TROPICANA

Espansione per **GRAFU** - Il Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale

Tropicana

Espansione di GRAFU
Il Gioco di Ruolo d'Azione Frescaccione Universale

Ambientazione: Mauro Longo – beatoangelico@hotmail.com

Regole: Giuseppe Rotondo – ducaarioch@infinito.it

Tutte le illustrazioni sono di proprietà dei rispettivi autori

Il Mondo di Tropicana

Introduzione

Sì ma le machine pistol?
Sì ma le mitragliere?
Era una copertura:
faceva traffico d'armi con Cuba!

Lu Colombo, *Maracaibo*

Tropicana è un concept di avventura esotica contemporanea di ambientazione centroamericana, fatto di inseguimenti in motoscafo, sparatorie da elicotteri tra i grattacieli, signori della droga in ville dorate, isole paradisiache occupate da magnati senza scrupoli, miliziani spietati e guerriglieri scalcagnati, politici corrotti e belle donne, trafficanti internazionali e criminali di tutte le organizzazioni del mondo, misteri voodoo e risse da strada, spietati killer armati di coltelli da lancio e indios con machete, scagnozzi col mitra e contrabbandieri su veloci fuoribordo e idrovolanti, milionari su panfili, limousine blindate e grattacieli, affascinanti spie di tutte le nazionalità, mercanti d'armi e d'arte, controspionaggio, casinò di lusso e foreste pluviali colme di pericoli e misteri.

Tutti i film di azione frescacciona che avete visto ambientati in paradisi tropicali o nei paesi della droga e dei guerriglieri, dei magnati e delle spie, vanno bene per visualizzarne l'ambientazione. Il ritmo voluto è invece quello di giochi, film e romanzi di agenti segreti e avventurieri, di contrabbandieri e scavezzacollo, di gangster e trafficanti e di quelle storie di sparatorie, esplosioni, inseguimenti, bische, champagne, complotti internazionali e intrighi inesplicabili che ci piacciono tanto.
Create e vivete le vostre strepitose avventure tropicali frescaccione con "Tropicana"!!

La Repubblica Presidenziale di San Josè

Ma che strano sogno
di un vulcano e una città..

Gruppo Italiano, *Tropicana*

La Repubblica Presidenziale di San Josè è un piccolo paese caraibico dell'America centromeridionale, porto di scambio e contrabbando di droga, armi e diamanti per i cartelli criminali dell'America latina. È contemporaneamente una repubblica delle banane, un porto franco, un paese satellite dell'egemonia statunitense, un paradiso fiscale, uno stato che non permette l'estradizione dei criminali e un centro turistico e residenziale per miliardari e trafficanti di tutto il mondo. Oltre alle sue leggi fiscali ed estraditive vantaggiosissime, "El Banco" de San Josè permette ai suoi loschi clienti la libertà e la segretezza di portare avanti tutte le operazioni finanziarie che desiderano. Per questo motivo tutte le organizzazioni criminali e le imprese illegali del pianeta hanno un conto aperto

in questa banca e nei suoi blindatissimi caveaux ci sono lingotti di oro e platino provenienti da tutti i traffici illeciti del mondo.

Dotata di un clima meraviglioso, splendidi paesaggi tropicali e panorami mozzafiato, San Josè ha visto svilupparsi negli ultimi anni casinò, sale da gioco e di piacere, discoteche, locali e residence. Costosissimi ed esclusivi, tutti insieme essi creano un mondo di divertimento sfrenato, lussi incommensurabili, piaceri proibiti e impossibilità di controllo, che attira miliardari, emiri e magnati dei cinque continenti, con tutto il loro seguito di tirapiedi, portaborse, sgherri, commercialisti, puttane e faccendieri. Anche chi non voglia dedicarsi al crimine e chieda solo un weekend di relax, troverà in San Josè un tranquillo e lussuosissimo paradiso dei vizi. Ogni centro di divertimento è in genere accessibile da yacht, elicotteri, aerei privati e limousine.

Descrizione del paese e luoghi d'interesse

From mountains in the north down to the Rio Grande

Duran Duran, *Rio*

San Josè è un paese abbastanza piccolo, costituito da un vasto entroterra di foresta tropicale, una cordigliera nel nord del paese, un grande vulcano, una penisola che ospita la capitale e si protende nell'oceano e una serie di isole grandi e piccole dirimpetto alla terraferma.

