte (Capace, 8), Attività di Spionaggio (Professionista, 9), Sistemi di Sicurezza (Esperto, 5).

(Nota per il Barista: Gli abitanti di Gelcap sono noti per i loro giochi di parole e per il loro cattivo gusto negli scherzi grossolani. Se gli Avventori non hanno ancora fatto niente per i vestiti, questo è un buon momento per divertirsi.)

La mappa di Sorgenti Perdenti mostra le locazioni di QP&Q, la stazione della monorotaia e, ovviamente, ogni bar a comoda distanza. Sfortunatamente, l'ordine cronologico degli eventi è stato incasinato nuovamente (per colpa di uno Scrittore ribelle, ma questa è un'altra avventura), e la guerra è già cominciata. Il pianeta è sotto legge marziale e, quel che è peggio, i bar ora sono proibiti al personale civile! Tutto questo accade prima ancora che il gruppo lasci Archi Cadenti! (Nota: Per aiutare il Barista in questo tempo di bisogno, un gentile e generoso Editore ha incluso una mappa di Archi Cadenti.)

La prima mossa degli Avventori potrebbe essere trovare un bar. Se è questo il caso, usa le informazioni direttamente seguenti. Se non è la loro prima azione, allora stanno proprio passando di fronte a un bar quando... (vedi qui sotto).

Mentre gli Avventori stanno arrivando al loro primo bar (la Biblioteca PUB-Lecca), quattro

meccanici (in divise intonate) vengono scortati fuori dalle Libagioni Liberali da quattro Autoguardie Trask. Un altro gruppo di Autoguardie sta scortando un grosso umano in tuta da combattimento verso i giocatori.

“OKAY, statemi a sentire. TUTTA LA FECCIA CIVILE ha da ora l'ordine ufficiale di SGOMBRARE LA STRADA. RIMANETE IN CASA FINCHE' NON VI FACCIAMO USCIRE. QUALSIASI FECCIA CIVILE PER STRADA SARA' SOGGETTA A UNA ESECUZIONE SOMMARIA. AVETE 60 SECONDI DA ORA. NON PROVEREI A FARE NIENTE DI ANTIPATICO PERCHE' QUESTA ARMATURA DA COMBATTIMENTO E' TROPPO STRETTA E COMUNQUE SONO GIA' PRONTO A UCCIDERE QUALCOSA!”

Usa il tuo orologio. Se i giocatori non fanno qualcosa entro 60 secondi, comincia a sparare! La polizia militare è molto occupata, ma questo non impedirà loro di sparare qualche raffica in direzione del gruppo (si spera) in fuga. (Sai, anche i militari si scocciano).

La Biblioteca PUB-Lecca ha stanze in affitto e molti posti a sedere se il gruppo decide di non affittare una camera (Nota: Il gruppo non verrà espulso dal bar se ci vivono o ci lavorano). Qualsiasi cosa accada, dovresti fare incontrare al gruppo Sidney. E' stato infilato a forza in una borsa etichettata “LANA D'ACCIAIO ARROGANTE” (la sostanza più abrasiva dell'universo)”

Dopo che gli Avventori hanno localizzato Sidney, lui dirà loro che il suo gruppo è stato scoperto mentre tentava di penetrare nelle strutture della QP&Q qualche ora fa. Il conseguente inseguimento li ha riportati ad Archi Caduti nelle Libagioni Liberali dove sono stati arrestati. Ha sentito uno degli aggressori (un tizio che si contorceva nella sua armatura da battaglia) mormorare: “Da queste parti spariamo addosso ai ladri di macchine, vedremo cosa vorrà fare di questi saccheggiatori il Colonnello Farlocchi.”

C'è un sergente in armatura fuori dal bar. E' il Sergente Controcazzi. Ci si può ragionare ma in generale non è un umano piacevole. Questo si potrebbe attribuire al fatto che la parte inferiore (sotto la cintura) della sua armatura da combattimento è in qualche modo più stretta della parte superiore. Lui può dire agli avventori dove è stato portato il primo gruppo, ma deve essere convinto o costretto.

