L’era degli specchi

di Martinelli Alberto
(alberto.martinelli@gmail.com)

“L’uomo si guarderà negli specchi e vedrà cose che ha fatto, che avrebbe potuto fare, che potrebbe fare e che magari fa o non fa ed è preso dalla paura.”
– Antica profezia Maya.

INDICE

PRESENTAZIONE **2**
COME LEGGERE LE VARIE SCENE 3
G.U.S. 3
RINGRAZIAMENTI 3
INTRODUZIONE **4**
RIASSUNTO DELLA TRAMA **4**
PROLOGO: ASSOLDATI **5**
ATTO I: PEDINE **5**
SCENA 1: LA CASA DEL PROF. DERMODY 5
SCENA 2: MAGAZZINO AL PORTO 6
ATTO II: ALFIERI **7**
ATTO III: IL CIRCOLO ESTERNO **9**
ATTO IV: IL CIRCOLO INTERNO **10**
CONCLUSIONE **12**
APPENDICE A: I MAYA **13**
APPENDICE B: DATI TECNICI PER GUS **15**
APPENDICE C: MAPPA DELLA ZONA **17**
APPENDICE D: LISTA DEI TRATTI CONSIGLIATI **17**
APPENDICE E: ESEMPI DI PERSONAGGI GIOCANTI **18**

Presentazione

L'era degli specchi può sembrare, per gran parte del suo svolgimento, l'ennesima avventura investigativa: così é. Però c'è qualcosa che serpeggia in tutte le scene, fino al sorprendente finale: le profezie dei Maya. Come un'ombra, queste profezie seguono i pg, arrivando fino ad un'artificiale realizzazione a causa di una misteriosa setta.
Questa avventura è ambientata nel 1999 perché è stato un anno-chiave per tutti coloro che credono nella fine del mondo e nelle profezie: anche questa è una chiave di lettura di questa avventura, perché io credo nella infondatezza delle profezie, perché la nostra strada è aperta, e siamo noi con le nostre azioni a deciderne il percorso, e non qualcuno che è morto millenni fa.
Mi ha affascinato, però la precisione del calendario Maya, la perfezione della loro matematica, che quasi due millenni prima è riuscita a calcolare (non predire! **calcolare**!), con uno scarto di 33 secondi l'eclissi del 1999, che ricordo con i miei stessi occhi ha toccato tutta l'Europa occidentale.
La domanda è: riusciranno i giocatori ad entrare nello spirito di questa avventura?
Certo: il Narratore deve farli confrontare con le paure della fine del mondo, di antiche profezie, dell'era degli specchi, ma in particolare con la forza che si trova dentro di noi, che ci spinge ad andare avanti, nonostante tutti i problemi di questo mondo; non dovremmo fare forse autocritica pure noi come i membri del circolo esterno?

Martinelli Alberto, Luglio 2005

Come Leggere le varie scene

Locazione: semplicemente un riferimento spaziale alla posizione dei pg
Ambiente: tutto quello che si trova nell'ambiente attorno ai personaggi. Per la descrizione di ogni zona, seguite i punti indicati e cercate di essere il più evocativi possibile.. fate sentire l'atmosfera ai pg!
Situazione: qui viene riportata la situazione, rispetto all'avventura, in cui si trovano i personaggi
Cosa possono scoprire: gli indizi nascosti, il modo per passare alla prossima scena, si trovano qui
Png: la descrizione di personaggi non giocanti (png) che incontrano i pg durante il loro viaggio
Note: aiuti su come condurre la masterizzazione nella scena
Dati Tecnici: statistiche dei personaggi, di armi, tutto quanto riguarda il sistema di gioco

G.U.S.

Per giocare a questa avventura potete utilizzare il vostro sistema preferito: io vi consiglio G.U.S. (Gdr Universale Sperimentale), che potete scaricare gratuitamente assieme a molte avventure, ambientazioni e regole aggiuntive a questo indirizzo: http://run.to/icb.
La particolarità di questo sistema è quello d'essere lungo solamente due pagine, oltre a prevede la creazione dei personaggi giocanti in soli dieci minuti, quindi pronti subito per l'avventura!
In appendice è riportata una lista dei tratti consigliata per i personaggi che dovrebbero giocare quest'avventura e sono presenti anche un paio di personaggi d'esempio, affinché riescano ad essere di spunto per i giocatori quando creeranno i loro personaggi per questa avventura.