La **Sierra de Plata** è una cordigliera scavata di decine di miniere d'argento dei secoli scorsi, in cui trovano rifugio i guerriglieri del Fronte di Liberazione Nazionale. La "cordigliera" è ufficiosamente sotto il controllo del Fronte e ormai da molti anni nessuno cerca di sottrargliela.
L'entroterra, bagnato dal **Rio Grande**, è occupato per buona parte da una vasta e impenetrabile foresta pluviale, infida terra di paludi e acquitrini, serpenti e tarantole, alligatori e piranha, giaguari e sanguisughe, piante velenose e piccoli villaggi abitati dai discendenti degli indios. Alcune antiche missioni spagnole, vecchie miniere di smeraldi e le rovine di colossali templi maya occupano angoli segreti di questo impenetrabile oceano verde, dimenticato da tutti. Oltre la foresta, esistono vastissime piantagioni e latifondi in cui si producono molti dei beni di esportazione nazionale: canna da zucchero, banane, ananas, maracujà, ginseng, guaranà e papaya, tutti prodotti che costituiscono (assieme ad un estratto di coca) la celebre bevanda nazionale, ***Tropicana Yé!***®

Alla base della penisola di San Josè (che ha lo stesso nome dello stato e della capitale) si trova il vulcano **Kukulcan**, un cratere immenso che produce fenomeni vulcanici minori come sorgenti curative e fanghi termali, molto apprezzati dai turisti. Tutta l'area superiore del cratere è recintata e di proprietà della **Fondazione Fontaneda**, che vi compie ricerche riservate e vi ha installato alcune cliniche di bellezza e salute. I ricercatori e i medici della Fondazione lavorano costantemente sulle tecniche di lifting, ringiovanimento dei tessuti, contrasto all'invecchiamento e trattamento dei lineamenti, tutti servizi ben pagati da chi vuole sfruttare i propri milioni per restare giovane o cambiare faccia.

Oltre il Kukulcan si estende la penisola, occupata essenzialmente dalla città di **San Josè**, divisa in numerosi quartieri e rivolta per tre lati sul mare. A San Josè si alternano i casinò e i boulevard, i grattacieli e le banche, i nightclub e le ronerie, le ville private e le piste da corsa, i palazzi sportivi e i resort di lusso. L'urbanistica privilegia il fronte del mare e per questo una serie incessante di opulente strutture costella il litorale da un capo all'altro della città. A tutti questi centri di divertimento e loschi traffici si può accedere da porticcioli turistici, eliporti e attracchi per hovercraft, idrovolanti e acquascooter.

I quartieri meno ricchi, estremamente variopinti ed etnicamente ben distinti, sono quelli dell'interno della penisola e quelli che risalgono i pendii del vulcano. Per via dell'indotto illimitato, anche i più poveri vivono bene a San Josè e non esiste vera miseria.
La Milizia di McCaine tiene sotto controllo i quartieri più a rischio e il livello inimmaginabilmente alto di criminalità presente nei grandi palazzi impedisce ai piccoli delinquenti di strada di fare grossi danni. Nei vicoli più nascosti, tuttavia, la criminalità locale può essere spietata e vi sono continue guerre tra fazioni minori. Difficilmente comunque si aggrediscono o truffano i turisti.

Le isole sono decine, piccole e grandi. La più grande è sicuramente **San Pedro**, detta La Isla Bonita, sede di numerosi centri di villeggiatura e nota soprattutto per le sue spiagge, i suoi diving e l'altissimo numero di case di piaceri per stranieri, come il celebre **Barracuda**. **La Escondida**, rifugio nei secoli precedenti di una pericolosa comunità di bucanieri e filibustieri, è oggi invece proprietà di una misteriosa miliardaria conosciuta come Isabella Scaramanga, la mecenate che segretamente finanzia la comunità ristretta di artisti, intellettuali e contestatori che si riunisce intorno alla Tipografia Justicia y Libertad di San Josè, nel **Barrio Rosado**. La piccola **San Monique** è sede di alcuni dipartimenti distaccati della Fondazione Fontaneda, che si occupano di ricerca oceanografica e sono anch'essi estremamente sorvegliati. Le numerose altre isole sparse per le acque territoriali sono infine deserte o occupate da un'unica proprietà e incentrate attorno a un'immensa villa costruita con i proventi di chissà quali affari. In una di esse, tanto per non sbagliare, vive Carlos Mendoza, il padrone indiscusso dei traffici di droga del paese.

