

GUS: Crime City

Scenario per GUS, ideato da Mark



Questo scenario è stato liberamente ispirato da film come “Carlito’s Way”, giochi per Pc tipo la serie di “Gta” e “Max Payne”, tutti i nomi presenti sono di pura invenzione. Si tratta inoltre non di un’avventura ma di una serie di appunti ricavati dopo un gioco campagna ambientato nella fittizia città di New Paradise.

NEW PARADISE, U.S.A.

Fino a poco tempo fa era un vero piccolo paradiso. New Paradise è una grande metropoli, situata sulla East Coast del nord America, non molto più a nord di Miami. E’ una grande città che presenta scenari molto differenti, dalle spiagge dorate in pieno stile Baywatch, ai grattacieli maestosi vicino al Golden Bridge, ai bassifondi delle zone più popolate e degradate.

E’ una città ricca di risorse che non poteva passare inosservata, un vasto gruppo di persone sta attualmente cercando di ottenerne il potere, magari strappandolo dalle mani del misterioso Fernandez. Questi pare sia un ex soldato delle forze speciali, o qualcosa del genere, e ha organizzato una banda che ha eliminato ogni pretendente alla conquista della città. O quasi.

Pare infatti che qualcuno si stia muovendo, e si tratta sia degli italiani assetati di vendetta, sia dei Cubani che non vogliono rinunciare dopo aver subito una sconfitta, e anche persone esterne alla città che cercano di ricavarci un posto.

Al momento, come andrà a finire, nessuno lo sa.

BANDE MAGGIORI

Mafia

La famiglia Patrone solo di recente è entrata in gioco ma in poco tempo è riuscita a costruirsi un suo spazio, grazie anche ai contatti col sindaco Maxwell. Salvatore “Sal” Patrone cercherà ovviamente di prolungare questa duratura amicizia, e nel contempo di trovare un modo per togliere di mezzo la Triade e i Colombiani, in modo da assumere il controllo di New Paradise.

Triade del Drago Rosso

Il Drago Rosso è un ramo di una potente Triade cinese, al momento spina nel fianco della Mafia, ma anche notevole ostacolo agli ulteriori piani di espansione dei Colombiani. Little China è il quartier generale di questa organizzazione che al momento ha una potenza pari alla Famiglia Patrone. Entrambe potrebbero facilmente opporsi ai Colombiani purtroppo si sono scontrati tante di quelle volte che ogni tentativo di alleanza è saltato.

Colombiani

Attualmente sono i padroni della città ma continuamente insidiati, soprattutto dalla Triade e dagli italiani. Il loro problema principale è che non hanno alcun tipo di alleati eccetto i Jamaican Boys, che comunque non rappresentano una grande forza. Fernandez è il capo attualmente in carica, che di recente ha deciso di affiancare al giro della droga anche il contrabbando delle armi.

Cubani

Ricardo Gonzales è a capo di una delle bande che una volta dominava ma è stata ben presto abbattuta dai Colombiani, prima per quanto riguarda gli affari, poi anche attraverso scontri diretti per le strade. Ricardo al momento sta pensando seriamente a un tentativo di alleanza con la Triade o gli italiani, che potrebbe portare a un ritorno allo splendore originario.

BANDE MINORI

Desperados

Banda minore composta da ispanici guidati da un tale Nico. E' un gruppo molto piccolo, e per questo ha deciso di collaborare un po' con tutte le bande maggiori, in particolare con i Cubani. La forza dei Desperados è comunque l'informazione, molti membri sono informatori o spie e questo torna utile visto che il loro lavoro permette di sopravvivere, dato che la loro forza effettiva in termini di uomini è ridotta.

Voodoo

Gang piuttosto misteriosa, pare che si trovino bene con i Jamaican Boys ma disprezzano i Colombiani. Sono chiusi nel loro territorio, e hanno frequenti scontri con gli Skinhead. Sebbene sia un gruppo non particolarmente numeroso, lottano con ferocia per mantenere il controllo delle loro zone.

Skinhead

Banda di razzisti e neo-nazisti, discretamente potente, tuttavia piuttosto isolata. Il capo, White Tiger, è un uomo robusto e tatuato, che incita alla violenza per le strade, ma per il momento non è riuscito a far molto se non a trovare nuovi membri che ingrossano le file. La banda rimane comunque un gruppo fine a sé stesso nonostante le sue ambizioni.