NOTA TECNICA: Per quest'avventura l'autore ha scelto di utilizzare armature a protezione fissa, quindi non servirà tirare il dado per la protezione.

Ringraziamenti

Ringrazio ovviamente Gabriele Pellegrini alias TheKeeper: il creatore di Gus mi ha sempre aiutato nelle stesure delle avventure e lo ha fatto anche questa volta con commenti puntuali e precisi. Grazie Keeper! Quest'avventura è anche per te !

Introduzione

L'avventura inizia a New York City, Usa, nel 1999: la grande mela, così viene a volte chiamata, è un'enorme metropoli multietnica che raccoglie al suo interno un gran numero di persone, circa 17 milioni.
Compito del Narratore in questa fase è quello di introdurre i giocatori in questa grande metropoli, forse con una missione introduttiva, prima della serie di scene che li porteranno coinvolti nell'Era degli Specchi: l'importante è che i pg conoscano Arthur Klimberg, cioè colui che li ingaggia, per conto di terzi, per il rapimento del Prof. Dermody, gli da l'indirizzo di casa di questo oscuro professore di storia. La "scena 1 casa del prof. Dermody" si svolge a casa del professore di notte, ma nulla vieta ai giocatori di rapirlo quando meglio credono: di giorno, in mezzo all'università, o quando è al supermercato. In tal senso il Narratore è libero, ma visti i guai in cui si metteranno i personaggi, non è consigliabile che essi vengano coinvolti in altri "casini": la decisione, come sempre, è nelle mani del narratore e dei suoi giocatori.

Riassunto della Trama

I personaggi giocanti sono assoldati da Arthur Klimberg, un png vicino alle famiglie mafiose di New York, nel 1999. Il loro compito è quello di rapire un esperto di cultura Maya, di nome prof. Dermody. Una volta completato questo compito, devono consegnare il rapito ad Arthur.
Il lavoro sembra concluso, ma non è così: Arthur viene trovato morto, ed i pg scoprono a loro spese che qualcuno ha messo una taglia sulla loro testa, tanto che altri del loro ambiente criminale li vogliono morti.
Tocca a loro darsi da fare, seguendo le tracce lasciate dagli assassini di Arthur, arriveranno a collegare la sua morte con la scomparsa di un ragazzino di Philadelphia e di una ragazza di Boston: entrambi sembrano essere collegati in qualche modo con "L'era degli specchi", una setta che da qualche hanno opera ad Arkam, vicino a Providence, nel Rhode Island.
Subito i personaggi scopriranno però che la setta è divisa in due parti, una pubblica, che predica il riavvicinamento dell'uomo ai cicli naturali e l'autoanalisi verso gli errori del passato, ed una parte segreta, che si riunisce in una tenuta di campagna.
E' proprio qui che avrà luogo lo scontro finale coi capi della setta, ed arriverà a compimento anche per i pg, un'antica profezia Maya, che parla de "L'era degli specchi"

Prologo: Assoldati

I personaggi di quest'avventura non sono dei "santi": come può leggere di seguito il narratore, già nella scena 1 i personaggi devono "rapire" una persona, per cui il narratore dovrebbe favorire la creazione di personaggi decisamente del lato oscuro, non buoni ne cattivi in modo assoluto, semplicemente persone che sanno il fatto loro. Il modo in cui vengono assoldati da Arthur Klimberg è lasciato a discrezione del Narratore, ma si può suggerire un contatto in un bar, tramite conoscenti comuni, un'occasione di lavoro per poi entrare a far parte delle famiglie mafiose di New York, ecc.. In appendice il Narratore può inoltre trovare una lista di tratti consigliati per i personaggi.