Il mare tra la penisola e questi piccoli arcipelaghi è occupato ogni giorno dell'anno da yacht e panfili colossali, lussuosi cabinati e sfarzosi velieri, motoscafi blindati e motovedette, acquascooter e barche a vela.
Il **Maracaibo**, casinò e bordello galleggiante usato spesso per traffici e contrabbando, e il **Disco Volante**, attrezzato come una immensa discoteca in mare aperto, attraversano sempre le acque tra San Josè e San Pedro.

Poteri e Personalità

..ma Miguel non c'era, era in cordigliera da mattino a sera..
Sì, ma c'era Pedro, con la verde luna!
L'abbracciava sulle casse, sulle casse di nitroglicerina..

Lu Colombo, *Maracaibo*

Francisco Gutierrez è il Lider Maximo di San Josè, a capo della lobby di tutti i miliardari, affaristi, banchieri e latifondisti dello stato, in affari strettissimi con le grandi multinazionali statunitensi. Gutierrez gestisce il paese come il suo piccolo paradiso personale, benedetto dai poteri forti USA. Lui e i suoi amici, affaristi e membri della Junta, possiedono televisioni e giornali (come il primo quotidiano nazionale: El Sol), si spartiscono gli appalti di stato, gestiscono tutti gli stabilimenti di lusso e i mega alberghi, controllano le piantagioni e i latifondi.

Non fidandosi troppo dell'Esercito, questa oligarchia di magnati affida la propria sicurezza alla "Milizia" di **Zebediah McCaine**, un corpo paramilitare di mercenari guidato dal pericoloso e spietato "Maggiore". Efficientissimo, dotato di competenze, armi e tecnologie all'avanguardia e attrezzatura per la sorveglianza elettronica e l'intercettazione satellitare, il corpo dei miliziani del Maggiore McCaine è il nemico militarmente più pericoloso che si possa immaginare a San Josè.

L'Esercito del **Generalissimo Salazar**, "el General", è invece molto composito è più numeroso, ma dotato di armi e mezzi risalenti agli anni '70 e '80, di provenienza sovietica e americana per via dei diversi golpe finanziati, durante la guerra fredda, dall'una e dall'altra parte. El General tiene saldo in suo pugno un esercito regolare di circa 20.000 militari scalcagnati, impegnati a combattere i ribelli e a mantenere i propri privilegi con governativi e trafficanti.

All'Esercito come alla Junta si oppongono invece i ribelli del Fronte di Liberazione Nazionale. Il capo dei guerriglieri, che si fa chiamare pubblicamente "**Miguel**" ma la cui vera identità rimane segreta, riesce ad accordarsi tranquillamente con i trafficanti di Mendoza, a finanziare la guerriglia smerciando gli smeraldi della Sierra e del Rio e a mantenere il proprio territorio sotto controllo.
La posizione privilegiata e la totale corruzione della classe politica, permettono di trattare a San Josè tutta la cocaina dell'America Latina. Compratori di tutto il mondo vengono direttamente qui a scegliere le partite migliori e ad acquistare i loro stock. A capo di tutta l'organizzazione dei narcotici di San Josè c'è il superboss **Carlos Mendoza**, idolatrato dai cittadini di San Josè per il lavoro e le facili opportunità di guadagno che la sua organizzazione offre a chiunque. Gli sgherri di Mendoza sono i criminali più diffusi di San Josè, ma il loro scopo è solo quello di difendere il proprio business e non aggrediscono chi li lascia fare. Il traffico di cocaina ha ben presto portato con sé quello di armi, segreti industriali, barre di uranio e pietre preziose. In molti casi, una fetta di questi traffici è in mano a **Mr Kananga**, un colossale e brutale afroamericano, circondato da spietati assassini armati di mitra e machete, fedele del voodoo e fratello di una sacerdotessa nota per le sue possessioni profetiche, **Solitaire**.
Oltre Mendoza, Kananga e altri piccoli criminali di basso profilo, tutti gli assassini e i boss delle organizzazioni a delinquere del mondo aspirano a ottenere delle fette di potere a San Josè, generando spesso faide intestine e guerre di criminalità. Infine, molti ricercati e latitanti, sia operativi che ritiratisi dagli "affari", acquistano delle tenute a San Josè per vivere il resto della loro vita in pace e opulenza.

