Apocalisse!

"... ed ecco, mi apparve un cavallo verdastro. Colui che lo cavalcava si chiamava Morte e gli veniva dietro l'Inferno" *(dall'Apocalisse di Giovanni)*

Accessorio per G.U.S. Gioco di ruolo Universale Sperimentale.

di Andrea Angelico

Attenzione il contenuto di questo manuale è di carattere strettamente amatoriale e non ha fini di lucro, quest'opera non vuole ledere i diritti commerciali ed intellettuali dei creatori dei film, delle serie televisive, fumetti e delle altre pubblicazioni citate al suo interno; nonché dei legittimi proprietari di tutti i marchi e le licenze ad esse associate. Se ciò che è contenuto in quest'opera fosse d'ispirazione per la creazione di ulteriore materiale ludico sarebbe per me un onore avere una piccola citazione tra le fonti!

Sommario

Premessa tecnica	Pag. 1
Introduzione	Pag. 2
Capitolo I: i tratti dei personaggi	Pag. 3
Descrizione dei tratti	Pag. 4
Scheda del personaggio	Pag. 10
Capitolo II: sopravvivere all'apocalisse	Pag. 11
Stanchezza – Nutrimento – Malattia – Energia Vitale	Pag. 11
Capitolo III: armi ed equipaggiamento	Pag. 14
Capitolo IV: antagonisti	Pag. 16
Antagonisti mostri	Pag. 16
Antagonisti umani	Pag. 19
Capitolo V: spunti ed idee per avventure	Pag. 22
Conclusioni dell'autore	Pag. 23
Fonti d'ispirazione	Pag. 24

A Sara con amore per la sua infinita pazienza!

Premessa tecnica dell'autore.

Questo accessorio deve essere abbinato ad altro materiale di G.U.S. (Gioco di ruolo Universale Sperimentale) scaricabile gratuitamente sul sito http://gdrfree.altervista.org/Gus/; e più precisamente:

- GUS
- GUS PLUS
- GUS MANUALE DEL NARRATORE
- GUS CREATURE NON UMANE
- GUS CREAZIONE AVANZATA
- GUS WEAPONS & ARMOURS (WNA)
- BARBARIAN – GUS – MDC (MANUALE DELLE CREATURE)
- ARCANUM 5 – ANTAGONISTI
- ARCANUM 10 – BESTIARIO

In alcuni punti si fa riferimento a regole contenute in ARCANE STEEL il manuale scritto dall'autore di GUS Gabriele Pellegrini. Sebbene io abbia riportato i concetti fondamentali di tali regole in questo accessorio rendendolo di fatto indipendente da quella fonte, coloro i quali desiderassero approfondire o consultare il manuale ARCANE STEEL possono recarsi sul sito http://gdrfree.altervista.org/Gus/ dove potranno avere tutte le informazioni ed i consigli utili per acquistarlo.

Un ringraziamento doveroso va all'autore di GUS: Gabriele Pellegrini e a tutti i suoi collaboratori!

Introduzione.

Fin dalla notte dei tempi l'umanità si è domandata se, come e soprattutto quando la vita e tutto il nostro mondo avrebbe cessato d'esistere. A questa domanda molto importante i nostri avi hanno tentato di rispondere con uno dei pochi strumenti che avevano a disposizione: l'immaginazione e così sono nati molti miti e leggende che narravano in dettaglio come il nostro mondo sarebbe sparito, a tale evento furono dati anche molti nomi: Armageddon, Ragnarok, Apocalisse ecc. Il concetto di fine del mondo ha continuato ad accompagnare l'uomo anche quando la scienza ed il progresso sembravano aver allontanato ogni misticismo e mistero sull'argomento. Negli anni della guerra fredda lo spettro dell'apocalisse era rappresentato da una guerra mondiale termonucleare, sicuramente una minaccia molto più concreta e per questo molto più terrificante. In quel momento storico e negli anni successivi, per esorcizzare queste paure, l'uomo continuando ad usare l'immaginazione, ha iniziato a disegnare non solo scenari post apocalittici ma persino altri modi per così dire "alternativi" in cui il mondo per come l'umanità lo conosceva sarebbe terminato. Furono immaginate così: invasioni aliene, pandemie, fenomeni catastrofici di varia natura e vennero anche ritirate fuori profezie religiose, ancora ai giorni nostri ne vengono riscoperte di nuove, l'ultima e più famosa è quella dei Maya che vedeva nel 2012 la data della fine del mondo. Tutto questo fa capire che comunque questo argomento non smette mai di stimolare la fantasia. Ovviamente alcune teorie sulla fine dell'umanità sono più affascinanti e suggestive di altre ed hanno avuto nelle persone un seguito maggiore.
La teoria di una catastrofe globale, causata da esperimenti genetici in grado di creare mostri terribili, sembra essere attualmente quella di maggior successo come testimoniano i film, serie tv e persino videogiochi in cui l'umanità è a rischio estinzione a causa di zombi o mutanti vari; titoli come: "The walking dead" i vari "Resident evil", "The last of us" solo per citarne alcuni.
In quest'ottica nasce l'idea per questo accessorio, cercare di portare i giocatori di un gioco di ruolo a vivere avventure quel genere di situazione. Attenzione però, l'idea non è quella di creare un mondo fantasy post-apocalittico, esistono già giochi che trattano egregiamente l'argomento: come il famoso "Sine requie".
L'obiettivo di questo accessorio è quello di immaginare persone assolutamente comuni, che si trovano di colpo costrette a vivere in un mondo dove tutte gli organismi istituzionali, che garantivano lo svolgimento più o meno civile della vita sociale, sono collassati a causa di un avvenimento apocalittico qualsiasi. Un mondo dove le persone sono lasciate in balie di se stesse e devono iniziare a pensare a come recuperare cibo, proteggersi ed andare avanti, in altre parole sopravvivere; un mondo dove il cinismo e l'egoismo hanno reso il concetto stesso di civiltà obsoleto ed inutile e dove il tuo vicino di casa può diventare un alleato impagabile così come un acerrimo rivale.

Capitolo I: i tratti dei personaggi.

I tratti sono stati raggruppati per tipologie ed è stato scelto il metodo a lista articolata descritto nel regolamento base di GUS.
A fianco di ogni tratto è riportato il valore base; i tratti a zero, ad eccezione delle armi da fuoco che descriverò successivamente, sono considerati tratti di disciplina.

TRATTI PRIMARI

- Forza (bonus danno corpo a corpo) (CM) 6
- Destrezza (difesa combattimento) (CM,A) 6
- Costituzione (tratto di energia vitale, CM) 6
- Mente (difesa inganni) (CM) 6
- Sangue freddo (difesa intimidazione) (CM) 6
- Percezione sensoriale (tratto ricerca) (CM) 6
- Carisma (CM) 6
- Inganno (CM) 6
- Intimidazione (CM) 6

TRATTI COMUNI

- Sotterfugio (A) 6
- Uso oggetti elettronici comuni 6
- Guidare veicoli terrestri leggeri 6
- Occultare 6
- Cavalcare 4
- Abilità manuale 6
- Atletica (Tratto di gruppo x2) (A) 0
- Arrampicarsi (A) 6
- Correre (bonus movimento) (A) 6
- Saltare (A) 6
- Nuotare (A) 6

TRATTI DI COMBATTIMENTO (tratto di gruppo x3) 0

- Armi bianche 6
- Armi da lancio 6
- Lotta 6
- Armi da fuoco leggere 4
- Armi pesanti 0
- Esplosivi 0
- Arti marziali 0

TRATTI DI DISCIPLINA

- Competenza artistica (_____) 0
- Competenza umanistica (_____) 0
- Competenza scientifica (_____) 0
- Competenza musicale (_____) 0
- Competenza militare (_____) 0
- Competenza medica (_____) 0
- Competenza veterinaria (_____) 0
- Competenza_____ (_____) 0
- Camuffare 0
- Cucinare 0

- Acrobazia (A) 0
- Orientamento 0
- Lingue straniere 0
- Guidare veicoli terrestri pesanti 0
- Pilotare veicoli volanti 0
- Guidare mezzi nautici 0
- Guidare mezzi particolari 0
- Pronto soccorso 0
- Seguire tracce 0
- Caccia 0
- Pesca 0
- Erboristeria 0
- Agraria 0
- Allevamento 0
- Elettronica 0
- Meccanica 0
- Capacità mercantili 0
- Borseggiare 0
- Scassinare / Disattivare congegni semplici 0
- Sopravvivenza ambienti ostili 0
- Sistemi software 0
- Comunicazione 0
- _____ 0

Legenda delle sigle:
A: tratto influenzato dall'armatura indossata dal personaggio.
Tratto di gruppo x2 : spendendo 2 valori si può dare a tutti i tratti del gruppo quel valore (es. per avere 8 in tutti occorrerà spendere due valori 8), l'avanzata in quel gruppo sarà a costo doppio: per salire da 8 a 9 serviranno 16 punti personaggio anziché i normali 8, non è inoltre possibile far salire un singolo valore del gruppo.
Tratto di gruppo x3 spendendo 3 valori si può dare a tutti i tratti del gruppo quel valore (es. per avere 8 in tutti occorrerà spendere tre valori 8), l'avanzata in quel gruppo sarà a costo triplo: per salire da 8 a 9 serviranno 24 punti personaggio anziché i normali 8, non è inoltre possibile far salire un singolo valore del gruppo.
CM: tratto a costo maggiorato ad ogni avanzamento costa 2 in più (ad es. per salire da 8 a 9 serviranno 10 punti personaggio anziché i normali 8 ecc.).

Descrizione dei tratti.

Alcune abilità non sono molto comuni, altre necessitano di chiarimenti, per questo alcune verranno spiegate qui di seguito.

Tratti primari.

Sono i tratti che rappresentano le caratteristiche più importanti e fondamentali dell'individuo, considerata la loro importanza sono considerati a Costo Maggiorato poiché la loro crescita implica una maturazione profonda del personaggio.

Forza : indica la forza fisica, la resistenza alla fatica e la capacità di compiere sforzi.

Destrezza *(tratto di difesa)*: determina la scioltezza fisica del personaggio e la sua capacità di muoversi agilmente e di schivare gli attacchi.

Costituzione *(tratto di energia vitale)*: determina lo stato fisico del personaggio, la sua salute e la sua resistenza alle ferite.

Mente *(difesa inganni)***:** è l'insieme delle facoltà mentali del personaggio: memoria, capacità di calcolo e intuito, serve soprattutto per accorgersi di un inganno o di un trucco.
Per il resto è l'intelligenza del giocatore che deve risolvere gli enigmi, formulare ipotesi ed avere idee.

Sangue freddo: riguarda la forza di volontà, la capacità di riprendersi da uno shock, permette al personaggio di non cedere di fronte ad eventi particolarmente dolorosi e tristi ma di restare il più possibile calmo e razionale.

Percezione sensoriale *(tratto di ricerca)***:** legata ai 5 sensi ed al loro funzionamento in condizioni normali, o straordinarie (con fonti di disturbo o apparecchi migliorativi) viene utilizzato (con la penale da del caso) anche nelle prove di ricerca di oggetti nascosti.