Jamaican Boys

Gruppo di ragazzi rasta capitanati da un tale Marcus, non particolarmente pericolosi, tuttavia sono gli unici ad appoggiare apertamente i Colombiani (dai quali acquistano le droghe). Si tratta comunque di una banda minore.

Il resto

Esistono altri gruppo come alcune bande di motociclisti e gruppi di punks, tuttavia non prendono parte agli intrighi tra le organizzazioni principali se non in tono minore.

ALTRI

Yakuza

Toshio Sekemishi ha intenzione di acquistare un Casinò in New Paradise da cui iniziare la sua espansione. I Giapponesi non disdegnerebbero un'alleanza con qualcuna delle bande maggiori, probabilmente preferirebbero con gli Italiani o i Cubani, visto che i Colombiani hanno ancora il predominio, mentre con la Triade in passato hanno avuto numerosi scontri in passato.

Brasiliiani

Non sono presenti in città ma sono sempre disponibili a entrare nel giro. Se qualcuno riuscisse a piazzare la "roba" ricavandone profitto, li avrebbe sicuramente dalla sua parte.

Russi

Igor Ivanovich è a capo di una piccola organizzazione che si occupa del traffico d'armi (e si sa, in New Paradise ci sono numerosi compratori), vende soprattutto fucili e mitragliatori di vario genere ma non trascura gli esplosivi. Quindi se avere bisogno di qualcosa lui e i suoi uomini sono le persone da contattare.

La famiglia Patrone Personaggi importanti

Don Salvatore Patrone Ovvero il Boss. E' un tipo tranquillo, sui 60 anni, molto grosso e calvo, veste solitamente in abiti grigi e non è mai senza una coppia di guardie del corpo. Ha ereditato dal padre il controllo di una zona di New Paradise, tuttavia ha sempre puntato all'espansione. Tiene le redini dell'intera famiglia e per questo non si vede spesso in giro, più volte hanno cercato di fargli la pelle, soprattutto la Triade del Drago Rosso. Attualmente vive nella sua proprietà, una villa in riva al mare dotata di campo da golf, ma è possibile incontrarlo al Gigi's Restaurant.

Vito Scallione Tipo moro, sui 50 anni, non molto alto e sempre vestito di nero, pare sia un parente di Don Salvatore, attualmente ha il ruolo di consigliere del boss, anche se pare che in passato sia stato il Don di una famiglia minore, ora confluita nei Patrone dopo un'alleanza. Vito è contento del suo ruolo visto che potrebbe facilmente esser scelto come successore di Don Salvatore.

Joey Scallione E' il figlio di Vito Scallione, ma non ha certo la saggezza o la pazienza del padre. 25 anni, è poco più alto del padre, moro, con un naso aquilino, veste spesso con lunghi impermeabili di pelle e occhiali da sole. Impulsivo, si comporta da testa calda ma in realtà è piuttosto codardo infatti agisce più occupandosi dei contatti che entrando davvero in azione.

Mr. D'Angelo Nessuno sa il nome di questo losco personaggio, un tipo sui 30-35 anni, alto 1.75 con baffi e capelli neri, sempre vestito impeccabilmente, taciturno e impassibile. Si incontra ogni tanto al Gigi's Restaurant, o magari quando si fa visita al Don. D'angelo ha una reputazione temuta, pare infatti sia un killer di eccezionale abilità, sia con la carabina che con le pistole. A quanto pare agisce sempre da solo e nessuno tuttora sa nulla di lui, da dove viene e se ha una famiglia, tranne forse Don Salvatore che non ne parla, l'unica cosa certa è che sicuramente è uno dei suoi uomini più fedeli.

Michael Forelli Micheal è uno dei Capi, ovvero responsabili delle squadre al servizio dei Patrone. E' un tipo spesso allegro e simpatico anche con chi non conosce, assomiglia piuttosto a John Travolta, e porta giacca e pantaloni blu, camicia bianca e una cravatta nera. E' spesso incaricato di accogliere i nuovi arrivati, e spiegare un po' come funzionano le cose nella famiglia, a volte affianca negli incarichi gli uomini che al momento sono sotto di lui. E' una persona con un buon senso dell'ironia, ma non bisogna sottovalutarlo troppo.