TropicanaYè!

E stavamo lì: "dimmi dimmi, non ti senti come al cinema?"
E stavamo lì: "dimmi dimmi, come dentro a un film?"
Mentre la tv diceva, mentre la tv cantava:"Bevila perchè è TropicanaYé!"

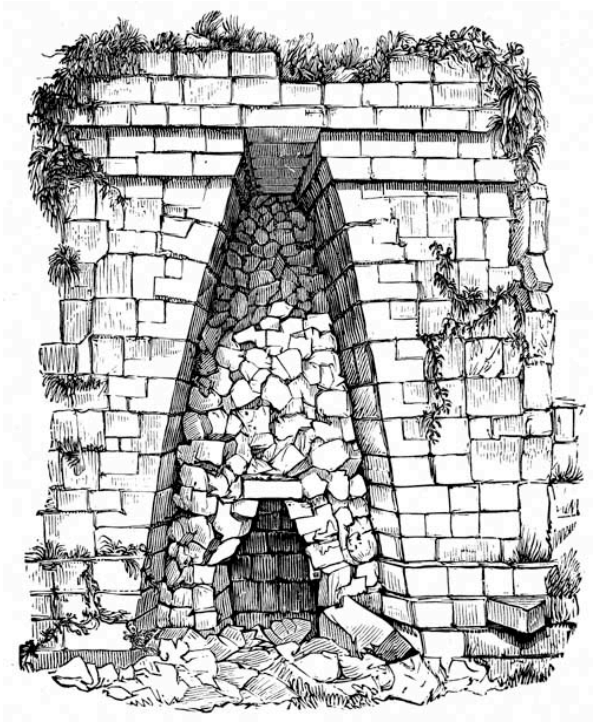
Gruppo Italiano, *Tropicana*

Pronti a giocare a Tropicana? Benissimo! E non dimenticate di inserire nelle vostre storie la meravigliosa bibita ***Tropicana Yé!***: la bevanda sponsor dell'avventura frescacciona!!

Variante: Fanta Tropicana

Como puede ser verdad?
Last night i dreamt of San Pedro..

Madonna, *La Isla Bonita*



La linea Tropicana prevede anche la stupefacente variante ***Fanta!***
Volete condire le vostre storie tropicali-frescaccione con elementi di fantasy, fantascienza e horror? Benissimo.. Ecco alcuni spunti che potete utilizzare:

Cosa si nasconde all'interno del colossale Tempio Maya immerso nella foresta pluviale, protetto da tutti quegli indios sanguinari, maledizioni, trappole, ragni velenosi e membri dell'Esercito?

Cosa sta studiando *davvero* la Fondazione Fontaneda nei suoi sorvegliatissimi laboratori, costruiti su sorgenti di acque e fanghi dalle proprietà misteriose, che sembrano fare ringiovanire chi li usa?

Cosa è successo nel 1666 nella Missione di San Cristobal, ai piedi della cordigliera, quando 16 frati e decine di indios furono massacrati in una sola notte a colpi di machete?

Cosa è precipitato in mare al largo di San Monique negli anni '50 e cosa sta provocando quegli strani fenomeni sottomarini e le mutazioni della fauna che il governo cerca di nascondere?

Cosa c'è di vero dietro quelle voci di morti viventi che si sussurrano tra i banchi delle chiese, riguardo agli strani commerci dei sacerdoti del voodoo con le potenze infernali?

Qual'è davvero l'ingrediente segreto della ***Tropicana Yé!***?