Carisma: questo tratto riguarda l'abilità del personaggio di influenzare e il prossimo attraverso la comunicazione l'aspetto ed il modo di fare. Può venire utilizzata in molteplici modi, per contrattare su di un prezzo, per convincere, per mediare su di una disputa, anche per affascinare qualcuno.

Intimidazione: riflette la capacità di esercitare pressione psicologica o peggio paura nel prossimo con minacce ricatti e persino con un'occhiata od un gesto eloquente, può venire utilizzato per esempio durante gli interrogatori, anche se occorre sempre l'interpretazione della scena da parte del giocatore. Il narratore può consentire alla vittima un tiro su Sangue freddo per superare la paura, nel qual caso la reazione del soggetto intimidito sarà assolutamente contraria a quella voluta dal personaggio. Può venire usato talvolta per affermare la propria autorità, o per contrastare quella altrui.

Inganno: viene usato per mentire, ingannare, bluffare. Il narratore fa effettuare al giocatore una prova sul tratto, confrontandola con il tratto Mente della vittima modificata più eventuali penali a seconda del tipo di raggiro, se la prova riesce allora la vittima è cascata nell'inganno. Il narratore può nascondere al giocatore il risultato della prova, impedendo a quest'ultimo di capire se l'inganno è riuscito oppure se la vittima sta a sua volta fingendo di credere al raggiro.

Tratti comuni.

Rappresentano le cose più comuni (per l'ambientazione e/o il periodo storico) che chiunque è in grado di fare.

Sotterfugio: misurano la capacità di un personaggio di celare la sua presenza agli altri, nascondendosi e muovendosi silenziosamente.

Uso oggetti elettronici comuni: riguarda l'abilità del personaggio di utilizzare i più comuni oggetti elettronici disponibili per il livello culturale odierno, sia che si tratti di un pc che di un tostapane che di un cellulare.

Guidare veicoli terrestri leggeri: il soggetto è in grado di guidare mezzi di trasporto terrestri molto comuni come biciclette, moto, auto, autocarri leggeri e furgoni; inoltre quando si combatte su questi mezzi, per esempio negli speronamenti, si usa questo tratto come tratto d'attacco e di difesa.

Occultare: permette di celare alla vista qualcosa. Nel caso di un oggetto molto piccolo si può evitare il tiro (però vi possono essere delle eccezioni) per un mezzo di trasporto la cosa diventa più complicata e vi possono essere delle difficoltà elevate a seconda anche dell'ambiente e della situazione. Il controllo si effettua con una prova sul tratto Occultare con la difficoltà scelta dal narratore, se la prova riesce lo scarto sarà la penale alla prova sul tratto Percezione sensoriale di chi cercherà, altrimenti se la prova di Occultare

fallisce la penale sarà il bonus alla prova Percezione sensoriale di chi cerca.

Cavalcare: riguarda la possibilità di cavalcare cavalli, muli e asini. In tempi antichi quasi tutti sapevano andare a cavallo, nei tempi moderni e soprattutto nelle aree più civilizzate, quest'abilità è diminuita ecco perché sebbene non lo consideri un tratto di disciplina, viene dato con valore 4 anziché 6. Quando si combatte a cavallo si usa questo tratto come tratto di difesa.

Abilità manuale: questo tratto misura la capacità di un soggetto di compiere efficacemente operazioni manuali semplici ma talvolta fondamentali, per esempio barricare porte con mezzi di fortuna, fare nodi, legare qualcosa, inchiodare un asse ecc.. Consente anche di costruire attrezzi molto semplici di uso quotidiano e di riparare questi oggetti con mezzi di fortuna. Può essere utilizzata per creare Armi Improvvisate (vedi capitolo equipaggiamento).

Atletica (tratto di gruppo) : è legato alle attività fisiche, che tutti noi per i motivi più disparati abbiamo fatto e facciamo più o meno spesso. Il giocatore può prendere tutti i tratti di questo gruppo come "tratto di gruppo" o singolarmente se ha interesse ad acquisirne e svilupparne solo alcuni.

Tratti di combattimento.

E' il gruppo di tratti che misura la capacità offensiva del personaggio, sia esso un membro delle squadre d'assalto od un semplice teppista di strada. All'interno di questa categoria vi sono tratti con valori diversi; alcuni sono a 6 perché in quella categoria sono comprese armi semplici, che ciascuno può utilizzare senza un grande addestramento, il tratto delle Armi da fuoco leggere è stato messo a valore 4, in quanto è abbastanza verosimile, che chiunque abbia visto almeno una volta una pistola o un fucile possa sparare: basta premere il grilletto, il fatto di riuscire a mirare, centrare il bersaglio e contenere il rinculo è tutt'altra cosa. I tratti con valore 0, che quindi sono stati parificati ai tratti di disciplina, riguardano armi per cui è assolutamente necessario un addestramento particolare e per le Arti marziali.
Si ricorda al giocatore che si può prendere tutti i tratti di combattimento come tratto di gruppo o singolarmente se ha interesse ad acquisirne e svilupparne solo alcuni.
Nota bene: il personaggio che ha competenza in un tratto legato ad un'arma da fuoco è in grado di smontare effettuare la normale manutenzione su di essa ma non di ripararla.

Armi bianche: sono appunto quelle che necessitano di meno addestramento e sono le armi da corpo a corpo più comuni (coltelli, mazze, bastoni, spade corte) ed anche le armi improvvisate, nel caso si usino armi particolari e/o esotiche (spade medievali, katane, nunchaku) il narratore può applicare un malus variabile.

Armi da lancio e tiro: sassi, coltelli, bottiglie molotov, le granate. Si può usare anche per: gli archi, le fionde e le balestre.

Lotta: è la capacità di combattere a mani nude. I danni prodotti dal combattimento a mani nude sono pari a 1 più lo scarto ottenuto; per ogni 2 punti sopra il valore 6 nel tratto Forza, si ottiene un ulteriore bonus di 1 ai danni inferti nei combattimenti corpo a corpo.

Armi da fuoco leggere: comprende le pistole (automatiche, semiautomatiche e revolver) le mitragliette, i fucili d'assalto di medio e grosso calibro, i fucili da cecchino, i fucili a pompa e le mitragliatrici portatili.

Armi pesanti: comprendono sia armi di reparto (mitragliatori pesanti da postazione), che lanciarazzi, lanciamissili portatili, panzerfaust ecc: è il tratto tipico dell'artigliere.

Esplosivi: permette al personaggio di saper utilizzare, in sicurezza, i tipi di esplosivo più comuni, nonché di fabbricare bombe e di disinnescarle, aggiunge un bonus +1 per il lancio di granate.

Arti marziali: con le arti marziali si è in grado di combattere meglio a mani nude, i danni infatti sono pari ad 1+ lo scarto sulla difesa altrui, il tutto moltiplicato per due + gli eventuali bonus per la forza. La formula è la seguente: [(1+scarto)x2]+bonus eventuali. Inoltre questo tratto annulla il malus quando si usano armi antiche esotiche o inusuali ad esso connesse, tipo nunchaku ecc.

Tratti disciplina.

Competenze.....: indica la profondità della conoscenza del personaggio in una branca del sapere umano, la materia può riguardare uno o più campi, in quest'opera ve ne sono alcuni, ma se ne possono tranquillamente aggiungerne altri. Qualora la competenza riguardasse più materie allora diventerebbe un tratto di gruppo da trattare come tale per l'attribuzione dei valori.

Camuffare: l'abilità può venire usata sia sulla propria persona che su altri personaggi. Permette per esempio di infiltrarsi in un determinato gruppo utilizzando una divisa rubata e mantenendo un atteggiamento disinvolto e tranquillo in modo da non attirare l'attenzione delle guardie, cosa ben diversa se deve superare un controllo ben più rigido. Con penalità molto alte permette ad un soggetto di travestirsi diventando un'altra persona, magari più anziana o del sesso opposto o magari di imitare un soggetto ben preciso, comunque il narratore deve giudicare caso per caso. Il controllo si effettua con una prova sul tratto Camuffare con la difficoltà scelta dal narratore, se la prova riesce lo scarto sarà la penale alla prova sul tratto Mente di chi si vuole ingannare, viceversa lo scarto del fallimento sarà il bonus sulla prova del tratto Mente.

Cucinare: tratto da non sottovalutare, permette tramite superamento di una prova di individuare ingredienti e cibi guasti evitando il rischio di un'intossicazione alimentare. Sempre superando inoltre una prova si possono preparare razioni speciali (vedi capitolo apposito) e cucinare alcuni cibi per aumentarne la durata di conservazione.

Acrobazia: consente al personaggio non solo di compiere salti mortali e capriole molto spettacolari, permette anche in certe situazioni di evitare di cadere o comunque, qualora si precipiti entro certe altezze (5 metri), di attutire il danno da caduta.

Orientamento : è la capacità di saper trovare la direzione di marcia e non perdersi quando ci si trova in ambienti sconosciuti senza bussola o mappe.

Lingue straniere: ogni personaggio conosce bene la lingua della propria comunità senza bisogno di effettuare controlli, questo tratto riguarda la padronanza di lingue straniere, solitamente una (a scelta del giocatore) più un'altra ogni 3 punti al di sopra del valore 6.

Guidare veicoli terrestri pesanti: con questo tratto si possono guidare oltre ai veicoli visti in Guidare veicoli terrestri leggeri, anche pesanti autocarri e mezzi di trasporto ingombranti come bulldozer e multi-articolati. Quando si combatte sui mezzi pesanti si usa questo tratto come tratto di difesa, per effettuare speronamenti e manovre simili si usa come tratto d'attacco.

Pilotare veicoli volanti: permette di pilotare da soli o in team, a seconda del personale richiesto (il numero del personale è a discrezione del narratore), veicoli come aerei od elicotteri, occorrerà specificare quale mezzo si è in grado di pilotare, a meno di spendere un secondo valore in fase di creazione del personaggio per acquisire la capacità su più tipi di veicoli, per esempio elicotteri ed aerei, facendolo diventare un tratto di gruppo. Quando si combatte su questi mezzi si usa questo tratto come tratto di combattimento e di difesa.

Guidare mezzi nautici: consente al personaggio di saper guidare i natanti più comuni, per esempio gommoni acquascooter e motoscafi, tanto più è alto il livello, maggiore sarà l'accesso del personaggio alla grandezza del mezzo portato. Quando si combatte sui mezzi nautici si usa questo tratto come tratto di difesa, per effettuare speronamenti e manovre simili si usa come tratto d'attacco.

Guidare mezzi particolari: sono mezzi non compresi nelle altre categorie, possono essere grandi mezzi come i treni o mezzi meno comuni come ultraleggeri o deltaplani.

Pronto soccorso: è l'abilità di portare un immediato soccorso a qualcuno che ha subito danni. Può servire nelle seguenti situazioni:

1) può far recuperare immediatamente 1D3 punti di Energia Vitale a chi abbia subito danni (si può fare solo una volta dopo il combattimento),

2) può stabilizzare un personaggio che fosse arrivato a 0 o meno punti Energia Vitale, ma bisogna effettuare la prova prima che l' Energia Vitale scenda a meno 10;
3) può far ritornare cosciente chi è privo di sensi.