Tony Cipriani Altro Capo. Grande, grosso, e dall'aria calma, veste in grigio con cravatta rossa, è una persona fondamentalmente gentile (e anche poco sveglia però), quando non è in missione. Non c'è molto da dire su di lui se non che è una persona molto religiosa, e lenta all'ira, ad ogni modo di certo non discute gli ordini del Boss ma li esegue sempre senza fare domande.

Robert Malone Uno degli uomini di Forelli, probabilmente verrà promosso a Capo di una squadra in caso di futura espansione. E' una persona violenta e irascibile ad ogni modo dà ampi avvertimenti se si sta per irritare. Quando si arrabbia però è pericoloso essergli vicino. Veste con giacca e pantaloni viola scuro, collana d'oro, e porta sempre con se una coppia di Colt 92.

Zeb Mediatore e informatore dei Patrone. Magro e di bassa statura, veste in modo piuttosto ordinario e gira spesso la città per raccogliere notizie e informazioni utili al Don.

Louis Bonetti Alto e calvo, sui 38 anni, piuttosto muscoloso, ha un passato militare, una buona conoscenza degli esplosivi e delle armi pensanti in particolare. Anche le sue conoscenze tecniche non sono male, per questo lavora per i Patrone.

Ray Vickers Autista, spesso lavora per il Don, ma è possibile ottenere il suo aiuto anche per eventuali incarichi. E' un tipo sui 28 anni, veste con giubbotto di cuoio e blue jeans, e guida come un pazzo (soprattutto quando è sotto l'effetto di stupefacenti. E succede spesso).

Al servizio dei Patrone

Incarichi

RISCOSSIONE: Lavoretto facile e veloce, che non richiede l'uso di armi da fuoco. Si tratta di riscuotere la protezione, il pizzo insomma, da una compagnia di servizio taxi, una lavanderia, un ristorante indiano. Dotazione per il lavoro è una valigetta (vuota) dove mettere il denaro. Magari fate in modo che tutto vada liscio fino al ristorante, dove i figli del proprietario, quattro grassoni armati di mazzuoli di legno (Uso bastoni 8, Lottare 7). Oppure potrebbero incontrare dei membri della Triade alla lavanderia, o invece un tipo che lavora alla compagnia di taxi potrebbe estrarre una pistola (Uso Pistola 7). Insomma per gli imprevisti vedete voi, certo che se questa è una delle prime missioni ricordate che i Pg probabilmente non saranno ben armati (ma d'altra parte non è nemmeno richiesto che lo siano!)

TRADITORE: Paul Carlucci è un giovane mafioso che lavora da un po' per la famiglia Patrone. Peccato che secondo quel che ha visto Zeb, pare abbia contattato la polizia per redimersi, e spifferare i segreti della famiglia in cambio di una nuova vita. L'ordine è di fare una visita a Paul, nel bel mezzo della notte e portarlo VIVO al magazzino del porto dove Micheal e Tony potranno interrogarlo in tutta calma per sapere che cosa ha spifferato. Paul vive in un appartamento situato in un condominio di periferia. Probabilmente lo troveranno a letto con una tipa, e avranno il vantaggio della sorpresa, peccato che Paul non sia indifeso (Kung Fu 8 Uso Pistole 8), e tiene una Desert Eagle (carica, e ovviamente senza silenziatore) nel cassetto del comodino. Una volta catturato resta il problema della donna, che è un testimone della scena, tuttavia non era prevista e quindi nessuno potrà accusarli per averla risparmiata.

DOPPIO INGANNO: Allora è semplice. Il Don vuole far iniziare una guerra duratura tra Triade e Colombiani in modo di avere un po' di respiro. Bisogna quindi rubare degli abiti e forse anche dei veicoli con i simboli delle due bande (magari utilizzando i propri contatti o direttamente tendendo un'imboscata ad alcuni membri a cui sottrarre abiti e veicoli). Poi vestiti da Colombiani entrare a Little China e devastare qualche ristorante cinese e lavanderia, per poi attaccar briga con la Triade. In un altro momento, ma ovviamente in abiti da membri del Drago Rosso, si dovrà assalire i Colombiani, malmenando i loro pusher e facendo più danni possibili. Ma bisogna essere convincenti. Restando vivi anche!