Tropicana: le regole

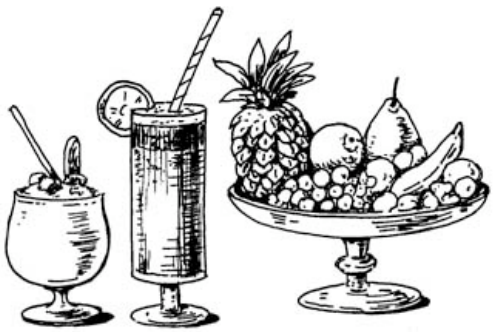
Tratti aggiuntivi per giocare a Tropicana

Esplosivi
Guidare
Informatica
Pilotare

Tipi da Tropicana

Hai presente gli eroi senza scrupoli del Pulp? Eccoli.
Assegna per primi i punteggi più alti (6, 5, 4, 3, 3, ecc) ai tratti che descrivono il Tipo che hai scelto.

Agente segreto: Tirare, Furtività, Informatica, Ingegno
Ballerina: Fascino, Agilità
Barman: Chiacchiera, Fortuna
Contrabbandiere: Guidare, Pilotare, Ingegno
Croupier: Ingegno, Furtività, Fortuna
Giornalista: Ingegno, Volontà, Cultura
Detective Privato: Ingegno, Furtività
Finanziere: Ingegno, Informatica
Guerrigliero: Intimidire, Tirare, Combattere
Killer: Furtività, Tirare, Combattere
Mafioso: Intimidire, Tirare, Combattere
Manager: Chiacchiera, Ingegno, Volontà
Miliziano/Soldato/Guardia del Corpo: Vigore, Combattere, Tirare
Missionario: Chiacchiera, Curare, Cultura, Volontà
Politico: Intimidire, Chiacchiera, Volontà
Scienziato: Ingegno, Cultura, Informatica, Marchingegni
Terrorista: Esplosivi, Ingegno, Fortuna, Volontà
Trafficante: Intimidire, Tirare, Combattere



Equipaggiamento

Armature e protezioni:
giubbotto ap, riduce le ferite di 1
tuta in kevlar, riduce le ferite di 2
scudo antisommossa: riduce ulteriormente le ferite di 1

Armi normali:
bastoni, randelli, machete, accette, sassi, fruste, tirapugni, shuriken, pistole normali per persone normali, lanciafiamme*

Armi grosse - aggiungi 1 alle ferite:
spade, mazze ferrate, asce, stocchi, kopesh, nunchaku, archi, pistole grosse, fucili, UZI**

Armi veramente grosse - aggiungi 2 alle ferite:
spadoni, katana, alabarde, lance, balestre, fucili grossi, mitra da assalto**, thompson**, Bazooka***

* Se colpisci il bersaglio con il lanciafiamme, infliggi sempre 1d6 ferite da fuoco. Se ne infliggi 6 il bersaglio prende fuoco e continua a subirne 1d6 ogni round.

**Armi che sparano a raffica: con queste armi se vuoi puoi sparare contro ogni bersaglio visibile con una raffica. Fai un tiro solo ma sottrai 3 al risultato (in altre parole, raffica con la Uzi: -2, con il mitra da assalto: -1).

*** Esplosioni:

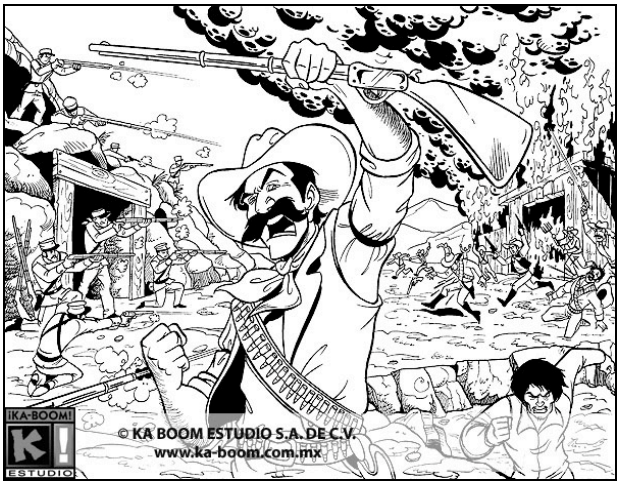
Granate - gittata massima: 30 metri - raggio esplosione: 6 metri
Per scagliare una granata, fai una prova di Tirare. Se riesci la granata arriva al punto desiderato ed esplode, altrimenti il master determina casualmente di quanti metri e in che direzione hai mancato il bersaglio.