Seguire tracce: permette al personaggio di "leggere" sul terreno le tracce di chi è passato di lì, può tentare di capire quanti erano coloro che sono passati e da quando tempo. Il narratore può determinare in base alle condizioni del terreno e del tempo la difficoltà del tiro, è importante capire che nemmeno con un doppio 6 il personaggio potrà trovare le tracce se le condizioni del terreno (dopo forti piogge ad esempio) e del tempo (settimane) rendono effettivamente IMPOSSIBILE la cosa.

Caccia: è la capacità che permette al personaggio di individuare la presenza di animali da cacciare nell'ambiente selvaggio o comunque rurale, il personaggio saprà valutare se ci sono animali commestibili in una determinata zona ed il modo più appropriato per cacciarli, questo non significa che sarà automaticamente in grado di recuperare cibo, dovrà ancora trovare la preda ed abbatterla, prima di iniziare a cacciare si effettua una prova sul tratto, lo scarto diventa il bonus per gli altri tratti utilizzati durante la caccia.

Pesca: consente al personaggio di valutare se i fiumi e gli specchi d'acqua trovati possiedono forme di vita da cui trarre nutrimento e quindi di procurarsi cibo in tal modo, non necessita di equipaggiamento particolare, e rende il personaggio comunque in grado di fabbricare da sé il necessario per la pesca (ovviamente se la materia prima è disponibile). La quantità di cibo recuperata con la Pesca è relativa alla quantità ed alla tipologia di pesci presenti e del tempo che si impiega nell'operazione, solitamente (a meno che non ci si trovi in prossimità del mare) è però inferiore rispetto a quella ottenuta con la caccia.

Erboristeria: permette di individuare nell'ambiente selvaggio così come in un giardino od una serra, piante con proprietà medicamentose o mangerecce nonché quelle velenose, molto utile per trovare rimedi naturali contro malattie e ferite.

Agraria: con questo tratto il personaggio è a conoscenza delle nozioni di un buon contadino, sarà in grado, se trova dei semi ed il terreno giusto, di coltivare con successo un orto da cui poter ricavare dei mezzi di sostentamento.

Allevamento: è il tratto di ogni buon allevatore, che sarà in grado non solo di allevare gli animali ma di capire tramite ovviamente una prova sul tratto, il loro stato di salute e le loro condizioni fisiche, gli animali in questione sono i tipici animali da cortile e da fattoria, non certo quelli esotici o selvatici.

Elettronica: il personaggio ha una discreta competenza in elettronica e nei sistemi ad essa collegati, ed è in grado, con gli appropriati strumenti, di riparare o disattivare apparecchi semplici, a livello alto (con valore da 9 in su) può persino costruirne, ma deve avere tempo strumenti e pezzi adatti. Questo tratto permette di riparare anche strumenti elettronici molto complessi, bisogna però superare una prova a livello difficile, mentre per crearne di nuovi la difficoltà aumenta. Per riparare un strumento semplice occorro 1d3 di ore, per un strumento complesso occorrono 3d6 di ore meno 1 per ogni due punti tratto superiori al 6 (mai meno di 4 ore).

Meccanica: il personaggio è un meccanico e sa usare e riparare motori e mezzi di trasmissione meccanici ad esso collegati. Come per il tratto Elettronica, è in grado, con gli appropriati strumenti, di riparare o disattivare motori meccanici, superando una prova a livello molto difficile può costruirne, ma deve avere tempo strumenti e pezzi adatti (questi ultimi possono essere costruiti a loro volta con una prova a livello difficile). Questo tratto permette di riparare anche strumenti molto complessi e pure armi da fuoco ma bisogna superare una prova a livello difficile, mentre per crearne di nuovi la difficoltà aumenta. Per riparare un meccanismo semplice servono 1d6 di ore, mentre per un meccanismo complesso occorrono 4d6 di ore meno 1 per ogni due punti tratto superiori al 6 (mai meno di 4 ore).

Capacità mercantili: con quest'abilità il personaggio è in grado di stimare il reale valore qualitativo ed economico di una determinata merce e/o oggetto, sa inoltre come venderlo al meglio ed ottenere un buon prezzo dalla vendita: moltiplicando il valore dello scarto ottenuto sulla prova per un valore stabilito dal

narratore. E' in grado in alcuni casi di capire se una determinata merce è contraffatta o adulterata.

Borseggiare: riguarda le capacità di sottrarre oggetti a qualcuno senza che costui se ne accorga.
Un abile borseggiatore può anche fare il contrario: infilare piccoli oggetti nelle tasche di qualcuno sempre a sua insaputa.

Serrature e trappole: il personaggio che possiede questo tratto è in grado di poter interagire con meccanismi semplici e non elettronici che sfruttano i principi basilari della meccanica, in altre parole il soggetto è in grado, con gli appositi strumenti, di scassinare le serrature, piazzare e neutralizzare trappole rudimentali.

Sopravvivenza ambienti ostili: consente al personaggio di sapersi muover in un determinato ambiente ostile: saprà ad esempio come trovare riparo od evitare il dormire all'addiaccio (saprà come accendere un fuoco con mezzi di fortuna) subendo meno disagi, e saprà dove trovare fonti di cibo in quell'ambiente (ad esempio sapendo come procurarsi dell'acqua potabile). Il personaggio effettua una prova dalla difficoltà variabile a seconda delle condizioni ambientali, lo scarto di successo diventerà un bonus nelle successive prove dei tratti: Caccia, Pesca, Orientamento ed Erboristeria che si effettuano nelle successive due ore in quel determinato ambiente.

Sistemi software: chi possiede questa capacità è un mago del computer, sa usare quasi ogni tipo di linguaggio di programmazione, sa crackare i sistemi (fare prova tratto con difficoltà variabile), ed è in grado con un valore di 9 di potere creare programmi di vario genere virus inclusi.

Comunicazioni: chi possiede questo tratto è in grado di utilizzare tutti gli strumenti di comunicazione radio e telefonici, anche molto sofisticati, così come i codici di trasmissione più usati.

Considerazioni.

L'elenco di tratti visto sopra non può ovviamente esser completamente esaustivo, alcuni narratori potrebbero ritenere opportuno aggiungere, togliere o modificare alcuni tratti, viene quindi lasciata la massima libertà.
L'organizzazione dei tratti appena esposti persegue un obiettivo ben specifico: quello di evitare di creare i personaggi concentrandosi troppo sui tratti di disciplina, occorre infatti che ciascun personaggio abbia qualcosa che sa fare meglio degli altri, in modo da stimolare così la cooperazione tra i membri del gruppo.
I personaggi creati devono quindi avere abilità differenti, che potrebbero derivare dal fatto di avere professioni e vite differenti. I personaggi creati tenendo conto di questo elemento potrebbero essere così molto credibili, sebbene ci possano sempre essere delle eccezioni: nulla vieta infatti ad un manager di città di essere un patito della sopravvivenza in ambienti aperti o ad un elettricista di saper sparare molto bene col fucile. Una sfida interessante potrebbe essere quella di immaginare se stessi nelle vesti del personaggio, trasferendo in esso le capacità e le conoscenze proprie del giocatore.

SCHEDA PERSONAGGIO

NOME: _____ETA':_____SESSO:_____ ETNIA:_____

DESCRIZIONE:_____
_____
_____

TRATTI PRIMARI

- Forza (bonus danno corpo a corpo)(CM) ___
- Destrezza (difesa combattimento) (CM,A,) ___
- Costituzione (energia vitale) ___
- Mente (difesa inganni) (CM) ___
- Sangue freddo (difesa intimidazione) (CM) ___
- Percezione sensoriale (tratto ricerca) (CM) ___
- Carisma (CM) ___
- Intimidazione (CM) ___
- Inganno (CM) ___

TRATTI COMUNI

- Sotterfugio (A) ___
- Lingua madre ___
- Uso oggetti elettronici comuni ___
- Guidare veicoli terrestri ___
- Occultare ___
- Cavalcare ___
- Abilità manuale ___
- Atletica (tratto di gruppo x2) (A) ___
- Arrampicarsi (A) ___
- Correre (A) ___
- Saltare (A) ___
- Nuotare (A) ___

TRATTI DI COMBATTIMENTO (TRATTO DI GRUPPO x3) ___

- Armi bianche ___
- Armi da lancio ___
- Lottare ___
- Armi da fuoco leggere ___
- Armi pesanti ___
- Esplosivi ___
- Arti marziali ___

TRATTI DI DISCIPLINA

- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___
- _____ ___

ENERGIA VITALE: Max_____/Attuale_____ STANCHEZZA:_____ NUTRIMENTO: Max_____/Attuale_____

(OPZIONALE) MALATTIA: Max_____/Attuale_____

EQUIPAGGIAMENTO:
Veste indossata:_____
Arma 1:_____
Arma 2:_____
Arma 3:_____
Razioni alimentari:_____
_____
_____
Oggetti vari:_____
_____
_____
_____
BACKGROUND:_____
_____
_____

Capitolo II: sopravvivere all'apocalisse!

L'accessorio Apocalisse pone al centro del gioco la sopravvivenza di persone comuni in un ambiente, che di colpo è diventato completamente ostile. Sopravvivere significa soprattutto trovare tutti i mezzi di sostentamento strettamente necessari per vivere, non soltanto quindi un luogo sicuro dove stare o delle armi con cui eventualmente difendersi, ma principalmente cibo commestibile, acqua potabile, un riparo il più sicuro possibile in cui trascorrere la notte e proteggersi dalle intemperie, eventualmente un mezzo di locomozione.
Queste priorità dovrebbero essere al centro delle preoccupazione dei personaggi e conseguentemente anche del narratore, che dovrebbe creare sempre un clima d'incertezza e di precarietà nei giocatori. Il consumo delle risorse diventa la leva per spingere i personaggi ad imbarcarsi in imprese pericolose, occorre un sistema di gioco che tenga conto di questa cosa, il narratore è libero di muoversi come meglio crede per la realizzazione di questo sistema, qui di seguito se ne fornisce un esempio.

Stanchezza – Nutrimento – Malattia – Energia Vitale.

Ognuno di noi nello svolgimento delle attività quotidiane consuma energie, per una persona sedentaria la cosa è poco apparente, ma per chi compie attività dinamiche e pesanti la cosa è molto più esplicita. Dopo una giornata di lavoro intenso si ha fame (non il semplice appetito) e si è anche stanchi; per riprendersi ed essere nuovamente al massimo delle proprie capacità, basta un buon pasto nutriente ed una notte di riposo, nella vita normale, ma in un ambiente ostile? Il sistema di gestione dei seguenti parametri dovrebbe tradurre in gioco ciò che avviene nella realtà.