Sergente Controcazzi: Sergente di Brigata, Polizia Militare Imperiale

FOR: 6, AGI: 3, MIR: 4, TEST: 1, FIG: 1, BS: 1, CULO: 2, OOPS: 20

Punti Armatura: 4 Arma: Pistola Grande +2 danni
 Abilità: Sparare (Pistola Grande) (Esperto, 7), Lanciare Oggetti (Esperto, 7), Far Esplodere (Professionista, 5), Picchiare la gente veramente forte (Capace, 5) Sbronzarsi (Capace, 8)

Il primo gruppo è stato portato alla cella costruita a Sorgenti Perdenti. A discapito di ogni logica, la monorotaia funziona ancora. Se il gruppo riesce a evitare le frequenti pattuglie di due sergenti della Polizia Militare, possono saltare sulla monorotaia per Sorgenti Perdenti. Altrimenti, possono sempre (eh, eh, eh) rubare una macchina.

A questo punto il gruppo dovrebbe avere bisogno di trovare le risposte a queste domande:

1. Chi è Alphonso Fatima?

Risposta: E' l'uomo che ha le abilità per completare l'avventura se opportunamente manipolato.

2. Come cavolo si fa a tornare al Vagabondo Galleggiante ora che la Polizia Militare ha sequestrato tutte le navette?

Risposta: Ci sono molti modi. La maggior parte dei quali richiedono furto aggravato, omicidio e distruzione di massa, oppure una grande quantità di ottimi lanci su Persuadere tutti contro d100. La macchina sportiva, ovviamente, va benissimo.

3. Dove troviamo da bere? Tutta la roba buona l'ha sequestrata l'Esercito Imperiale (è un lavoro che fa venire sete).

Risposta: Questa è una questione a discrezione del Barista.

La soluzione IDEALE è incontrare Fatima, "persuaderlo" ad aiutare nella liberazione degli altri avventori e rubare la macchina. Chi lo sa che cosa frullerà in testa di fare ai tuoi giocatori.

Prendere il veicolo

Le strutture della QP&Q sono difese da due Robocani. Uno è fatto da parti di bulldozer, l'altro da qualche tipo di macchina volante.

Robot #1: Robocane di Scarti #1

FOR: 3, AGI: 3, MIR: 4, TEST: 4, FIG: 1, BS: 1, CULO: 1, OOPS: 5
 Abilità: Mordere Oggetti (Esperto, 6), Picchiare la gente (Capace, 5)

Robot #2: Robocane di Scarti #2

FOR: 3, AGI: 4, MIR: 2, TEST: 1, FIG: 2, BS: 1, CULO: 2, OOPS: 5
 Abilità: Mordere Oggetti (Esperto, 7), Volare (Capace, 6), Sbattere (Capace, 4) (infligge d6+2 punti Oops di danno).

Entrambi i cani sono capaci di comprendere i personaggi, ma mentre il cane #1 è disposto a parlare di qualcosa, il cane #2 capisce solo la propria inspiegabile propensione a sbattere

contro gli intrusi. I cancelli sono chiusi ed è chiusa la rimessa dove si trova la macchina.

Le celle sono protette da quattro Autoguardie Trask che completano un giro delle celle ogni due minuti. La guardiola è occupata da due guardie umane che vengono sostituite ogni due ore.

L'altro gruppo è tenuto nella Caserma #8 (su venti in tutto). Ogni caserma è sotto la sorveglianza di una Autosentinella Trask [MIR: 6, OOPS: 15, Sparare (Pistola Veramente Grande) (Capace, 8) (Danni: d6+3 Punti Oops)] che sparerà a chiunque cerchi di entrare o uscire dalla caserma.

I prigionieri verranno processati domani al Pavaglione di Archi Caduti (che ha la reputazione di essere il bar più grande del pianeta) nel centro di Archi Caduti. E' lì che il Governatore Militare (il Centrocognello Farlocchi) ha deciso di aprire l'ufficio.

Il distaccamento di Archi Caduti è composto da 5 ufficiali, 20 sergenti di vari gradi, e 600 soldati. In aggiunta a questo, c'è un totale di 25 Autoguardie Trask. La maggior parte di queste staziona al Complesso Industriale di Sorgenti Perdenti con solo 2 ufficiali, 3 sergenti e 60 soldati per mantenere Archi Caduti sicura.

