

America 1930

Avventura gangster
per GUS o qualsiasi altro sistema
di Gabriele Pellegrini alias TheKeeper

<http://run.to/icb>

thekeeper31@yahoo.com

Prefazione.....	1
America 1930	1
Personaggi pregenerati	2

Prefazione

Chicago, America. Anno 1930.

Corrono gli anni del proibizionismo e l'America si trova in uno stato di decadenza morale e di disordine sociale; le bande di gangster sono padrone della città e la polizia è al servizio di funzionari corrotti.

I personaggi sono dei gangster al servizio di un potente boss di Chicago, Jeff Durty, detto lo Spietato.

Mister Durty, ha dei conti in sospeso con Faraday Maxwell, che gestisce il Blue Moon: un locale di vita notturna, frequentato da gente altolocata. Nel locale girano clandestinamente alcolici, gioco d'azzardo e prostituzione; per un giro d'affari di molte migliaia di dollari.

Sembra che Maxwell voglia uscire dalla protezione di Durty e mettersi in proprio e questo mister Durty non piace.

Inoltre, con il suo giro d'affari, Maxwell sta corrompendo alcuni funzionari di polizia che gli stanno fornendo un'ottima copertura.

America 1930

I pg vengono quindi mandati verso sera al Blue Monn, per dare un avvertimento a Maxwell, ossia sfasciargli il locale.

Nel frattempo Maxwell è stato avvertito da una talpa (profumatamente pagata) dell'arrivo dei pg.

Maxwell ha radunato perciò i suoi uomini e li ha fatti vestire da normali clienti del locale.

Quando i pg arrivano, il locale è pieno di gente e un'orchestra jazz sta suonando.

Maxwell si trova ad un tavolo, intento a parlare con delle persone ben vestite.

Non appena i pg iniziano il loro lavoro, gli sgherri di Faraday Maxwell, salteranno su sfoderando le pistole (sono 12 uomini armati).

Se i pg si arrendono Maxwell si avvicinerà ai pg e chiederà cosa pensano che debba fare di loro.

Maxwell proporrà due alternative:

- Andare a far visita ai pesci del molo con delle nuove scarpe in cemento.
- Unirsi a lui.

Maxwell vuole mettere fuori gioco Durty, ma non può ucciderlo, perché questo metterebbe in allarme le bande alleate di Durty. Maxwell deve quindi incastrare Durty fornendo alla polizia le prove dei suoi traffici criminali. Per questo ha bisogno dei pg, poiché sono gli unici che possono avvicinarsi a Durty.

Maxwell farà firmare ai personaggi un documento dove dichiarano di essergli fedeli; se i pg proveranno a fregarlo, quel foglio finirà nelle mani di Durty e come i pg sanno, Durty lo Spietato non ammette errori. Promettendo un compenso di 2000 dollari invia quindi i pg da Durty. Lo scopo dei pg è di entrare nella casa di Jeff Durty e rubare le carte che e le fatture dei suoi traffici illeciti.

Durty, naturalmente, tiene il tutto in una cassaforte. I pg devono dunque studiare un piano.

In qualunque modo finisca l'avventura i pg diventeranno dei personaggi scomodi, sia per Durty sia per Maxwell.

Un sicario viene mandato per tappagli la bocca inoltre alla polizia viene fornito il loro identikit e viene diffusa la notizia che sono dei pericolosi criminali e assassini.

La parte finale dell'avventura sarà quindi una fuga dalla città di Chicago, con inseguimenti, posti di blocco e sgherri pronti a uccidere.

I pg riusciranno a salvarsi solo superando i confini del paese ed entrando in un altro stato.

Personaggi pregenerati

Riporto qui i personaggi usati dai miei giocatori.

Nome: Travis "l'Intagliatore" Gregson (pg di Fakkk)

Malavitoso

Energia vitale (Costituzione): 14

Tratti

Usare mitragliatore 7

Scazzottare 10

Interrogare/Torturare 7

Uso coltelli 9

Costituzione 7

Agilità 9

Guidare veicoli 8

Scassinare 8

Riparazione meccanica 8

Travestirsi 7

Armi

2 coltelli a scatto: 1d6 (+2 ai tratti d'attacco)

1 coltello da caccia: 1d6+1 (+1 ai tratti d'attacco)

Armature

Nessuna (+1 ai tratti di difesa)

Nome: Mario "The Doctor" Rossi (pg di Holz)

Malavitoso

Energia vitale (Fisico): 18

Tratti

Uso mitragliatore 7

Lottare 10

Uso pistole 8

Fisico 9

Lanciare 7

Agilità 9

Muoversi silenz. 8

Nascondersi 8

Medicina 7

Scassinare 7

Armi

1 coltello a scatto: 1d6 (+2 ai tratti d'attacco)

2 pistole: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

Tirapugni: 1d3

Armature

Nessuna (+1 ai tratti di difesa)

Nome: Giarro Zarro (pg di Leo)

Malavitoso

Energia vitale (Resistenza): 20

Tratti

Uso pistola 9

Uso coltello 7

Uso mitragliatore 9

Resistenza 10

Rissa 8

Agilità 8

Percezione 7

Arti marziali 8

Occultarsi 7

Carisma 7

Armi

1 shotgun 2 canne: 2d6+2d6, 2 colpi gittata 20 (+2 ai tratti d'attacco)

1 pistole: 2d6, 6 colpi, gittata 50 (+1 ai tratti d'attacco)

Armature

Nessuna (+1 ai tratti di difesa)