Stanchezza: misura l'indice di consumo delle forze del personaggio, è un valore che cresce man mano che durante la giornata si svolgono tutta una serie di azioni, alcune delle quali come ad esempio camminare per brevi tratti, cucinare o lavorare alla scrivania, sono azioni poco faticose in termini fisici; altre come effettuare uno sforzo breve ma intenso oppure meno intenso ma più prolungato nel tempo, possono esserlo decisamente di più. Ogni tipo di sforzo, carica il personaggio di punti stanchezza che andranno a confrontarsi con il tratto Forza, quando il valore di Forza non è più superiore a quello di Stanchezza allora il personaggio deve riposare in quanto non è più in grado di sostenere alcun tipo di sforzo o attività.
Le attività che fanno aumentare la stanchezza sono le seguenti:

- Azioni poco faticose: leggere, scrivere, montare la guardia, guidare un mezzo, pescare ecc.: 2 punti stanchezza
- Azioni faticose: per esempio marciare per otto ore, trasportare oggetti pesanti, scaricare o caricare mezzi, combattere a distanza, effettuare prove su Forza o tratti Atletici brevi ma intense come impedire che una porta venga sfondata, ecc.: 3 punti,
- Azioni molto faticose: fare una marcia forzata, combattere in corpo a corpo, effettuare prove su Forza o tratti Atletici per periodi prolungati come trasportare un compagno ferito, ecc.: 4 punti.

Il personaggio può azzerare il valore Stanchezza con una notte di riposo, ma deve riposare per almeno 8 ore e in condizioni decenti, una notte all'addiaccio fa smaltire solo la metà della Stanchezza, dormire meno di otto ore fa smaltire 3 punti, meno di quattro ne fa smaltire 2, riposare un paio d'ore vigili ma senza dormire fa smaltire un punto solo.

Nutrimento: rappresenta il carburante del metabolismo umano, ogni persona deve possederne almeno una certa quantità per poter continuare a funzionare in modo corretto. Ogni giorno il nostro metabolismo consuma una parte variabile di questo carburante, che deve quindi essere rimpinguata adeguatamente altrimenti ci possono essere conseguenze spiacevoli. Un organismo denutrito recupera dalla Stanchezza in modo più lento, vede ridursi la propria Forza, e se si scende sotto certi valori il metabolismo si ferma e alla fine si muore. Il valore di Nutrimento scende quindi ogni giorno di diversi punti, a seconda che si svolgano attività leggere o molto pesanti ed alla fine della giornata (o in altri momenti a scelta del narratore) il personaggio sente fame e deve mangiare per ricaricare il valore di Nutrimento.
Il valore massimo di Nutrimento che il personaggio può avere, in pratica la capienza massima del suo "serbatoio interno", è pari a 10 più la metà del tratto Costituzione arrotondato per eccesso. Quando questo valore scende al di sotto di 10 il personaggio è affamato deve nutrirsi in modo adeguato.

I rischi che corre un organismo denutrito sono molto gravi, se il valore Nutrimento è tra 7 e 5 il personaggio dimezza la sua capacità di recuperare dalla Stanchezza e non recupera più punti di Energia Vitale (vedi più avanti) dal riposo; se il valore scende tra 4 e 3 il personaggio non recupera più dalla Stanchezza, perde un punto di Energia Vitale al giorno (senza recuperarne con il riposo) e vede dimezzarsi il valore nel tratto Forza, tra 2 e 1 il personaggio non è più autosufficiente, giace immobile ed assolutamente indifeso e dipende dagli altri per qualsiasi azione deve compiere e perdendo due punti di Energia Vitale al giorno. Giunti a 0 punti Nutrimento, il personaggio muore.
I fattori che fanno diminuire il valore Nutrimento sono i seguenti:

- ogni giorno il personaggio perde 1 punto Nutrimento a prescindere dalle operazioni compiute, se non ha dormito bene la notte precedente (o ha dormito all'addiaccio senza avere il tratto Sopravvivenza in ambiente ostile) ne perde 2,
- se nell'arco di una giornata compie operazioni poco faticose: leggere, scrivere, montare la guardia, guidare un mezzo, pescare, ne perde 1 altro,
- se compie lavori faticosi: per esempio marciare per otto ore, combattere a distanza, trasportare oggetti pesanti, scaricare o caricare mezzi, effettuare prove su Forza o tratti Atletici brevi ma intense come impedire che una porta venga sfondata; perde altri 2 punti,
- Se compie azioni molto faticose: fare una marcia forzata, combattere in corpo a corpo, effettuare prove su Forza o tratti Atletici per periodi prolungati come ad esempio trasportare un compagno ferito; ne perde 3.

In condizioni normali basta un buon pasto per riportare al massimo il valore di Nutrimento, ma in uno scenario sconvolto e desolato, come quello in cui si muovono i personaggi il cibo è razionato e quindi fornisce limitati punti da aggiungere al valore di Nutrimento. La tabella seguente indica i punti Nutrimento recuperati coi vari alimenti.

Tipo di razione	Punti Nutrimento	Conservazione
Carne rossa – uova – latte	3 punti per razione	Va consumata entro 2 giorni*
Carne essiccata-affumicata-salata	2 punti per razione	Si conserva per molti giorni
Pane - riso	1 punto a razione	Si conserva per molti giorni
Pesce – carne bianca – pasta cotta	2 punti a razione	Va consumata entro 2 giorni
Verdure – ortaggi - frutta	2 punti a razione	Va consumata entro 3 giorni
Legumi secchi – frutta secca	2 punti per razione	Si conserva per molti giorni
Formaggio – uova sode - barretta	3 punti per razione	Si conserva per molti giorni
Olio**	+1 punto a razione	Si conserva per molti giorni
Burro - margarina**	+2 punti a razione	Va consumata entro 3 giorni
Razioni normali***	Nutrimento al massimo	Va consumata entro 3 giorni
Razioni speciali****	Nutrimento al massimo	Si conserva per molti giorni
Razioni militari*****	Nutrimento al massimo	Si conserva per mesi

* l'ingestione di cibo non correttamente conservato costringe il personaggio ad una prova livello difficile su Costituzione per non stare male e perdere di conseguenza 1d6 punti di Energia Vitale.
** i condimenti devono essere aggiunti ad un altro alimento.
*** vengono preparate con almeno 3 elementi qualsiasi e necessita di una prova su Cucinare a livello normale, se la prova non riesce lo scarto in negativo indicherà i punti Nutrimento guadagnati in meno da chi si nutre della razione, ad esempio se chi ha preparato la razione ha fallito la prova di 2 punti, chi mangerà la razione non tornerà al massimo valore di Nutrimento, bensì al valore di Nutrimento massimo meno 2 punti.
****vengono preparate con almeno 3 elementi a lunga conservazione e necessita di una prova su Cucinare a livello difficile, se la prova non riesce lo scarto negativo indicherà i punti Nutrimento non guadagnati da chi si nutre della razione, ad esempio se chi ha preparato la razione ha fallito la prova di 2 punti, chi mangerà la razione non tornerà al massimo valore di Nutrimento, bensì al valore di Nutrimento massimo meno 2 punti.
*****Queste razioni non possono venire preparate ma solo trovate.

Malattia: questo indicatore può venire utilizzato in due modi diversi:

- alla stregua di Nutrimento e Stanchezza per misurare l'effettivo stato di salute di un personaggio,
- per misurare l'ammontare dei danni collaterali derivante dalle ferite subite nel combattimento con zombi ed altre creature infette che spesso si trovano nei vari scenari apocalittici più comuni ed apprezzati.

Sebbene la prima soluzione sia molto realistica ed appropriata qualora si volesse giocare in condizioni decisamente estreme, potrebbe risultare alla lunga soluzione "pesante", se si escludono infatti malattie molto serie che tolgono punti di Energia Vitale, ad esempio una polmonite o malattie dovute alla sporcizia come il colera (fortunatamente non così diffuse sebbene probabili in un contesto apocalittico), malanni come il mal di gola o la dissenteria o la febbre, sebbene molto antipatici, non mettono il personaggio a rischio della vita, a meno che questo non si trovi in condizioni già di per sé precarie. Sprecare energie per determinare se i personaggi hanno contratto qualche malattia di poco conto non è d'aiuto in gioco, cosa diversa è ciò che riguarda il secondo punto. In tutti i film apocalittici con zombi o creature infette, basta un morso od addirittura il contatto con sangue e saliva per decretare la morte del personaggio, condannandolo a trasformarsi in tempi più o meno brevi in uno zombi od in un infetto. Questa cosa genera molta tensione che può sfociare in autentica paranoia e decretare in alcuni casi la fine di un gruppo. Occorre quindi sfruttarla cercando di moderarne la virulenza e per questo diventa utile l'indicatore Malattia. Esso determina il grado di esposizione al contagio, che un personaggio ha subito a causa di ferite da zombi ed infetti, l'indicatore funziona come quello della Stanchezza, aumenta di una certa quantità ogni volta che il personaggio viene potenzialmente infettato e, una volta raggiunto un determinato livello, dato dal valore del tratto Costituzione + 6, il personaggio viene definitivamente infettato ed inizia a trasformarsi in modo irreversibile. A differenza dell'indicatore Stanchezza, questo indicatore non scende automaticamente ma solo in determinate situazioni, cioè quando il personaggio prende delle apposite medicine come degli antibiotici ad ampio spettro o sieri sperimentali, che non si possono trovare in una qualunque farmacia, o sottoponendosi a delle particolari cure mediche che nessun personaggio ovviamente conosce. Il rischio di trasformazione, con la conseguente paranoia, comunque sussiste (soprattutto se il narratore decide di tenere lui stesso il conto dell'indicatore lasciando nel dubbio i giocatori), ma certamente non ci si trasforma dopo un morso solo, e comunque c'è la speranza, sebbene remota, di poter comunque trovare una cura prima che sia troppo tardi.
Indicativamente i fattori che innalzano il valore di Malattia sono i seguenti:

- fino a 3 punti di Energia Vitale persi nel combattimento con zombi od infetto: 1 punto malattia,
- da 4 a 6 punti di Energia Vitale persi nel combattimento con zombi od infetto: 2 punti malattia,
- da 7 a 9 punti di Energia Vitale persi nel combattimento con zombi od infetto: 3 punti malattia,
- da 10 a 12 di Energia Vitale persi nel combattimento con zombi od infetto: 4 punto malattia,
- oltre i 12 punti: 5 punti malattia + 1 ogni 3 punti sopra il 12, ad esempio per 18 punti subiti sono punti malattia: 7 dato da 5+(6/3).
- Se il personaggio ha l'indicatore di Nutrimento sotto il 5 allora a tutti i casi visti sopra si aggiunge un punto di malattia in più.

Energia Vitale: l'Energia Vitale rappresenta lo stato di salute ed integrità fisica del personaggio, come in tutti i giochi diminuisce a causa delle ferite subite nei combattimenti o negli incidenti, e delle malattie; ovviamene può essere ripristinata tramite cure fornite da chi ha competenza e strumenti appositi, oppure in modo naturale tramite il riposo. Nel sistema GUS la regola migliore per il recupero di punti Energia Vitale è quella descritta nell'accessorio GUS Arcane Steel, secondo cui il personaggio recupera in una notte di riposo 1 punto energia più 1 per ogni 2 punti sopra il punteggio 6 nel tratto Costituzione, tutto ciò tenendo sempre conto di quanto indicato per gli indicatori Stanchezza e Nutrimento.

Considerazione e suggerimenti.