Archi Caduti e Sorgenti Perdenti sono lontane nove miglia. Due minuti in monorotaia, due ore a piedi.

Conclusione

Se il gruppo riesce ad andarsene con il primo gruppo, ottengono il loro Centone. Se se ne vanno portandosi dietro la macchina e vogliono darla ad Arithon, allora ottengono anche un bonus di 5 Centoni a testa.

Autoguardia Trask

FOR: 7, AGI: 4, MIR: 4, TEST: 1, FIG: 7, BS: 1, CULO: 2, OOPS: 14
 Abilità: Sparare (Pistola Veramente Grande) (Capace, 6), Sparare (Pistola) (Esperto, 7), Picchiare la gente (Pivello, 8) (+1 danno a Picchiare la gente a causa dell'armatura elettrificata), Notare Ovvietà (Professionista, 5), Usare Robe Sensoriali (Professionista, 5)

INDICE DELLE TABELLE E DELLE TAVOLE IMPORTANTI

(Di fatto l'elenco di TUTTE le tabelle e le tavole del libro, ma tanto chi le conta?)

1. Tabella dei Livelli di abilità (alias "Quanto sei bravo?")
2. Tabella dei Test sulle abilità (alias "Quanto hai detto di essere bravo?")
3. Abilità di combattimento (alias "Uccidere per divertimento o per lavoro")
4. Abilità fisiche (alias "Fitness per tutti")
5. Abilità cognitive (alias "Come ideare un piano diabolico per la conquista del mondo in soli 10 semplici passi.")
6. Tavola dei risultati di Pasticciare con Sostanze Pericolose (alias "Il botto quanto lo vuoi grande?")
7. Difficoltà e risultati della Psicanalisi (alias "Pazzo o soltanto idiota?")
8. Abilità sociali (alias "Meglio sembrare belli che esserlo.")
9. Bonus per Minacciare (alias "Guarda la mia pistola e conoscerai la Paura.")
10. Abilità varie (alias "La tomba dell'abilità ignota.")
11. Tabella delle direzioni di Lampeggiare (alias "Sappiamo dove stiamo andando ma non dove siamo stati.")
12. Tavola di generazione casuale dei Trucchi (alias "Cammina piano e portati dietro il tuo Trucco.")
13. Tavola delle valute (alias "Si dai lo sai, Piotte, Bigliettoni, Soldi, Dinero, quella roba lì.")
14. Categorie di massa (alias "Più grande è meglio.")
15. Tavola delle sigle delle armi (alias "Serie di lettere senza senso per creare serie di acronimi senza senso")
16. Armi corpo a corpo (alias "Come scegliere l'arma giusta per uno psicotico sterminatore di adolescenti.")
17. Armi a distanza (alias "Boom Boom BOOM!")
18. Cose che scoppiano nella notte (alias "Be Bop A Lula, Be Boom BOOM!")
19. Cose per proteggerti dalle altre cose (alias "L'armatura migliore è un bunker corazzato.")
20. Abbreviazioni dei terreni (alias "Altre combinazioni senza senso di lettere.")
21. Veicoli (alias "Arrivarci è solo metà del divertimento.")
22. Roba Varia (alias "Oggettocchi, Pasticcetti e altre robe strane.")
23. Sbronze (alias "Okay, che ti do?")
24. Effetti Casuali della Singolarità (alias "Sorpresa!")
25. Tavola di Combattimento (alias "La gioia della vittoria e la tensione dell'essere colpiti.")
26. Moltiplicazione del raggio nella dispersione dei colpi mancati a distanza (alias "Quando becca il ventilatore, dove va?")
27. Danni da annegamento (alias "Gbbbl! Aarrhghulb!")
28. Difficoltà del Pronto Soccorso (alias "Quanto è grande il buco?")
29. Bonus nel combattimento corpo a corpo secondo la FOR (alias "Fino alle stelle, e oltre!")
30. Modificatori per il raggio alle armi a distanza (alias "Vedere quel puntino non è sufficiente.")
31. Modificatori dovuti a Copertura e Movimento per armi a distanza (alias "Sparare dietro l'angolo.")
32. Tabella della Sobrietà (alias "Non sono ubriaco! La stanza fa solo due giri al minuto!")
33. Punti Esperienza (alias "Okay, ti senti grosso, ora?")

ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio rappresenta una sessione di gioco con 5 giocatori e il Barista. I personaggi sono:

1. Max Turbo, Investigatore Privato. Il tipico investigatore privato, ha il Trucco Abbado & Muti. Si sente sempre una musica dai toni bassi di sottofondo (pensa al tema di Pterodactyl). Si narra da solo le proprie storie ha sempre una sigaretta mezza fumata che gli pende dalle labbra.

2. Grashnar il Barbaro Spaccaossa Gladiatore Distruttore Conquistatore Re del Mondo (questo ancora no). Ha l'effetto Schwarzenegger e una parlata sgradevole. Addenta qualsiasi cosa che non sta fermo (mucche, maiali, galline, sedie pieghevoli, astronavi, ecc.). Questo ha portato alla creazione di una nuova, strana, abilità di combattimento nota come Banchetto da Combattimento. E' un Esperto.

3. Buck Gordon, Raaaaaaaaaanger Spaziaaaaaaaale. Ha l'effetto Roy Rogers e una marea di accessori da Ranger Spaziale. Inoltre, ha sempre una marea di gadget e anelli di decodifica in plastica per i bambini.

4. Guzyk la melma senziante. Ha l'effetto Escher. Gli piace camuffarsi da insalata e nascondersi dentro i panini per poi saltare fuori all'ultimo secondo. Una delle principali cause di stress da pranzo.

5. Annie la Matta, maga. Elfa e maga con l'effetto Merlino. E' sempre di pessimo umore e completamente psicotica. La sua natura elfica la rende sensibile ai problemi ambientali. Questo, unito alla sua natura estremamente violenta, la rende molto pericolosa.

Ora che conosci i personaggi, cominciamo.

Barista: Vi siete nascosti nei cespugli. Di fronte a voi vedete il bunker segreto. Ci sono due tirapiedi Spazi-Skin di guardia. Cosa fate?

Max Turbo: Eccoli lì, gli Spazi-Skin, a guardia del bunker. Sapevo che avrei potuto sistemarli come volevo.

Annie la Matta: Piantala, idiota!

Max: Mi disse.

Grashnar: Salto fuori e mi lanciai sulle guardie urlando "Grashnar uccide!". Prendo una delle pistole delle guardie e me la mangio!

Buck: Sfodero la pistola e miro ai tirapiedi.

Guzyk: Striscio oltre le guardie e colo sotto la porta.

Annie: Credo che lancerò Congelare per congelare le mutande di uno degli Spazi-Skin.

Barista: Okay, vediamo Grashnar. Lancia il test su Banchetto da Combattimento. Hai 9, ma questo è un Colpo Mirato, per cui il valore di attacco è 5. Lancia un 5 o meno e ce la fai.

Grashnar: <lancia un 3> Fatto, gli strappo la pistola attaccando con la bocca.

Barista: Dai un bel morso alla pistola e lo Spazi-Skin impallidisce. Vai, Buck. Puoi fare un buon colpo, i tuoi amici sono tra te e loro, ma noti che se fai rimbalzare il raggio sull'albero dietro di te, fino a quella pozzanghera a 100 iarde dall'altra parte, fin sopra a quel banco di nuvole che si avvicina, dovresti riuscire a

colpire uno degli Spazi-Skin. Guzyk, lancia un test Normale su Muoversi Furtivamente.

Guzyk: Devo fare 1. <tira 5>. Fallito.

Barista: Okay, uno dei due Spazi-Skin ti vede arrivare e ti pesta <lancia un dado> infliggendoti 4 Punti Oops! di danno. Fai un test su FOR per rimanere cosciente.

Guzyk: <lancia 6> Okay, fallito. Ora sono una pozza inerte di brodaglia.

Barista: Annie, è il tuo turno, fai il tuo test su Lanciare Incantesimi. Hai bisogno di 7 o meno.

Annie: <lancia un 2> Beccato!

Barista: Hai congelato con successo le sue mutande. Anche lui impallidisce e si stringe forte in quel posto <lo Spazi-Skin fallisce un test su FIG>. Cade a terra.

Annie: Heh! Heh! Heh!