Dinamite - raggio esplosione: 10 metri
Per piazzare e rendere operativa della dinamite (o altri tipi di esplosivi come il plastico o la TNT), fai una prova di Esplosivi. Se fallisci la prova, hai sistemato male qualcosa e non ci sarà nessuna esplosione (in effetti, il master tira la prova per te, così non sai com'è andata finché non attivi la detonazione).

Bazooka - gittata 100 metri - raggio esplosione: 6 metri
Per colpire un bersaglio con un bazooka, usa tutte le normali regole delle armi da tiro. Se colpisci, il bersaglio subisce in un solo colpo le ferite normali più quelle dell'esplosione. Se lo manchi, il master determina casualmente di quanti metri e in che direzione hai mancato il bersaglio.

Esplosioni:
L'esplosione di una granata, di un candelotto di dinamite o di un razzo di bazooka infligge 1d10 ferite.
Se ci sono più candelotti di dinamite, tira 1d10 per ogni candelotto! (o per ogni mezzo kilo di altro esplosivo).
Se nel raggio di un'esplosione ci sono altre cose esplosive (granate, razzi, dinamite), esplode tutto! Tira un dado per ogni cosa che esplode e somma tutto!

A discrezione del master, chi è cosciente di un'esplosione imminente può tentare un prova di Agilità per tuffarsi lontano abbastanza (o dietro una copertura) per evitare l'esplosione o ridurre i danni.



Accessori vari

Smoking
Bermuda
Bikini
Pareo
Completo da Tennis
Abito da sera
Borsette
Valigie e valigiette
Set di trucchi

Zaini e borsoni
Fondine, caricatori e cartucciere
Mimetica
Tenda da campeggio
Coperta, pentola e scodella
Borraccia
15 metri di corda, e rampino
Torcia elettrica
Attrezzi da scasso
Guanti di pelle
Visore a infrarossi

Razzi da segnalazione
Carte nautiche

Zippo
Cerini
Sigari e sigarette
Carte francesi
Carte truccate
Dadi
Dadi truccati

Block notes e biro
Computer portatile
Walkie-Talkie
Cellulare
Macchina fotografica

Portafortuna

Passaporto
Patente
Patente nautica
Brevetto di volo
Porto d'armi

La TropicanaYé!

Canna da zucchero, banane, ananas, maracujà, ginseng, guaranà e papaya (assieme ad un estratto di coca) sono gli ingredienti della celebre bevanda nazionale, ***TropicanaYé!***®

Grazie ai suoi potenti effetti stimolanti, bere un ***TropicanaYé!*** con ghiaccio fa recuperare 1d6 ferite. Ma attenzione: se tiri 6 rimani Intorpidito per 1 ora! Il Torpore dimezza tutti i tuoi Tratti!

Veicoli

Ogni Veicolo ha un punteggio di Peso e di protezione:

Moto, Peso 2, protezione 0
Auto, Peso 3, protezione 1
Furgone, Peso 4, protezione 1
Autobus, Peso 5, protezione 2
Autocarro, Peso 5, protezione 2
Limo blindata, Peso 3, protezione 3
Jeep, Peso 4, protezione 2
Suv, Peso 5, protezione 2
Furgone blindato, Peso 5, protezione 3
Carro armato, Peso 6, protezione 4
Barca, Peso 2, protezione 0
Peschereccio, Peso 5, protezione 1
Jet ski, Peso 2, protezione 0
Motoscafo, Peso 4, protezione 1
Yacht, Peso 7, protezione 1
Elicottero, Peso 3, protezione 1
Piper, Peso 3, protezione 0
Idrovolante, Peso 3, protezione 0
Caccia, Peso 6, protezione 2
Jet privato, Peso 10, protezione 2

Armamenti pesanti per carri armati e simili: sono armi con un bonus di +3 ai danni.

Attaccare un veicolo:
Sparare a un veicolo: difficoltà 10 se in movimento, 5 se è fermo. Mirare a una parte specifica (ruote, serbatoio, abitacolo, elica...): 15 se in movimento, 10 se è fermo.

Scontri tra veicoli:
Contrasto di Pilotare e/o Guidare. Chi ottiene di più aggiunge ai danni il Peso del veicolo!
Investire la gente:
Contrasto Pilotare o Guidare contro Agilità. Se lo investi, aggiungi ai danni il Peso del veicolo!