Come è stato anticipato all'inizio del capitolo questo sistema è soltanto un suggerimento. Nulla vieta ai narratori di ignorarlo, di inventarne altri, o di adattare questo ad altre ambientazioni o a scenari particolari, per esempio se nello scenario apocalittico immaginato vi fosse una grave penuria d'acqua, si potrebbe sostituire l'indicatore Nutrimento con quello Idratazione, oppure per coloro che avessero giocato al "Richiamo di Cthulhu"potrebbe essere inserito l'indicatore "Salute mentale" e così via.

Capitolo III: armi ed equipaggiamento.

In Apocalisse il problema dell'equipaggiamento ha molta rilevanza come e forse di più che in altri tipi di ambientazioni, in un mondo dove il denaro non ha più valore e dove le fonti di approvvigionamento sono scarse se non addirittura inesistenti, ciò che di utile si possiede diventa ancora più fondamentale.
L'equipaggiamento giusto permette di sopravvivere, talvolta di poter scambiare ciò che si ha in eccedenza con qualcosa di cui si ha necessità, spesso è anche causa di guai perché attira l'attenzione di altri che lo vogliono per sé.
In questo tipo di scenario tutto dalle stringhe per le scarpe alla bussola può essere indispensabile, non è importante in questo caso redigere un elenco di ciò che si può tenere o cercare, spetta al buon senso del narratore mediare su ciò di cui il personaggio ha realmente bisogno, allo stesso modo spetta al giocatore capire cosa può essere indispensabile al proprio personaggio, cosa necessario e cosa superfluo.
Lo scopo di questa sezione è quello di fornire alcune delucidazione su alcune armi introducendo concetti ed informazioni che non ci sono ancora.
Trattandosi di contesti moderni non si può escludere dall'equipaggiamento standard di un gruppo le armi da fuoco, però bisogna tenere a mente una cosa importante, in uno scenario apocalittico e devastato puntare tutto su questo tipo di armi per la difesa personale, potrebbe essere controproducente per il gruppo, in quanto prima o poi i proiettili termineranno e non sempre, specialmente combattendo contro gli con zombi, sarà possibile recuperarne dai cadaveri dei nemici uccisi. Ecco allora l'importanza di usare armi per il corpo a corpo ma anche qui le cose non sono semplici, nella nostra società infatti nessuno produce più armi da corpo a corpo come nei tempi antichi, la maggior parte di queste poi ha poca efficacia poiché viene prodotta per scopi ornamentali, sorge il problema di quali armi sia meglio utilizzare.
La soluzione a questo problema si trova nella sezione "Armi semplici" del modulo Weapons & Armours del manuale di GUS, lì sono indicati la maggior parte degli oggetti comuni che possono essere utilizzati efficacemente come armi e piccole armi da difesa personale. In questo elenco non sono presenti alcune armi comuni come: il manganello "tonfa", in dotazione alle forze di polizia di molti paesi, la pala che usata di taglio può essere devastante sebbene molto lenta e la fionda elastica.
Eccone le statistiche:

Tipo	**Mani**	**Danni**	**Modificatore**	**Gittata**
manganello tonfa	1	1d6	+1	10 se scagliata
pala	2	2d6+2	-1	----------
Fionda elastica	2	1d6+2	+1	20 metri

In alcune condizioni estreme, potrebbe nascere per i personaggi la necessità di avere degli armi da corpo a corpo più potenti e resistenti di un semplice randello o coltello. Qualora non fosse possibile reperire tali armi, i personaggi potrebbero provare a costruire delle armi improvvisate, simili a quelle medievali sebbene spesso create con materiali di fortuna. In questi casi occorre usare il tratto Abilità Manuale, che permette tra le altre cose, di costruire armi improvvisate molto semplici partendo da materiali comuni. Il narratore determina innanzitutto se vi sono materie prime a disposizione per il tipo di arma che il personaggio vuol costruire, se ve ne sono di adatte allora stabilisce il grado di difficoltà della prova che sarà proporzionale alla potenza ed alla complessità dell'arma da costruire. A prescindere che la prova sia riuscita o meno si costruirà comunque un'arma sarà l'esito della prova del tratto a stabilirne l'effettiva efficacia. Se la prova ha avuto esito positivo si otterrà un'arma con le stesse caratteristiche dall'arma medioevale che si vuole imitare, per esempio se si colloca un coltello da cucina in cima ad un'asta si otterrà l'equivalente di una lancia, collegando una catena ad un manico e ad un peso si otterrà un mazzafrusto ecc.. Se invece la prova ha avuto esito negativo, allora l'arma in questione avrà sempre le caratteristiche dell'arma imitata con due sostanziali differenze:

- la prima è che l'arma avrà sempre un modificatore negativo (il narratore stabilirà di quanto),
- secondo che l'arma in questione andrà in mille pezzi al primo doppio 1 che si otterrà al tiro per colpire.

Attenzione: nella sezione dedicata ai fucili di GUS WNA (weapons and armours) non vengono menzionati i cosiddetti fucili di precisione, non volendo qui fare un elenco di fucili di precisione militari ci si è limitati a suggerire alcune caratteristiche che possono essere utili senza che vengano sconvolte le meccaniche di gioco.

Danni: 2d6 o 3d6 a seconda del calibro.

Modificatore: 0 o al massimo +1.

Gittata: media almeno 600 metri, massima 1200 metri; per ogni 50% di incremento penalità di -1, massimo -2.

Azione: a inserimento bolt action: con apertura manuale dell'otturatore da parte del cecchino (1 colpo ogni 2 round) oppure semiautomatico (1 colpo ogni round).

Colpi: da 5 a 10

Mirare con oculare: permette di migliorare l'effetto del mirare, per ogni round si acquista un bonus +1 alla prova di tratto fino ad un massimo di +3 (anziché solo+2).

Per quel che concerne invece le protezioni del personaggio, le uniche vere innovazioni proponibili in questa sede, sono la maschera antigas e la tuta N.B.C. (Nucleare – Chimico – Batteriologica).
Lo scopo di questo tipo di protezioni è principalmente quello di proteggere il personaggio dal rischio di contagio che si corre avendo a che fare con alcuni tipi di creature infette (vedi alla sezione Antagonisti).
Il funzionamento di questo tipo di equipaggiamento è abbastanza semplice: va infatti indossato prima di entrare in una zona infetta o dove sono presente creature infette, nella maggior parte dei casi le tute N.B.C. andranno gettate via una volta usciti dalla zona, qualora si decidesse di riutilizzarle si tenga conto che dopo due usi perdono la loro efficacia protettiva .

Ecco di seguito le statistiche:

Indumento	modificatore*	Protezione
Maschera antigas.	-2	Totale vs. spore e fluidi
Tuta NBC	-2	Totale vs. spore e fluidi – 1d3 danno fisico.
Tuta NBC militare	-3	Totale vs. spore e fluidi – 1d6 danno fisico.

* Per le maschere antigas il modificatore è solo per il tratto Percezione sensoriale, mentre per le tute N.B.C. il modificatore si applica <u>anche</u> ai tratti che in lista hanno accanto il contrassegno (A).

Capitolo IV: antagonisti.

In ogni scenario avventuroso non possono mancare i nemici da affrontare, a maggior ragione in un mondo precipitato di colpo nel caos e nelle barbarie come quello descritto in questo accessorio.
In questa sezione sono descritti alcuni dei nemici più comuni presenti negli scenari apocalittici, con i tratti che li contraddistinguono maggiormente, qualora si volessero introdurre ulteriori nemici, per esempio animali selvatici, occorre consultare il materiale di GUS Barbarian!
Nota dell'autore: per gli zombi mi sono ispirato a tutto il materiale prodotto da cinema e videogiochi degli ultimi anni (Residente evil, Walking dead, 28 giorni dopo) mescolando il tutto nella maniera che ritengo più coerente possibile, se qualche narratore non fosse d'accordo può operare le variazioni del caso.

Antagonisti mostri.

	Zombi normale	Infetti Cordyceps	"Rabbiosi"	Zombi di Krippin
Tratti				
Forza	6	8	9	10
Costituzione	7	8	8	8
Destrezza	6	8	8	9
Mente	1	3	3	5
Sangue Freddo	-	-	-	-
Sotterfugio	7	6	6	7
Percezione Sensoriale	6	6	7	9
	(udito-olfatto)	(solo udito)		(al buio)
Taglia	media	media	media	media
Energia Vitale	18	20	20	20
Movimento	lento (2)	medio (3)	rapido (4)	veloce (5)
Attacco	sbranare (8) 1d6 presa (7) --------	sbranare (8)1d6+1 spore (7) (tosse)	sbranare (9) 1d6+1 vomito (7) (malattia)	sbranare (8) 1d6+2 carica (9)
Difesa	carne morta (-5 danno)	escrescenze (-1d6 al danno)		pelle coriacea (-1d6 al danno)
Speciale	orda	orrore-orda	orda	tratti atletici a 10

Gli zombi:sono gli antagonisti principali di molti film e telefilm di genere catastrofico, sono l'incarnazione della paura atavica della fine del mondo che meglio viene rappresentata da una frase del film "Zombi" (distribuito all'estero come "Dawn of the dead"): "Quando non ci sarà più posto all'inferno i morti cammineranno sulla terra." Gli zombi solitamente sono il prodotto di qualcosa di misterioso e terribile, che ha sovvertito ogni equilibrio naturale facendo in modo che i cadaveri umani si risveglino dopo la morte affamati di carne umana. Nella maggior parte dei casi finora mostrati da film, telefilm e fumetti, la causa è un virus che rimane latente nell'organismo fin quando questo è in vita o fino a quando non viene a contatto con liquidi corporei di altri infetti, per poi generare i suoi nefasti effetti.
Gli zombi non sono creature temibili come i vampiri o i lupi mannari di per sé, hanno però una serie di vantaggi, il più grande dei quali è proprio il fatto di essere già morti. Gli zombi non sono molto forti fisicamente (nulla vieta però di creare zombi molto forti dai cadaveri di uomini robusti e prestanti), si muovono in modo lento e scoordinato e per questo non sono molto abili a schivare, i loro sensi funzionano diversamente, non vedono bene come gli uomini, però hanno un udito funzionante ed un olfatto (come facciano visto che non respirano più è un mistero) che permette loro di riconoscere i loro simili dagli umani di cui si cibano, gli zombi infatti nella maggioranza dei casi non si mangiano tra di loro.
Non si sa se siano in grado di comunicare tra loro, la loro mente non consente di ricordare il linguaggio che conoscevano in vita, ma sembra che una minima forma d'interazione tra di loro ci sia, in quanto quando uno zombi individua forme di vita da attaccare presto a lui se ne aggiungono altri. Gli zombi possono venire distratti da rumori o fonti luminose, non sono in grado di utilizzare veicoli o conoscenze che avevano in vita