Atto I: Pedine

Scena 1: La casa del prof. Dermody

Locazione: Periferia di New York City, NY, 1999.

Ambiente: mezzanotte, periferia della grande mela. La luna è sorta da pochi minuti, in mezzo agli enormi grattacieli nel nero cielo della più confusa metropoli del mondo. L'aria è secca, perché non piove da molti giorni. Non si muove nessuno nella notte, ed il viale è deserto. Tutte le luci nelle case vicine sono spente, e non c'è che l'abbaiare di un cane solitario, da qualche parte, lontano. La casa dove si trova il Prof. Dermody è circondata da un basso recinto di legno pitturato di bianco che conserva al suo interno un giardino trasandato, pieno di erbacce alte: la luce dello studio del professore è acceso, perché come sempre sta portando avanti i suoi studi fino a notte fonda: dalla strada si può vedere la sua figura china su un libro, dietro la tenda.

Situazione: i pg devono rapire il prof. Dermody e devono fare in modo che non gli sia torto un capello, e che nessuno scopra la cosa, almeno finché loro sono in zona, per non passare guai ancora più grandi.

Cosa possono scoprire: il Prof. Dermody sta leggendo nel suo studio, che si trova al primo piano della casa, sopra l'atrio. Entrare dalla porta principale è impossibile, perché il professore, benché legga, la tiene sotto costante osservazione, oltre ad essere chiusa a chiave e bloccata. Le alternative sono lasciate alla discrezione del Narratore e dei giocatori, ma si consiglia di forzare qualche finestra (magari al primo piano), o di usare la porta di servizio che da direttamente nella cucina della casa.
Entrati in casa se i pg non fanno particolari rumori e si dirigono subito verso il loro bersaglio, dopo una breve colluttazione dovrebbero riuscire a mettere ko il professore, imbavagliarlo, legarlo e portarlo via.

Png:

Prof. Dermody**:** 41 anni, scapolo, è assistente di storia dei popoli pre-colombiani alla New York University. Mente geniale ma aspetto decisamente sgradevole per la stazza: è magro in modo impressionante, con grandi macchie scure sulla pelle. Non è malato, ma presto lo sarà, perché i suoi studi lo stanno conducendo alla pazzia: per questo motivo sarà facile per i personaggi rapirlo. E' perso nel suo mondo, e nonostante la sua genialità, non si accorgerà di nulla se non quando sarà troppo tardi.

Note: è bene tenera alta la tensione in questa scena, lasciando spazio a momenti di silenzio nella descrizione degli ambienti della casa, con qualche asse scricchiolante, un cane che abbaia, un po' di vento, o il rumore di un aereo lontano.

Dati Tecnici:

Prof. Dermody

Costituzione (Energia Vitale)	5
Storia dei Maya	12
Ascoltare	6

Scena 2: Magazzino al porto

Locazione: Porto di New York City, NY, 1999, un'ora dopo il rapimento.

Ambiente: il magazzino al porto è pieno di container arrugginiti in attesa d'essere spediti in ogni angolo del globo (Europa, Asia, Oceania…). L'aria è salmastra, puzza di pesce e tutto è in decadenza, cade a pezzi: il magazzino non è abbandonato, ma avrebbe sicuramente bisogno di lavori di ristrutturazione.

Situazione: i personaggi devono consegnare ad Arthur Klimberg, il loro contatto, il prof. Dermody e ricevere il pagamento per il loro lavoro. Arthur è qui con altri due uomini, nascosti nelle vicinanze e pronti a comparire sulla scena se i pg dovessero fare qualche scherzo.

Cosa possono scoprire: i personaggi possono decidere di tenere per se sia il bottino che il prof. Dermody, tentando di fregare Arthur, ma ci possono pensare i due uomini nascosti che possono con le loro armi convincere i pg che è meglio non scherzare, accettare il denaro e andarsene, lasciando però il prof. Dermody.