DISTRUGGI LE PROVE: Un abile hacker è riuscito ad impadronirsi di prove contro i Patrone e, forse perché pagato da una banda, si pensa la Triade, ha deciso di consegnarle alla polizia. Esse riguardano i crimini commessi e le liste delle persone che lavorano per il Don, compresi i Pg. Questo hacker vive, con il vecchio padre, al terzo piano di una palazzina nel quartiere residenziale. Prioritaria è la distruzione delle prove, quindi del computer e degli strumenti utilizzati, poi non sarebbe una cattiva idea dare una lezione al caro hacker, non prima però di essersi fatti dare eventuali copie delle prove. Tutto filerà liscio fino all'uscita dall'edificio, quando vedranno alcuni membri della Triade arrivati per parlare con l'hacker. Si preannuncia uno scontro o eventuale inseguimento.

II PAPPONE: C'è un tizio, tale Tom Madison, che fa "lavorare" le sue ragazze nel territorio della famiglia Scallione. E questo non va, visto che sfrutta la dipendenza dalle droghe delle ragazze per farle lavorare per lui. Bisogna quindi dimostrare che intralciare Don Salvatore non è una buona mossa, quindi bisogna andare al Night Club, eliminare Mr. Madison e magari portare le sue ragazze al servizio degli Scallione. Peccato che Tom sarà accompagnato da due robusti bodyguard (Malmenare 9, Pistole 7) e cercherà di fuggire sulla sua BMW z3. Se lo tallonano in auto si ferma in un parcheggio implorando poi di lasciarlo andare (è disposto a lasciare loro auto e ragazze e non farsi più rivedere), ma ovviamente i Patrone ne sarebbero furiosi. Senza contare che sta solo cercando di prendere tempo visto che dal cellulare mentre era in auto ha chiamato un paio di amici a dargli man forte. Tom ha un Uzi 9mm con due caricatori (Uso mitra 7, Lottare 7), mentre i due amici sono cloni dei due bodyguard.

UN ALTRO TRADITORE: Zeb ha scoperto che Luke Vicone sta passando informazioni alla Triade, in cambio di denaro. Bisogna quindi aspettare che esca di casa, seguirlo senza farsi notare all'incontro con l'informatore della Triade e chiudere per sempre la bocca a entrambi. Non è da escludere che nella zona ci saranno altri membri della Triade. E neppure è da escludere che Luke, timoroso dopo quello che è successo a Paul Carlucci, abbia deciso di organizzare una trappola per eventuali inseguitori.

SCACCIA L'INVASORE: Un gruppo di Skinhead ha cominciato a spacciare. Per di più nella zona del Don. Questo non va, devono andarsene o lavorare per Don Salvatore. Quindi è necessario fare un'offerta che non potranno rifiutare. Successivamente sarebbe una buona idea trovare (intimidendoli o seguendoli) il luogo dove tengono la droga. Si rivelerà essere un capannone sorvegliato dalla banda, dove, guarda caso, gli Skinhead hanno cominciato a collaborare con i Brasiliani (i quali forniscono mentre loro distribuiscono), e a questo punto sarebbe una buona idea sottrarre un gran quantitativo di merce a zero spese per poi piazzarle sul mercato.

VENDETTA: Michael Forelli è finito in ospedale dopo esser stato assalito da un gruppo di bikers, mentre era in un bar. Probabilmente i motociclisti (Picchiare 8) sono stati pagati da qualcuno, è necessario quindi fargliela pagare, dopo aver ricavato qualche informazione (è anche probabile che fossero semplicemente ubriachi, e in sei son riusciti senza problemi ad avere la meglio su un uomo solo).