Barista: Nuovo round, tutti pronti.

Guzyk: Sto lì e faccio la pozzanghera.

Annie: Come se potessi fare altro.

Grashnar: Li prendo a testate fino alla morte!

Barista: 7 o meno per riuscirci. Vai.

Grashnar: <lancia un 5> Lo stronco.

Barista: <lancia un 1 per lo Schivare dello Spazi-Skin> Aggiungi 4 al lancio. Lo prendi uguale?

Grashnar: Hmmm... Bastardo... no.

Barista: Bene, allora decido che siccome manchi lo Spazi-Skin, vai a sbattere contro il muro dietro, infliggendoti 3 Punti Oops! di danno.

Max: Lo mirai con freddezza con la mia .38 special. Mi guardò e capì che era un uomo morto, ma mentre gli sparavo, sembrava quasi sorpreso. <lancia un 1>. Il proiettile gli trapassò il torace...

Barista: <lancia 7 danni> schiatta per terra.

Max: ...e cadde a terra come un mucchio di vestiti sporchi. Rimisi la pistola nella fondina e mi aggiustai il cappello. "E' così che si fa, Gonnellino." Dissi ad Annie.

Annie: Te lo do io, il Gonnellino!

Max: Mi rispose.

Annie: Lo ammazzo.

Grashnar: La trattengo.

Annie: Lasciami andare! Gli strappo quella brutta linguaccia!

Buck: Uso Pronto Soccorso su Guzyk.

Barista: Difficilmente gli potrai applicare delle fasciature per uomini...

Buck: Cioè, non posso curargli le ferite?

Barista: Se vuoi vederla così...

Buck: D'accordo, allora apro la porta del bunker.

Barista: Si apre senza problemi. Dopo essere entrati...

Questo è in generale come si gioca. Ricorda che se ogni giocatore interpreta il proprio personaggio fino all'osso, ci si diverte molto di più.

E ora vai! Provaci tu!

GLOSSARIO

Piccolo Oggetto Aguzzo (POA) <vedi Oggetto Aguzzo>

Qualsiasi oggetto aguzzo di piccole dimensioni: coltellini svizzeri, pugnali, scalpelli, ecc.

Oggetto Aguzzo (OA)

Oggetto che può essere usato come arma impugnata. Non necessariamente Aguzzo. Ad es. spade, mazze da baseball, nunchaku, ecc.

Lungo Oggetto Aguzzo (LOA) <vedi Oggetto Aguzzo>

Un oggetto aguzzo in versione lunga, come alabarde, lance, bastoni, ecc.

Oggetto Aguzzo Letale (OAL)

Un oggetto aguzzo che ha qualche fattore dannoso aggiuntivo come vibrazioni, calore, flussi di energia, ecc. Ad es. vibrospade, spade laser, armi magiche. Questa categoria copre sia le varietà lunghe che quelle corte.

Pistola (PIST)

Un'arma da fuoco o a energia piccola. In genere abbastanza grande da essere tenuta comodamente in mano. La Pistola a più bassa tecnologia è l'archibugio a polvere nera proveniente da dimensioni molto arretrate. Questa categoria contiene alcune armi come la .45 Automatica, la .38 Special e la .44 Magnum.

Pistola Grande (GPIST) <vedi Pistola>

Una pistola più grande di una Pistola. Queste sono Pistole Grandi: Fucile da caccia, Fucile da assalto M-16, Carabina.

Pistola Veramente Grande (VGPIST) <vedi Pistola>

Un'arma ancora più grande e devastante di una Pistola. E' l'arma più grande trasportabile da un umano. Alcuni esempi sono il Lanciafiamme Domestico Beccali™, lo Spazzatutto G-23 Militech e il Mitra M-60.

Pistola Incredibilmente Grande (IGPIST) <vedi Pistola>

Una Pistola così grande da aver bisogno di un veicolo per essere trasportata. Questo tipo di arma è troppo grande per essere trasportata da un umano. Queste sono tutte Pistole Incredibilmente Grandi: Obice, Militech G-47 Schiantacittà, Cannone a Particelle Giocarm™.

Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme (MIDIO) <vedi Pistola>

Una Pistola davvero enorme oltre ogni limite. Queste armi vengono montati su veicoli colossali o installati su fortificazioni. Esempi di Ommioddio Quella E' Una Pistola Enorme sono il Militech G-50 Flagellatore, il Lanciarazzi ICBM e il Cannone Orbitale Beccali™.

Non Puntare Quella Enorme Pistola Al Mio Pianeta (NPQEPAMP) <vedi Pistola>

Un'arma mostruosamente grande, capace di distruggere un pianeta con un colpo. Si può sparare solo dallo spazio. Deve essere costruita direttamente nello spazio e montata su una stazione spaziale grande quanto una piccola luna. La più popolare arma di questa classe è il Sistema di Difesa Spaccapianeti Giocarm™.

Pugno (PUGN)

Ogni arma che fa parte del corpo è considerata Pugno. Inoltre, ogni dispositivo che fa danni come estensione del corpo è considerato un Pugno. Esempi sono le mani nude, i piedi, pugni di ferro, zanne, ecc.

Sasso lanciato (SASSO)

Qualsiasi proiettile spinto solo dalla forza muscolare (cioè non sparato da dispositivi come

cerbottane o archi). Ad es. sassi, bombe a mano, giavellotti, asce da lancio, martelli da lancio, ecc.

Proiettile Primitivo (PP)

Qualsiasi proiettile primitivo antecedente la polvere da sparo. Ad esempio archi e frecce, balestre e quadrelli, fionde e sassi, ecc.

Caratteristica

1. Un punteggio associato a un personaggio per indicare capacità fisiche e mentali.
2. Una delle 7 caratteristiche delle Storie del Vagabondo Galleggiante. Sono Forza (FOR), Agilità (AGI), Mira (MIR), Testa (TEST), Comesonofigo (FIG), Buon Senso (BS) e Culo (CULO).
3. Valore numerico che rappresenta una delle sette caratteristiche.

Punteggio dell'Abilità

Un valore numerico ottenuto sommando a una caratteristica un modificatore di abilità. Valore usato nei test e nei confronti.

Modificatore di Abilità

Un numero da sommare a una caratteristica per ottenere un punteggio di abilità. Il numero è uguale al livello di abilità. 1° livello porta un +1, il 2° un +2, e così via.

Livelli di Abilità

Descrizione a parole dei livelli in ordine di capacità. 1. Pivello, 2. Capace, 3. Esperto, 4. Professionista.

Valore di Attacco

Un punteggio di abilità di combattimento modificato dai seguenti fattori: raggio, copertura, bonus dell'arma usata.

Test sulla Abilità

Un lancio di dado per determinare se un'azione ha successo o no. Il dado lanciato dipende dalla difficoltà. Se il risultato è minore o uguale del punteggio, il test ha successo.

Lancio di Attacco

Un test su abilità per uso in combattimento. Questo test si esegue sempre col dado a 10 facce.

Livello di Difficoltà

La difficoltà di un'impresa. La difficoltà determina che dado lanciare durante un Test sulla abilità. I livelli sono Schifosamente Facile (d4), Facile (d6), Normale (d10), Difficile (d20), Molto Difficile (d30) e Praticamente Impossibile (d100).

Trucco <v. Capitolo 3>

Un potere, abilità, qualità speciale.

Caratteristica associata

Ogni abilità ha una caratteristica associata. Questa caratteristica è il numero base che verrà poi modificato dal modificatore di abilità per ottenere il punteggio di abilità. Ad esempio l'abilità Correre Veramente Forte ha come base AGI (Agilità) per cui un personaggio con AGI 6 ha di base 6 in Correre Veramente Forte.

Barista

Il Master.

Avventori

I Giocatori.

Personaggio Giocante (PG)

La persona immaginaria giocata dagli Avventori.

Personaggio Non Giocante (PNG)

Una delle persone immaginarie giocate dal Barista.

POSTFAZIONE...

Finalmente ho l'occasione di dire quello che mi pare! (Risata maniacale). Stavo aspettando da moltissimo questo momento!

Ci siamo divertiti moltissimo a lavorare su questo gioco. La maggior parte del mio tempo al computer l'ho passata battendo e ridendo come un matto. Il playtest è stato anche più bello. Dovevo stare lì seduto a guardare i tester giocare. Ogni tanto, scrivevo qualche nota editoriale sul mio taccuino e vedevo i tester diventare sempre più strani.