per esempio un soldato diventato zombi non è in grado di usare le armi che prima utilizzava. Essi hanno però una memoria minima dei luoghi visti e di come arrivarci, nel film "Dawn of the dead" uno zombi ne guida altri attraverso una porta nascosta che lui aveva costruito da vivo; similmente se gli zombi scoprono che all'interno di un certo edificio ci sono possibili prede, non riuscendovi ad entrare stazionano nei pressi dell'edificio attendendo che qualcuno esca o che si apra un varco per potervi accedere. A volte accade invece che alcuni zombi si nascondano all'interno di edifici, che magari conoscevano da vivi, ed attendono che qualcuno vi entri dentro per poterlo aggredire, non è dato sapere se questa sia una strategia od un ricordo di quando erano vivi e cercavano riparo dalla calura (in alcuni film gli zombi sono meno attivi di giorno), in ogni caso in questo accessorio di GUS è previsto per gli zombi l'uso del tratto Sotterfugio.
Per quel che riguarda il combattimento gli zombi attaccano in corpo a corpo cercando di afferrare la vittima e sbranarla a morsi, se tra loro e la vittima c'è un riparo leggero o con delle aperture, cercheranno di afferrarla e di trascinarla vicino alla bocca per morderla, la vittima deve superare una prova su forza contrastata da quella dello zombi per liberarsi, altrimenti il successivo attacco con morso ha un bonus di 4, se lo zombi coglie di sorpresa la propria vittima, quest'ultima per liberarsi deve superare una prova su Sangue freddo e su Forza entrambe con penale di 2. Altra cosa importante sugli zombi è la loro difesa speciale, essendo già morti molti dei loro organi hanno smesso di funzionare e sono insensibili al dolore, quindi ogni attacco fatto sul torso o gli arti dello zombi effettuato con: armi da mischia ad una mano, armi da tiro, armi da fuoco ad eccezione di pistole magnum e shotguns, subisce una riduzione di danno di 5 punti, più eventuali punti qualora lo zombi possieda indumenti protettivi per esempio un giubbotto antiproiettile se lo zombi era un soldato, questa regola non viene applicata per attacchi mirati alla testa che seguono normalmente le regole previste da GUS, con le penali del caso, e che non sono soggette a questa riduzione al danno. Se tutto ciò non fosse già abbastanza terrificante, gli zombi hanno la peculiarità di attaccare in gruppo, compensando le loro scarse capacità offensive con la forza del numero. Quando più di 5 zombi si riuniscono per attaccare si possono usare le regole GUS sugli avversari in gruppo, cioè il gruppo verrà trattato come una sola creatura che avrà come Energia Vitale il punteggio base del singolo zombi moltiplicato per il numero degli individui del gruppo, tratti d'attacco e di difesa pari a quelli di uno zombi, danno pari ad 1d6 moltiplicato lo scarto del confronto attacco vs. difesa (fino ad un massimo pari alla metà del valore dei dadi d'attacco) e la difesa speciale vista precedentemente. Per coloro che intendessero approfondire l'argomento possono trovare queste regole alla pagina 92 di Arcane Steel. In gruppo gli zombi sono temibili perché possono accalcarsi e tentare di sfondare porte o ripari, in questo caso la forza da confrontare sarà pari a quella di uno zombi +1 per ogni zombi che lo stia aiutando, spetterà al narratore stabilire quanti zombi di un'orda stanno effettivamente cercando di buttare giù una porta ed il grado di difficoltà della prova sul tratto Forza, che può essere dato da fattori come: il peso e resistenza della porta, dalla presenza di altri difensori se questa è sbarrata o meno ecc.
Un'ultima considerazione sui tratti degli zombi è ispirata dal film: "La terra dei morti viventi", dove alcuni zombi riconquistavano parte del loro intelletto ed usavano armi semplici e da fuoco, qualora il narratore sia intenzionato a seguire questa strada non sarebbe verosimile assegnare a tali tratti valori superiori al 4.

Gli infetti Cordyceps: questi particolari mostri, che compaiono nel videogioco di ultima generazione: "The last of us", sono stati ispirati da un fenomeno che realmente avviene in natura. Esiste un tipo di fungo parassita: il Cordyceps che infetta insetti e ragni, crescendo e sviluppandosi all'interno di essi. I creatori del gioco hanno immaginato che un fungo della famiglia del Cordyceps potesse infettare anche gli esseri umani. L'infezione del fungo Cordyceps si sviluppa attraverso diversi stadi. All'inizio l'infezione non produce effetti visibili in quanto il parassita si sviluppa all'interno del cervello, dopo due giorni il soggetto subisce un aumento rilevante dell'aggressività e i lineamenti vengono lievemente stravolti, in questa fase l'infetto non subisce variazioni rilevanti ai tratti, se non un abbassamento del tratto Mente a 3. Egli avrà quindi le stesse caratteristiche, con la differenza di attaccare sbranando, non essendo in grado di usare atri tratti di combattimento. Man mano che l'infezione prosegue sul corpo dell'infetto compaiono escrescenze micotiche a forma di placca, che deformano completamente l'individuo e causano altre terribili mutazioni. A questo punto l'infetto è completamente sfigurato poiché il fungo parassita è fuoriuscito dalla sua testa. Questa deformazione oltre a provocare Orrore in chi lo guarda per la prima volta, (occorre effettuare un controllo sul tratto Sangue freddo per evitare che lo shock causi una penale di 3 a tutte le successive prove sui tratti) determina la perdita della vista nel mutante sostituita però da un udito formidabile. In questo stadio il soggetto emette un suono particolare simile ad un cicalio, che fortunatamente rende questi nemici facili individuare, a causa di questo rumore questi mostri nel gioco vengono chiamati "clicker". A questo punto il

soggetto non ha più nulla di umano, le placche micotiche gli conferiscono una buona protezione contro tutti gli attacchi, e le caratteristiche si allineano ai valori indicati in tabella, ovviamente il narratore può potenziarne i tratti. Alcuni di questi clicker (uno su sei) possono scagliare sui loro nemici nuvole di spore, che causano un tremendo attacco di tosse nel malcapitato, che sarà quindi impossibilitato a compiere alcuna azione per due round, se ciò non fosse abbastanza se questi fallisce un controllo sul tratto Costituzione subisce un'intossicazione che infligge 8 punti Malattia (vedi sezione Malattia); gli effetti nefasti di queste nuvole di spore possono essere evitati indossando maschere antigas. Non si sa esattamente se gli infetti cordyceps possano comunicare tra loro, però come gli zombi possono attaccare in gruppo ed in tal caso seguono le stesse regole. Ovviamente anche questi mostri possono infettare altre persone tramite il morso.
Nota dell'autore: occorre precisare che non avendo potuto giocare a "The last of us" non ho molte informazioni in merito a tutte le caratteristiche di questi mostri, ciò che è stato descritto è il risultato di quelle poche che sono riuscito ad ottenere elaborate con la fantasia ed il buon senso.

I rabbiosi: sono creature del film "28 giorni dopo" un film in cui l'umanità è minacciata da un virus che trasforma le persone in maniaci rabbiosi con occhi iniettati di sangue, che attaccano gli altri esseri umani. Il virus è altamente infettivo: si diffonde attraverso le ferite da morso e dal contatto di occhi, bocca e ferite aperte coi fluidi corporei degli infetti, il contagio è molto rapido nell'ordine di pochi secondi.
I rabbiosi, a differenza degli zombi, non sono morti viventi ma essere vivi e vegeti e possono morire non solo di morte violenta, ma se non si nutrono per un certo periodo (circa un mese) possono morire di inedia, e tutto questo senza risorgere successivamente. Il fatto che i rabbiosi siano esseri viventi non li rende meno pericolosi degli zombi, anzi, il loro metabolismo accelerato li rende estremamente veloci (movimento rapido) ed agili (destrezza 8). Queste creature non si muovono lente ed inesorabili come gli zombi, ma corrono continuamente lanciando urla agghiaccianti, hanno un buon apparato sensoriale e possono tendere agguati ma lo fanno raramente (Sotterfugio solo a 6). La loro Mente è troppo ottenebrata dalla brama di sangue, per elaborare strategie di caccia, sebbene anche loro possano attaccare in gruppo. L'assenza di un intelletto funzionante determina che anche questi mostri non usano tratti di disciplina e combattono mordendo e sbranando le loro vittime, in combattimento ravvicinato possono inoltre vomitare un fiotto del loro sangue infetto, questa manovra infetta il malcapitato se il suo tiro di difesa è inferiore al tiro d'attacco del rabbioso, la vittima salvarsi se ha il viso coperto con maschere antigas o caschi integrali, il sangue infetto infligge 8 punti di Malattia (vedi sezione Malattia).
I rabbiosi per essere uccisi non devono per forza essere colpiti in testa, si possono eliminare con attacchi normali, inoltre come indicato precedentemente se non si nutrono per molti giorni muoiono di fame.

Zombi di Krippin: sono ispirati dal film "Io sono leggenda" a sua volta ispirato all'omonimo romanzo di R. Matheson. Questa volta dell'immane sciagura che si è abbattuta sull'umanità è nota, il virus del morbillo, geneticamente modificato dalla Dottoressa Krippin per essere usato come cura per il cancro, è mutato causando una pandemia su tutto il globo. Questo virus diffondendosi per via aerea ha sterminato il 90% della popolazione terrestre. L'1% della popolazione terrestre ne è immune il restante 9% (580 milioni d'individui) è mutato a sua volta diventando una sorta di mostri glabri, aggressivi ed affamati di sangue e carne.
Questi mostri hanno un'incredibile prestanza fisica, sono in grado di correre saltare ed arrampicarsi a un ritmo spaventoso (tutti i tratti d'atletica a 10), sono agili e molto coriacei, la loro pelle è resistente (nel film uno di questi mostri sfonda un vetro antiproiettile a testate senza subire danni visibili), e riduce tutti i danni subiti di 1d3 di punti. Questi particolari zombi hanno inoltre un intelletto assai meno compromesso di tutti quelli visti finora, sebbene assetati di sangue, sono in grado di comunicare tra loro, adottare strategie di caccia e di costituire branchi, comandati da un maschio alfa con caratteristiche superiori alla media dei suoi simili, in genere un punto in più per ogni tratto.
Gli Zombi di Krippin sono perciò abili cacciatori e possiedono a valore 8 i seguenti tratti: Seguire tracce e Serrature e trappole, con cui preparano trappole per catturare vittime che potranno "consumare" di notte.
Questo tipo di creature all'apparenza invincibile ha infatti una forte intolleranza alla luce solare, ai raggi UV precisamente, quando sono esposte a tale fonte di luce soffrono una penale di 4 a tutti i tratti e subiscono un danno di 3 punti energia a round.
Queste creature possiedono a volte cani infetti come animali da guardia, questi animali hanno le statistiche di un Lupo Grigio (vedi manuale creature Barbarian) e la stessa avversione dei loro padroni per la luce solare, inoltre il loro morso può infettare altri cani.
In combattimento gli zombi di Krippin sono temibili, possono sbranare una vittima in corpo a corpo, ma

ancor peggio possono scagliarsi in carica contro un bersaglio generando danni ancora peggiori 2d6+3, questa tremenda tattica è usata anche per sfondare finestre e abbattere porte e barricate di fortuna (vedi gli zombi). Attenzione il narratore valuti con attenzione se inserire o meno quest'ultimo tipo di zombi nella sua campagna, la loro forza, che si può evincere dal film che li descrive è veramente devastante!