IN VISITA: Don Vincenzo Santucci è un potente boss amico di Don Salvatore, ed è in visita a New Paradise. I giocatori sono scelti come scorta per fargli fare il giro della città, visitare i vari posti di interesse, etc.. Con lui c'è anche la giovane moglie, Clara, possibilmente attratta da uno dei giocatori, creando una situazione di tensione. Inoltre non manca la fedele guardia del corpo, Carl, tipo decisamente antipatico e irruente (e piuttosto imponente). Alla fine però Don Vincenzo si rivelerà una persona piuttosto gradevole, se trattata amichevolmente, pronto a elargire mance senza alcun problema di sorta.

MISSIONE MAXWELL: Il sindaco richiede i favori del Boss, come prevede l'accordo. In questo caso però il sindaco vuole che gli siano recapitate tre signorine compiacenti, ovviamente non importa se è sera e ormai sono tutte fuori in strada a "lavorare", sono ordini che non si discutono! I Pg devono prendere l'auto e recuperare tre ragazze per portarle a casa del Sindaco, senza contare eventuali imprevisti come ad esempio capitare nel mezzo di uno scontro furioso tra i Voodoo e gli Skinhead o esser inseguiti da qualche membro della Triade che è sopravvissuto a qualche scontro avuto in passato con i Pg.

IL RAPIMENTO: Tony Cipriani doveva raggiungere i figli e la moglie nel loro chalet per passare il fine settimana, pare però che un certo Killian West li abbia presi in ostaggio e richieda un sostanzioso pagamento per il rilascio. Tony preferirebbe dare i soldi ai Pg, piuttosto che ai rapitori così, conoscendo bene lo chalet e le foreste vicine decide di organizzare un'intrusione per liberare la moglie e i due figli (a cui partecipa anche Forelli, essendo suo grande amico). Le cose che scopriranno solo in seguito saranno queste: Killian (Fucili 9, Percezione 8, Lottare 8) è affiancato da altri uomini (5 individui con Pistole 8, Picchiare 7, Coltelli 7) che come lui sono cacciatori di taglie, il problema è che mentre gli altri si accontenterebbero dei soldi, Killian ha visto morire il fratello, un poliziotto, ucciso da Tony tempo addietro e senz'altro vorrà vendetta.

ESPLOSIIVI: Un giorno i giocatori mentre stanno a bordo della loro auto scoprono di avere un ordigno esplosivo installato nel veicolo. La cosa migliore da fare è tentare di disinnescarlo, magari chiedendo aiuto via cellulare a Louis Bonetti. Fortunatamente qualsiasi sia il risultato l'ordigno non è ben fatto e non esploderà comunque (però saranno attimi di puro terrore!). Louis, se potrà vedere l'esplosivo, potrà indicare il probabile fabbricante, ovvero Josè, il negoziante di un negozio d'armi, che ha buoni rapporti con i Colombiani (che strano eh?). Idea di Louis è rimettere a posto la bomba in modo che sia funzionante, e installarla nell'auto di Josè che normalmente è parcheggiata fuori dal negozio. Un problema sarà però distrarlo, soprattutto se ci fossero Colombiani nelle vicinanze.

RECUPERO: Il fratello di Robert, Frank Malone, accompagnato da due altri mafiosi, aveva appena concluso un affare con i Colombiani. Purtroppo la polizia ha imposto l'alt alla sua macchina, che certo non poteva permettere venisse perquisita (avendo una valigia piena di droga a bordo). Ora i tre si trovano barricati dietro l'auto (che ha due ruote a terra) e sotto il fuoco dei poliziotti (tre auto per un totale di sei agenti). I tre sono armati con un fucile e due Beretta (Uso Pistola 8, Uso Fucile 8, Lottare 7) ma devono essere recuperati insieme alla valigetta. Compito dei Pg è trovare un modo per salvare il salvabile nel più breve tempo possibile. Magari portando qualcuno dal medico visto che non è detto che siano tutti in grado di reggersi in piedi.

LA GARA: Un eccentrico trafficante dei Brasiliani, appassionato di gare, ha deciso che farà affari solo con colui che vincerà una gara clandestina di corsa automobilistica. Se nessuno dei Pg è un asso al volante, sarà Ray il prescelto (guidare autoveicoli 10), ma comunque è necessario procurarsi un ottimo veicolo (per esempio con il furto di una Lamborghini da un concessionario). Durante la gara, inoltre, è probabile l'intervento della polizia, senza contare una serie di scorrettezze da parte degli altri concorrenti (d'altra parte nessuno ha vietato l'uso di armi da fuoco).