Nonostante la gran parte del lavoro sia ormai ultimata, prevedo le reazioni verso SVG. Molte persone credono che la Avalon Hill sia una compagnia che produce solo giochi di guerra estremamente avanzati, senza avere idea di cosa sia un gioco di ruolo. Non è così. Non è neanche il tipo di compagnia in cui ti puoi aspettare di vedere i dirigenti combattere con le pistole ad acqua nei corridoi. Ad ogni modo è così. E' il primo gioco comico prodotto da Avalon Hill.

Quello che trovate in questo gioco è abbastanza normale rispetto a quello che si trova nei supplementi e nelle avventure a venire. Mentre

scrivo questa postfazione, ho già pronti due manoscritti e ne sta arrivando un terzo.

Sono abbastanza strani. Si chiamano "Bar Wars" (NdT: Guerre Bariste), "The Adventure With No Name" (NdT: L'avventura senza nome) e "The Reich Stuff" (NdT: Cavoli del Reich).

Inoltre, anche se sono solo in fase di progettazione, è in arrivo una serie di tre moduli. La serie si chiama "Ye Olde West." (NdT: Il vecchio West). In questa serie: "A Fistfull of Farthings" (NdT: "Per un pugno di monetine". Il Farthing valeva un quarto di penny.), "For a Few Farthings More" (NdT: "Per un altro po' di monetine.") e "The Good, The Bad, and the Orcish" (NdT: "Il Buono, Il Cattivo e l'Orco."). Abbiamo anche "One of Our Dimensions is Missing!" (NdT: "Abbiamo perso una dimensione!") e qualcos'altro che ancora non ha un nome.

Questo è tutto. Se hai qualche buona idea, mandamela. Nel frattempo, sappi che questo è il GDR più strano mai prodotto. Gioca e divertiti.

Nick Atlas, 1991

"Oh, what a long, strange trip it's been." (NdT: "Oh, che lungo, strano viaggio che è stato."). Per quelli di voi troppo giovani per riconoscere questo verso o troppo ubriachi per capirlo, è una citazione dalla vecchia canzone Grateful Dead (NdT: "Il morto riconoscente"). A parte il significato nostalgico, rappresenta anche gran parte dei miei sentimenti verso il gioco che hai in mano (a meno che tu non lo stia leggendo appoggiato a un tavolo, o qualcun altro te lo sta reggendo, o... lascia perdere.).

Riportiamo indietro l'orologio di, hmmm, facciamo dieci anni. Il mio fratellino piccolo era un artista sull'orlo della follia e io, ... bè, io ero io. Dai recessi della mia mente malata arrivammo in questo strano luogo. Un luogo speciale. Un luogo distorto e demente.

Da allora, le Storie del Vagabondo Galleggiante hanno avuto varie incarnazioni, di cui solo due hanno raggiunto l'occhio del pubblico. Prima si pensò a una serie di fumetti autoprodotti (non è mai accaduto), poi qualcuno ha pensato di creare un gioco di ruolo (non è mai accaduto), infine qualcuno pensò a una serie di fumetti tascabili (non è mai accaduto). Poi, una notte, a Omaha, in Nebraska (fra tutti i posti possibili...) mi sono trovato ubriaco fradicio sul pavimento, stordito come tante volte in quei

giorni. Qualcuno mi disse "Hey, Lee, giochiamo a qualcosa!" "A cosa?" risposi togliendo la sua mano dalla mia spalla. "E che ne so, inventati qualcosa!". E così feci. E' tutto. L'altra incarnazione che ha raggiunto il pubblico è la Versione dal Vivo rappresentata annualmente dall'Associazione Teatro Interattivo Columbia. Presto (forse) usciranno anche i fumetti.

Il processo per poter presentarti questo gioco è stato, nei momenti migliori, a dir poco difficile e, nei momenti peggiori, pericoloso (il dipartimento grafico stava facendo un sondaggio su di noi: o me o Nick, chi avrebbero ucciso per primo?). Ma ne è valsa la pena. Il lungo, strano, viaggio è ben lungi dal terminare.

Lee Garvin, 1991