Antagonisti umani.

"Homo homini lupus" - "L'uomo è un lupo per l'uomo" (Plauto)

Tratti*	Teppista	Bandito	Razziatore	Imperialista	Apocalittico
Forza	7	7	8 **	8**	7
Destrezza	7	7	8	8	7
Costituzione	6	7	8	9	8
Mente	6	6	6	7	7
Sangue freddo	6	6	7	8	7
Percezione sensoriale	6	6	6	7	8
Carisma	6	6	6	6	6
Intimidazione	7	7	8	8	6
Inganno	8	8	7	7	6
Sotterfugio	7	8	6	8	7
Uso oggetti elettronici comuni	6	6	6	7	7
Guidare veicoli terrestri leggeri	7	7	9	8	7
Occultare	6	7	6	7	9
Cavalcare	4	6	5	7	8
Abilità manuale	7	7	7	7	9
Arrampicarsi	6	6	6	7	7
Correre	6	7	6	7	7
Saltare	6	6	6	7	7
Nuotare	6	6	6	7	7
Armi bianche	7	7	8	8	7
Armi da lancio	6	7	6	6	8
Lottare	7	7	9	8	6
Armi da fuoco leggere	6	7	7	8	8
Armi pesanti	-	-	6	7	-
Esplosivi	-	-	6	7	-
Arti marziali	-	-	-	7	8
Energia Vitale	15	18	20	23	20

* Attenzione sono da considerarsi valori della media di questi individui, ciascun narratore può modificarli a piacimento.
** Concede bonus offensivo al danno di +1.

Teppisti: sono criminali, vagabondi e sbandati che all'alba dell'apocalisse sono rimasti all'interno delle grandi metropoli, cercando protezione nei luoghi che per loro erano famigliari. All'interno di questi luoghi sopravvivono consumando tutte le risorse che le città possono ancora fornire, e depredando i deboli che incontrano sul loro cammino. Si sono creati delle roccaforti protette da barricate e trappole all'interno di zone della città che sono di loro esclusiva proprietà, sebbene non di rado quando le risorse di una città sono esaurite del tutto, capita che si spingano nei sobborghi in cerca di risorse e di qualunque fonte di cibo.
I teppisti sono abili a preparare trappole, a nascondersi e a tendere agguati, non sono combattenti esperti ma sono comunque in grado di combattere con molte armi per il corpo a corpo ed armi da fuoco: la maggior parte pistole o mitragliette. Utilizzano armi da corpo corpo di ogni tipo spesso armi semplici ed improvvisate, le loro pistole hanno abbastanza proiettili da riempire un solo caricatore.
I tratti di disciplina di un teppista medio sono i seguenti (salvo modifiche del narratore).
Serrature e trappole: 7
Borseggiare: 9

Banditi: sono l'equivalente rurale dei teppisti, questi balordi sono fuggiti dalle loro case in città, cercando scampo nelle campagne ed organizzandosi in piccole comunità dedite alla caccia alla raccolta e al banditismo. I loro accampamenti si trovano nei pressi delle vie di comunicazione più importanti: strade ferrovie e fiumi, dove spesso hanno approntato anche delle postazioni mimetizzate per aggredire i viaggiatori e depredarli di tutto quello che abbia valore. I banditi sono comunque abili cacciatori, inoltre quasi tutti imparano presto a sopravvivere all'aperto e a seguire le tracce.
Per cacciare e combattere nei boschi i banditi preferiscono le armi da tiro ed i fucili che sono più precisi ed affidabili delle pistole nelle medio lunghe distanze, di questo tipo di arma hanno spesso un 2d6 di munizioni di scorta oltre a quelle nel caricatore.
I tratti di disciplina del bandito medio sono i seguenti (salvo modifiche del narratore).

Serrature e trappole:	8
Caccia:	7
Sopravvivere in ambienti ostili:	7

Razziatori: sono gruppi di saccheggiatori nomadi, spesso motociclisti, che si spostano da una zona all'altra alla ricerca di risorse da accaparrarsi, una volta trovato il luogo adatto vi si stabiliscono e non appena hanno esaurito tutto ciò che quel luogo poteva offrire si spostano in un'altra zona. Sono dei moderni barbari e come loro sono famelici e spietati. Sono abili piloti di mezzi terrestri sia leggeri che pesanti ed anche degli abili meccanici. Siccome tra di loro ci sono spesso ex militari, sono ben addestrati al combattimento, sanno infatti usare in modo efficace un vasto numero di armi, addosso a loro è quindi possibile trovare parecchie armi e munizioni per almeno un caricatore extra.
Sono ben descritti nel film "Dawn of the dead" dove viene mostrata una banda di motociclisti che assalta il grande magazzino dove si sono rifugiati dei sopravvissuti.
I tratti di disciplina del razziatore medio sono i seguenti (salvo modifiche del narratore).

Guidare veicoli terrestri pesanti:	8
Meccanica:	8
Orientamento:	7

Gli imperialisti: sono gruppi di militari o paramilitari che si sono formati attorno alla figura più o meno carismatica di un signore della guerra, il quale ha deciso di approfittare della scomparsa delle istituzioni civili per costruire il proprio impero personale.
Esistono molteplici tipi di imperialisti, alcuni sono dei veri e propri dittatori militari, un esempio è il generale Bethelem capo degli Holnisti nel film: "L'uomo del giorno dopo", altri sono degli scaltri manipolatori che, laddove la civiltà tenta di ricostituirsi, si sono creati un'immagine di uomini integerrimi e rispettabili, mantenendo però ben nascosti agli occhi della comunità i mezzi che permettono loro di mantenere il potere: traffici più o meno leciti, lo sfruttamento esclusivo delle poche risorse disponibili ed ovviamente la violenza, il tipo di personaggio di riferimento per questo tipo di figura è il Sig. Kaufman del film: "La terra dei morti viventi" o la figura del "Governatore" in "The walking dead".
A prescindere dalle motivazioni e dalla personalità questi individui hanno tutti le stesse cose in comune:

- hanno ovviamente un'altissima opinione di sé e si ritengono i nuovi baluardi dell'ordine e della civiltà in un mondo caotico, quando invece non sono altro che dei dispotici dittatori,
- hanno creato di fatto un nuovo sistema feudale, basato sullo sfruttamento di poveri e derelitti più o meno consapevoli della loro situazione, e su leggi che danno un potere esclusivo e pressoché illimitato a chi comanda (cioè a loro),
- hanno al loro soldo un esercito ben organizzato e ben attrezzato con il quale spadroneggiano nei loro territori e, all'occorrenza, invadono le zone limitrofe espandendo così i propri domini.

I membri di questi eserciti, come probabilmente anche i loro capi, sono soldati esperti: ex mercenari, membri di corpi speciali o gruppi paramilitari, per questo hanno in tutti i tratti di combattimento valori abbastanza alti; inoltre essendo appartenuti ad eserciti regolari con varie specializzazioni, possono avere diversi tratti di disciplina, alcuni possono essere stati in fanteria, altri potrebbero essere stati carristi o piloti di elicotteri o persino esperti informatici.

In questa sede verranno perciò forniti i dati relativi ai tratti di disciplina dei soldati generici, per le eventuali specializzazioni l'ultima parola spetta al narratore.
Facendo parte di un esercito "regolare" tutti i soldati imperialisti sono bene equipaggiati, hanno cibo, mezzi, armi e molte munizioni (almeno 2 caricatori oltre a quello nell'arma).
I tratti di disciplina dell'imperialista medio sono i seguenti:

Guidare veicoli terrestri pesanti:	8	Serrature e trappole:	7
Orientamento:	7	Pronto soccorso:	7
Sopravvivere in ambienti ostili:	7		

Gli apocalittici: sono un gruppo di persone molto particolare ed eterogeneo su cui sono persino stati girati alcuni documentari. Fin dagli anni '50 – '60, cioè da quando il mondo diviso in due blocchi era minacciato da una possibile guerra nucleare, esistono persone che si preparano alla fine della civiltà nei modi più disparati: costruendo rifugi antiatomici in prossimità di casa, ammassando scorte di ogni risorsa possibile ed immaginabile, addestrandosi all'autodifesa ed acquistando armi. Queste persone animate da una fortissima convinzione in quello che fanno, in alcuni casi da autentico fanatismo, vedono concretizzarsi nello scenario apocalittico le loro più profonde paure.
Costoro all'indomani della catastrofe, hanno attuato piani studiati nei minimi dettagli ed affinati nel corso degli anni, per questo sono le persone che meno hanno sofferto in termini di fame e stenti avendo accumulato scorte di ogni cosa ed essendosi rifugiati in luoghi sicuri, non per questo però hanno abbassato la guardia nei confronti del resto del mondo. Queste persone negli anni passati venivano viste con scetticismo dagli altri membri delle loro comunità, che li ritenevano nella migliore delle ipotesi un po' eccentrici a causa del loro comportamento e delle loro manie, ora che i fatti hanno dato loro ragione gli apocalittici sanno che è giunto il momento della loro "rivincita". Seguendo la filosofia della formica della fiaba di Esopo: "La cicala e la formica", non sono affatto intenzionati a dividere con altri le loro scorte alimentari, anzi hanno avuto molta cura nel nascondere i loro rifugi e magazzini in zone molto remote. Talvolta capita comunque che qualcuno capiti nei pressi di una di queste zone e scopra la presenza degli apocalittici, in tal caso quest'ultimi faranno tutto il possibile, per impedire che degli estranei possano rivelare ad altri la posizione del loro rifugio, nella loro visione delle cose è la legge della sopravvivenza che glielo impone, in alcuni rari ed estremi casi gli intrusi stessi possono diventare una risorsa...
Questo non significa per forza che essi siano tutti malvagi, a volte le uniche ragioni di un comportamento così aggressivo sono la paura e la diffidenza. se si riesce perciò ad ottenere la loro fiducia, sebbene con estrema difficoltà, alcuni apocalittici possono essere degli alleati molto validi.
Gli apocalittici non costituiscono comunità numerose, al massimo due o tre famiglie, ma non per questo sono da sottovalutare, tutti i membri di ogni famiglia bambini inclusi sanno maneggiare armi di molti tipi soprattutto armi da fuoco come i fucili; inoltre i loro rifugi sono protetti da molti tipi di trappole e sistemi d'allarme, anche molto complicati come telecamere a circuito chiuso e sensori di movimento e calore.
Non solo l'addestramento militare è importante per gli apocalittici, nella loro convinzione di dover sopravvivere senza aiuto esterno, dovendo bastare a sé stessi, hanno dovuto apprendere molte discipline in campi anche molto diversi, non c'è da stupirsi che abbiano molti tratti di disciplina, anche se un solo individuo non potrà ovviamente averli tutti.
I tratti di disciplina che un apocalittico possiede si possono selezionare dalla seguente lista:

Orientamento:	8	Agraria:	8
Sopravvivere in ambienti ostili:	9	Allevamento:	7
Serrature e trappole:	8	Seguire tracce:	8
Pronto soccorso:	8	Erboristeria:	7
Caccia:	9	Meccanica:	8
Pesca:	8	Elettronica:	7

Considerazioni e suggerimenti dell'autore.