UN CARICO PERICOLOSO: Fernandez ha finalmente deciso che i Colombiani entreranno in grande stile nel giro del traffico d'armi, per questo ha fatto un accordo con Igor Ivanovich, il quale spedisce le armi su una barca che raggiungerà i furgoni dei Colombiani nei pressi di una spiaggia deserta, in piena notte. Louis Bonetti ha pensato di affondare la nave con un colpo di Bazooka, e procurerà l'arma ai Pg (se nessuno sa usare armi pesanti ci pensa lui che ha un'abilità di 9). Ad ogni modo il problema è che comunque la zona, vicina al vecchio porto ora in disuso, è pattugliata da Colombiani con fucili di precisione e visori all'infrarosso (Uso fucili 9). Riusciranno a mandare a monte l'affare dei Colombiani?

FURTO CON SCASSO: Una rapina in banca in grande stile è quello che ci vuole per avere nuovi fondi. Ray e Louis si occuperanno rispettivamente del trasporto/fuga e della cassaforte, ai giocatori invece l'incarico di organizzare l'ingresso nella banca, occuparsi della sorveglianza (Pistole 8, Picchiare 7) e abbastanza rapidamente visto che potrebbe entrare in azione la SWAT. E' un lavoro classico ma la pianificazione non è da non sottovalutare.

SCOMMESSA PERSA: Joey Scallione è semplicemente furioso. Giocando d'azzardo con un pezzo grosso della Yakuza, ha per così dire perso una delle sue donne preferite, tale Jennifer. Non è tanto la perdita della ragazza a farlo incavolare, ce ne sono molte altre che lavorano per il Don, quando il fatto che nessuno sia disposto a darli una mano, mettendosi contro il Giapponese, Hiro Mizuma, nonostante sia disposto a una paga elevata per questo lavoretto. Costui attualmente risiede in un albergo di alta classe, con cinque dei suoi uomini e ovviamente Jennifer. Bisogna quindi introdursi e risolvere la questione, o con un attacco diretto o con una sfida a Hiro stesso, che avendo un grande senso dell'onore non si tirerà indietro, anzi proporrà una sfida di arti marziali (armati o anche disarmati, nel primo caso userà una katana, nell'altro il suo karate) tra lui e un eventuale sfidante. Hiro è un buon combattente (Karate 9, Katana 8, Pistole 7), ma anche i suoi uomini non sono da meno (Mitra 8, Karate 8).

ASSASSINIO: Maxwell si è ricandidato come sindaco e potrebbe essere rieletto, purtroppo un tale George Robinson è il suo diretto antagonista e potrebbe vincere alle elezioni. Per Don Salvatore sarebbe una buona idea toglierlo di mezzo. Pare che Robinson terrà un discorso nel giardino di una villa, dove però sarà attorniato da numerosi uomini in giacca nera armati (Uso Mitra 9, Lottare 9, Percezione 8). Si pensa di usare un fucile di precisione, sparando dal campanile di una vecchia chiesa che sorge vicino, ma per sicurezza è anche un bene che qualcuno partecipi al comizio. Le persone vengono perquisite all'ingresso ma all'interno un complice, un cameriere, può consegnare una pistola con silenziatore. Per questa missione è probabile che i Pg vengano affiancati da Mr. D'Angelo (che ovviamente, dall'alto del campanile sbaglierà per la prima volta il colpo, lasciando i Pg a risolvere la situazione con conseguente fuga).

VARIAZIONI SUL TEMA

Le avventure sono state tutte prese da sessioni di gioco realmente giocate, qui però presento altre idee o varianti che sfruttano la stessa ambientazione e atmosfera.

A) IL FUTURO DEI PATRONE: in questo caso i Pg non sono semplici alleati dei mafiosi ma sono dentro la famiglia stessa. Possono interpretare direttamente Don Salvatore, Vito o qualcun altro dei gangster di alto rango. Questo significa che la partita sarà più basata sul roleplay che su scontri (eccetto nei casi dei vari tentativi di assassinio o eventuali incursioni effettuate in territorio nemico), si possono verificare alleanze, pianificazioni di assalti etc... insomma la leadership la fa da padrone.