Se un veicolo subisce 10 o più danni, tira un Danno Critico!

Danni Critici!

1-3 Danneggiata carrozzeria/scafo*/carlinga* (-1 protezione)
4-5 Danneggiati i comandi (-1 guidare/pilotare, prova!)
6-7 Danneggiata ruota*/elica*/ala* (-2 guidare/pilotare, prova!)
8-9 Danneggiato asse*/rotore*/jet *(-4 guidare/pilotare, prova!)
10 Colpito il serbatoio: BOOOM! 2d10 danni a tutti entro 8m.

* Scafo danneggiato: imbarchiamo acqua! 2d6 round prima di affondare, ogni altro buco riduce i round necessari di 1
* Carlinga danneggiata: risucchio d'aria! -1 a pilotare!
* Elica/Ala danneggiata: prova a mantenere i comandi o precipiti!
* Jet danneggiato: prova ad atterrare o precipiti!
* Ruota/Asse danneggiate: prova a mantenere il controllo o sbandi!
* Rotore/Jet: ci sono abbastanza paracadute per tutti?

Creature Tropical Pulp

Bestie
Alligatore: Vigore 7, Combattere 4, Protezione 1, danni +1
Barracuda (grande): Vigore 3, Combattere 3
Cavallo: Vigore 6, Atletica 5
Falco: Riflessi 5, Combattere 4
Mastino: Vigore 3, Combattere 3
Pipistrello gigante: Riflessi 4, Combattere 3
Piranha: Combattere 2
Gorilla: Vigore 7, Combattere 4, danni +1
Serpente: Riflessi 5, Furtività 4, Combattere 3
Squalo: Vigore 8, Riflessi 7, Combattere 6, Protezione 1, danni +2

Alcune Bestie possono essere velenose: vedi "Situazioni Tipiche: veleni" nelle regole base.

Inoltre, nei Caraibi c'è spazio anche per escursioni nell'horror! Scienziati corporativi conducono esperimenti folli, i seguaci degli antichi riti Voodoo si raccolgono nella notte… Ecco perciò alcune creature sovrannaturali:

Nonmorti
Zombi: Vigore 3, Combattere 2, arma e armatura
Spettro: Volontà 6, Combattere 5. (Nota: non ha Vigore. Subisce danni solo dalla magia e effettua la prova di resistenza alle ferite usando la Volontà)
Vampiro: Vigore 7, Volontà 7, Combattere 6, Riflessi 5, Ingegno 5, Fascino 5, armi e armatura

Creature dell'Abisso
Gremlin: fastidiosissimi, alti 30 cm. 1 in tutti i tratti. Evocati, ne arrivano 2d6.
Orrore Cieco: vorace deforme. Vigore 6, Combattere 4, protezione 1.
Succube: Fascino 6, Magia 5, Agilità 4, Vigore 3, Combattere 2.
Signore della Notte: Furtività 6, Vigore 5, Agilità 4, Combattere 3. Vola. Senza volto.
Mastino infernale: Vigore 5, Combattere 4, Tirare 3: infligge 1d6 danni da fuoco.
Suppliziante: Magia 7, Marchingegni 6, Vigore 3. Sadico.
Gug: forzuto cannibale. Vigore 8, Combattere 7, danno +1
Principe dell'Abisso: 6 in tutti i Tratti, incluso Magia.
Shoggoth: orrore demente. Vigore 10. Combattere 5. danni +1
Antico: potente e pericoloso Signore dell'Abisso

Universi di Riferimento

Le canzoni:
Maracaibo – Lu Colombo
Tropicana – Gruppo Italiano
La Isla Bonita - Madonna
Rio – Duran Duran

Tutto il cinema Pulp.

Nome

Età

Descrizione

Ritratto

Vigore

Agilità

Volontà

Ingegno

Fascino

Fortuna

Ferite

Protezioni

Prova di Resistenza

Ferite memorabili

Combattere

Tirare

Armi

Armatura

Chiacchiera

Cultura

Curare

Esplosivi

Furtività

Guidare

Informatica

Intimidire

Marchingegni

Pilotare

Altro

_____

Denaro

creative commons

Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).