Gli antagonisti fin qui descritti mi sono stati ispirati da film e serie tv di genere, qualora il narratore desideri giocare un altro scenario, per esempio un'invasione aliena, potrà utilizzare alieni ed attrezzature aliene dall'ambientazione GUS: "Arcanum Clockwork", (che, a mio avviso, fornisce con i "Droniti" della sezione Antagonisti anche un ottimo spunto per i cyborg stile Terminator) oppure da "Cacciatori e prede".

Capitolo V: spunti ed idee per avventure.

Per rendere più facile per i narratori la creazione immediata di avventure e per stimolare la loro creatività, vengono qui di seguito forniti alcuni spunti per avventure di genere apocalittico, con cui poter iniziare una mini campagna oppure una singola avventura.

Riunione condominiale: una giornata come tante in un comunissimo ed anonimo condominio di periferia, d'un tratto dai mass media arrivano notizie inquietanti riguardanti disordini di non ben precisata natura in molte parti del paese, scene di isteria, follia collettiva e violenza. A queste notizie seguono edizioni speciali e comunicazioni delle forze dell'ordine che ammoniscono i cittadini di restare chiusi in casa. Dopo alcune ore anche la televisione e la radio tacciono, il telefono è staccato ed i telefonini non hanno campo, sui numeri d'emergenza c'è un messaggio registrato che intima di non uscire di casa. Nulla è dato sapere su cosa sia avvenuto. Dalle strade arrivano suoni di sirene, spari, schianti ed urla, dalle finestre delle case vicine si affacciano ogni tanto volti stralunati ed impauriti. La popolazione del condominio esce dai propri appartamenti ed inizia a confrontarsi sul da farsi: molti caratteri, molte mentalità, molti modi diversi di affrontare il problema e di trovare una soluzione, consolidate amicizie e vecchie ruggini; tutto questo andrà a mescolarsi in una riunione di condominio molto particolare, dove gli abitanti di un palazzo dovranno trovare il modo di organizzarsi e capire ciò che sta accadendo, prima che ciò che si trova all'esterno entri nel loro palazzo!

"Highway to hell": su di un'autostrada si verifica una coda molto lunga, strano le notizie del traffico non dicevano nulla, cosa sarà accaduto? La gente esce dalle proprie macchine tutti parlano al cellulare, chi avverte casa, chi chiama la lavoro, chi cerca le forze dell'ordine, la linea dei cellulari è disturbata, le notizie che arrivano non sono chiare, le colonnine del soccorso stradale non danno risposta, la gente attende, i clackson danno voce al disappunto, non succede nulla, di tanto in tanto un elicottero sorvola l'autostrada, poi più nulla, la radio comunica alla gente di stare a casa di non uscire per strada, ma chi è lontano da casa come può fare per potervi tornare?
La gente scende dalle proprie vetture e si muove in un unica direzione, in cerca di soccorso, risposte o di un mezzo per tornare a casa. In lontananza suoni strani ed inquietanti: sirene, antifurti, schianti, spari ed urla. Man mano che si procede anziché risposte, si trovano altre situazioni inquietanti, macchine abbandonate in tutta fretta, mezzi rovesciati o incidentati, auto della polizia o autoambulanze di traverso sulla carreggiata, gente ferita e bisognosa d'aiuto, qua e là si vedono persino corpi inerti... Il viaggio di ritorno verso casa suona sempre di più come un viaggio verso l'inferno!

Un tranquillo week end: cosa ci può essere di meglio di un bel week end lungo, per staccare la spina in compagnia degli amici, della fidanzata o della famiglia? Magari in un luogo lontano dal traffico e dal baccano della civiltà. Dopo questo idilliaco week end in cui il cellulare è stato rigorosamente spento, e nel quale né radio né televisione hanno rovinato il silenzio e la quiete, ecco il triste e doveroso ritorno alla vita quotidiana. Un ritorno accompagnato da gesti normali, come una telefonata a chi è rimasto a casa per avvisare che si sta tornando, e dalla noia per le solite seccature tipiche della vita cittadina in primis il traffico. Qualcosa però non quadra: a casa nessuno risponde al telefono, nemmeno a cellulare, che strano, durante il viaggio di ritorno le strade sono quasi deserte, salvo per qualche imbecille (più d'uno a dire la verità) che ha mollato la macchina quasi in mezzo alla corsia. Man mano che ci si avvicina al centro abitato si vedono segnali inquietanti: lunghe file di automobili vuote alcune delle quali incidentate e non rimosse, oggetti in mezzo alla strada abbandonati in modo anomalo: ma chi lascerebbe mai una borsa con dentro il portafogli pieno nel bel mezzo della via? Una domanda angosciosa si fa prepotentemente largo tra i membri della compagnia: "Cos'è accaduto durante questo week end?".

Day Hospital: una giornata al day hospital per una serie di esami di routine o magari per un'operazione chirurgica da nulla. Un po' di persone di vario tipo si ritrovano nella corsia di un normalissimo ospedale cittadino. Una giornata tutt'altro che tranquilla con un gran viavai di ambulanze, che partono e arrivano continuamente. Tra il personale c'è molta agitazione, tutti si muovono in fretta dando poche informazioni ai degenti salvo quella di stare tranquilli a letto. Il viavai diventa sempre più frenetico, accompagnato da rumori molto forti, sembra stia succedendo qualcosa di grosso. Qualcuno chiama invano il personale coi campanelli, un infermiere arriva ribadendo di stare a letto tranquilli, c'è una grave emergenza ma non c'è da preoccuparsi

per il momento, lui in questo momento deve andare a dare una mano in pronto soccorso e poi ritornerà dai degenti non appena la situazione si sarà normalizzata. Passa il tempo, i minuti diventano ore ma dell'infermiere e degli altri membri del personale nessuna traccia, ogni tanto da basso vengono dei suoni strani ed un po' inquietanti.
In corsia serpeggia l'angoscia, c'è gente che ha pure bisogno d'aiuto: bisogna che qualcuno vada a vedere cosa sta succedendo muovendosi in un ospedale che si è ormai tramutato in un girone dantesco!

Non è un'esercitazione: in un commissariato di zona è una sera come tante, ci sono i soliti turni di pattuglia, i soliti accertamenti da fare, i soliti balordi che trascorreranno la serata in camera di sicurezza a calmare i bollenti spiriti. Il telefono squilla, dal centralino la chiamata viene inviata al facente funzione del comandante, sembra una cosa seria. Dopo poco il facente funzione si precipita fuori dall'ufficio e si attacca all'interfono: ”A tutti gli agenti ascoltate: in una zona della città è scoppiato un putiferio, una sorta di sommossa popolare e tutti i commissariati della zona sono stati mobilitati per mantenere l'ordine pubblico, prelevate immediatamente armi e munizioni dall'armeria e l'equipaggiamento antisommossa dal magazzino e preparatevi a partire, QUESTA NON E' UN'ESERCITAZIONE!”. Dal centralino partono le telefonate al comandante ed a tutti i colleghi a casa, bisogna che tornino in commissariato e di corsa, anche chi non è in servizio deve essere richiamato, le licenze sono annullate. Gli agenti obbediscono meglio che possono ma sono come storditi dalla situazione, le camionette iniziano a partire verso il luogo degli scontri, non c'è tempo per fare domande o fare telefonate.
Interrogativi inquietanti serpeggiano tra gli agenti perché tutta quest'urgenza e così poche informazioni, perché si parte armati fino ai denti ed in tenuta antisomossa, che starà mai accadendo?

CONCLUSIONI DELL'AUTORE.

Bene giunto a questo punto credo di aver fornito abbastanza materiale aggiuntivo a ciascun narratore, per poter iniziare a progettare un'avventura o meglio una serie di avventure in questo tipo di scenario. So che non è uno scenario facilissimo da gestire, le difficoltà devono, per coerenza, essere molte ed alcune credo che si debbano superare operando scelte anche dolorose o sacrifici estremi: come scegliere il mettere a repentaglio la vita di una persona cara per salvare quella di molti innocenti anche se sconosciuti, o decidere se graziare un ladro che ha rubato al gruppo per fame invece di giustiziarlo. Credo che tutto ciò possa rendere spessore e pepe all'ambientazione che altrimenti sarebbe soltanto un'altra variazione di molti giochi “survival horror”.
Il narratore dovrebbe capire se i suoi giocatori possono sopportare l'idea di perdere facilmente il proprio personaggio o decidere di “sacrificarlo” per la salvezza di un personaggio non giocante, come un padre che si sacrifica per aiutare il figlio, come accade nel film “The road”, o per salvare una bambina innocente a cui ci si è affezionati come nel gioco di: “The walking dead”.
Si potrebbero incentivare i giocatori permettendo loro, nel caso di morte inevitabile, di uscire di scena con un gran finale: come fa Carlos Oliveira in “Resident evil extinction”, ma devono aver ben chiaro quale sarà l'approccio da seguire nell'avventura.
A questo punto non posso che augurare a chi proverà a giocare con questo sistema buon divertimento: che l'apocalisse abbia inizio!

Fonti d'ispirazione.

L'apocalisse di Giovanni.
The walking dead (serie tv): serie televisiva del 2010, basata a sua volta sull'omonimo fumetto di Robert Kirkmann e disegnato da Tony Moore e Chalie Adlard e distribuito dalla Image comics.
The walking dead (videogame): videogioco del 2012 della Telltale Games basatp sul fumetto di Robert Kirkman.
Resident Evil Apocalipse: film del 2004 sceneggiatura di Paul W. S. Anderson e diretto da Alexander Witt.
Resident Evil Extinction: film del 2007 sceneggiatura di Paul W. S. Anderson e diretto da Russel Mulcahy.
The last of us (videogame): videogioco del 2013 sviluppato dalla Naughty Dog.
Sine Requie (gioco di ruolo): gioco di ruolo del 2003 scritto da Matteo Cortini e Paolo Moretti, distribuito nella sua prima edizione da Rose & Poison e nella seconda (ed attuale) versione dalla Asterion Press.
Zombi (Dawn of the dead): film del 1978 scritto e diretto da George Romero.
28 giorni dopo: film del 2002 scritto da Alex Garland e diretto da Danny Boyle.
Io sono leggenda (film): film del 2007 basata sull'omonimo romanzo di Matheson e diretto da Francis Lawrence.
Io sono leggenda (romanzo): romanzo del 1954 di Richard Matheson.
La notte dei morti viventi (film): film del 1968 scritto da John Russo e George Romero e diretto da George Romero.
La terra dei morti viventi (film): film del 2005 scritto e diretto da George Romero.
The road (film): film del 2009 scritto da Joe Penhall e diretto da John Hillcoat.
L'uomo del giorno dopo (film): film del 1997 scritto da Eric Roth e Brian Helgeland e diretto da Kevin Costner
Rec (film): film del 2007 scritto da Paco Plaza, Luiso Berdejo, Jaume Balaguerò e diretto da Paco Plaza e Jaume Balaguerò.
Gli apocalittici (documentario): documentario del 2012 stile reality tv distribuito dal National Geographic Channel.

N.d.a.: tutti i riferimenti sono stati presi da fonte wikipedia.