B) MAN IN BLUE: è possibile impersonare membri di altre bande, ma perché non vestire la divisa di un agente di polizia? I Pg lavorano in una stazione di polizia in un territorio ostile e devono anche rispondere a chiamate in cui il crimine organizzato non c'entra, vedi il caso di caccia a serial killer, liti tra famiglie del quartiere e cose del genere. Da non sottovalutare la possibilità di imbattersi in agenti corrotti e doppiogiochisti. E' comunque più probabile in questo tipo di avventure che i personaggi siano davvero gli eroi della situazione.

C) COPERTURA: mix tra come lo abbiamo giocato noi e il Man In Blue. I poliziotti sono infiltrati in una banda, e devono trovare le prove per incastrare il Boss. Davvero divertente sarebbe se i giocatori giocassero nella parte di criminali mentre uno o due di loro, d'accordo col Master, stessero invece facendo gli infiltrati.

D) GARE PROIBITE: i Pg non sono criminali ma si occupano comunque di un "giro" di affari illegale. Può essere la corsa clandestina tra auto, oppure match di lotta tenuti in luoghi segreti. Non è detto che siano tutti dei partecipanti, possono interpretare anche meccanici, allibratori e scommettitori, ladri e altri individui che frequentano questi luoghi. In ogni caso pur di vincere non esistono regole e questo decisamente movimenterà la situazione.

E) UOMO IN FUGA: i giocatori interpretano persone normali. Poi succede qualcosa di brutto, assistono a un crimine, o vengono coinvolti in qualcosa di losco. Insomma alla fine rimangono soli, magari un poliziotto corrotto vuole evitare di esser denunciato e afferma che solo loro i colpevoli dei crimini, o comunque si trovano in una situazione scomoda. Ovviamente non hanno contatti né le abilità necessarie a sopravvivere, ma usando il loro ingegno dovranno discolarsi o fuggire dalla città.

Esempi di PG:

Eddie Nolan

Eddie è un robusto californiano, biondo e imponente. Non particolarmente sveglio, è comunque apprezzato per le sue doti di intimidatore e quindi ha lavorato spesso per la Mafia come incaricato alla riscossione dei debiti o del pizzo.

Energia vitale (Costituzione): 20

Tratti: Pistole 7, Costituzione 10, Fucili 7, Rissa 9, Guidare autoveicoli 7, Intimidire 9, Contatti (gente di strada) 8, Percezione 8, Mazze/Bastoni 8, Atletica 7.

Ted Thompson

Ragazzo di colore con i capelli a spazzola, 23 anni, alto 1.75, piuttosto esile, veste con pantaloni e giubbotto rossi, maglietta nera. Ex membro di una banda, i Puma, unisce alla passione per la dance, l'insana passione per i coltelli (li colleziona).

Energia vitale (Vitalità): 14

Tratti: Muoversi Silenziosamente 9, Vitalità 7, Guidare Autoveicoli 8, Lottare 7, Scassinare 7, Nascondersi 9, Pistole 7, Coltelli 10, Raggiare 8, Ballare 8.

Rick Sanders

Tipo sui 24 anni, capelli castani e piuttosto lunghi tenuti raccolti in una coda di cavallo. Indossa jeans, giubbotto jeans, anfibi, e porta sempre con sé almeno un cacciavite. Buon scassinatore e meccanico ma soprattutto eccellente guidatore, ha preso parte a numerose gare clandestine.

Energia vitale (Resistenza): 16

Tratti: Tecnologia 9, Uso coltello 7, Scassinare 9, Guidare autoveicoli 10, Resistenza 8, Agilità 8, Percezione 7, Pistole 8, Ingannare 7, Picchiare 7.

Luke Sanders

Fratello maggiore di Rick (1 anno di più), a cui assomiglia ma ha la testa rasata, abiti blu scuro, porta spesso un paio di rayban. Ha lavorato spesso come mediatore tra varie bande, o come mercenario sempre al soldo di qualche banda.

Energia vitale (Robustezza): 18

Tratti: Persuadere 8, Guidare Moto 7, Mitra 9, Guidare Autoveicoli 7, Pistole 10, Contatti (gente di strada) 8, Boxe 8, Robustezza 9, Intimidire 7, Conoscenza delle droghe 7.

PNG rapidi

Questi sono Png generici in caso di bisogno. Alcuni hanno solo i tratti principali.

Assassino Fucili 10, Muoversi Silenziosamente 9, Pistole 9, Nascondersi 8, Travestimento 8, Contatti (organizzazione) 8, Lottare 7, Ingannare 7, Guidare Autoveicoli 7, Percezione 7.

Agente della Swat Mitra 10, Pistole 9, Atletica 9, Tattica 8, Rissa 8, Percezione 8, Muoversi Silenziosamente 7, Guidare autoveicoli 7, Conoscenza esplosivi 7, Vitalità 7.

Cacciatore di Taglie Pedinare 10, Contatti (informatori) 9, Percezione 9, Pistole 8, Lottare 8, Intimidire 8, Guidare Autoveicoli 7, Muoversi silenziosamente 7, Persuadere 7, Fucili 7.

Guardia del Corpo Percezione 10, Lottare 9, Atletica 9, Percepire Emozioni 8, Correre 8, Guidare autoveicoli 8, Pistole 7, Tattica 7, Intimidire 7, Costituzione 7.

Informatore Contatti (gente di strada) 10 Nascondersi 9, Persuadere 9, Carisma 8, Guidare autoveicoli 8, Ingannare 8, Rissa 7, Correre 7, Pistole 7, Lottare 7.

Investigatore Privato Pedinare 10, Contatti (informatori) 9, Muoversi Silenziosamente 9 Guidare autoveicoli 8, Lottare 8, Persuadere 8, Rissa 7, Conoscenza della legge 7, Mentire 7, Pistole 7.

Poliziotto Interrogare 10, Pistole 9, Conoscenza della legge 9 Guidare (moto o autoveicoli) 8, Fucile 8, Percezione 8, Rissa 7, Persuadere 7, Bastoni/Manganello 7, Percepire Emozioni 7.

Poliziotto Infiltrato Fingere/Mentire 10, Travestimento 9, Conoscenza della legge 9 Contatti (gang) 8, Pistole 8, Percezione 8, Lottare 7, Persuadere 7, Guidare autoveicoli 7, Percepire Emozioni 7.

Membro di una banda Contatti (membri della banda) 10, Conoscenza del territorio 9, Pistole 9, Mitra 8, Intimidire 8, Picchiare 8, Guidare autoveicoli 7, Guidare moto 7, Coltelli 7, Percezione 7.

Avvocato Conoscenza della legge 10, Persuadere 9, Percepire Emozioni 8.

Lottatore Arti Marziali/Rissare 10 Atletica 9, Intimidire 8.

Medico Chirurgia 10, Diagnosticare malattie 9, Pronto Soccorso 8.

Tassista Conoscenza della città 10, Guidare 9, Rissa 7.

Serial Killer Coltelli 10, Strangolare 9. Pistole 7.

Armi da fuoco (solo le più comuni!)

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Glock 17	semiauto	9mm	17	2d6	+1	50
Beretta M92	semiauto	9mm	15	2d6	+1	50
Desert Eagle .44	semiauto	.44	8	3d6	-1	50
Desert Eagle .357	semiauto	.357	9	2d6+3	-1	50
Desert Eagle .50	semiauto	.50	7	4d6	-2	50
Colt Python	revolver	.357	6	2d6+3	-1	50
Colt .45	semiauto	.45	7	2d6+2	0	50
S&W .38	revolver	.38	5	2d6	+1	50
Mossberg	pompa	12	6	2d6	+2	25
Winchester (doppietta)	doppia canna	12	2	2d6	*	25

*= +2 a canna lunga, +1 a canne mozze.

M-16	raffica	5.56	30	3d6	0	100
Kalashnikov	raffica	9mm	30	2d6+2	0	100
Colt M4 Commando	semia.	5.56 Nato	20	3d6	0	100
Thompson Smg	raffica	.45 acp	30	3d6	-1	50
Ingram M11	raffica	.38 acp	32	2d6	+1	50
Uzi Smg	raffica	9mm	20	2d6+2	0	50