Png:

Arthur Klimberg: 32 anni, capelli rossi, sbarbato, lentiggini, occhi chiari. Arthur lavora per dei mandanti sconosciuti ai personaggi e non rivelerà mai chi sono (anche perché non lo sa): un po' sbandato un po' gangster, fa di tutto pur di riuscire nei suoi compiti, visto che ha una discreta reputazione come "tuttofare" e vuole farsi benvolere dalla mafia. Tratterà bene i pg finché essi lo tratteranno bene: appena cercheranno di fare i furbi, cercherà di portare a termine la sua missione: prendere il prof. Dermody.

Due uomini: 27 anni, vestiti di nero, armati con fucili d'assalto, sono stati mandati dai mandanti che pagano Arthur per fare in modo che tutto vada bene e che Dermody sia rapito e consegnato: il loro mandato include lasciare vivi i pg, finché non cercano di fregare Arthur, e finché essi non iniziano a fare troppe domande. Schivi e taciturni, spariscono nella notte con una facilità… sovrannaturale.

Note: è necessario che il prof. Dermody sparisca, quindi il narratore, se i personaggi dovessero reagire in modo diverso da quanto stabilito, dovrebbe forse farlo svegliare, fuggire di nascosto e poi farlo rapire da una macchina scura: non deve ne tornare a casa, ne parlare coi pg (di cui per altro non dovrebbe fidarsi, visto che sono stati loro a rapirlo!)

Dati Tecnici:

Arthur Klimberg

Costituzione (Energia Vitale)	10
Schivare (Tratto Difesa)	8
Reputazione	7
Uso Pistola (2d6 danni)	8

Due uomini

Costituzione (Energia Vitale)	12
Schivare (Tratto Difesa)	9
Pedinare	8
Nascondersi	7
Individuare	7
Rissa (scarto+1 danni)	8

Atto II: Alfieri

"Tutto bene, pare. Il prof. Dermody è stato consegnato a chi lo voleva rapito, e finalmente avete i vostri soldi da spartirvi per il duro lavoro di questa notte: è un buon gruzzoletto, lo portate in un luogo sicuro per dividerli. E' un lavoro lungo e siete quasi a metà, quando un'esplosione riduce in pezzi la valigetta, e copre voi, i vostri soldi e parte della stanza di inchiostro.
E' una mini-carica di inchiostro, quella che è esplosa e che ha distrutto i vostri soldi, ora inutilizzabili: i vostri biglietti verdi sono totalmente inutili.. Arthur.. vi ha fregato!
Lasciate passare qualche istante la rabbia che vi annebbia la mente, mentre il giorno inizia a fare capolino nella grande metropoli, con gli enormi grattacieli che proiettano le loro ombre su tutta la città: lasciate il rifugio, vi liberate dei soldi e vi ripulite dell'inchiostro, e provate a chiamare Arthur.
Niente da fare: il telefono è staccato. Non sapete cosa pensare, perché conoscete Arthur da poco, e ha ben pensato di non dire a dei tipi come voi dove abita, quando un ragazzo lancia dalla sua bici verso di voi la copia del New Tork Times: oltre alle solite notizie sulla città, in un trafiletto trovate una notizia che vi sorprende.
Trovato morto annegato Arthur Klimberg, spacciatore e malavitoso di New York, l'omicidio è al vaglio degli inquirenti"

Locazione: New Tork City, NY, USA, i giorni successivi.

Situazione: i personaggi dovrebbero essere abbastanza motivati dalla morte di Arthur per capire che cosa c'è dietro al rapimento: se ciò non dovesse bastare, un paio di attentati ad opera di qualche disperato ingaggiato dai mandanti del rapimento potrebbe spingere i pg ad agire più velocemente possibile.
Questa parte dell'avventura è decisamente non-lineare e spetta al Narratore e ai giocatori gestirla al meglio: tramite loro contatti o conoscenze nella malavita possono scoprire dove viveva Arthur (l'elenco non basta, ci sono duecento che si chiamano come lui!), e quindi recarsi a casa sua, oppure penetrare nell'obitorio ed esaminare il cadavere, per trovare qualche traccia su quello che è veramente successo nel momento in cui l'hanno lasciato e quello in cui è morto.
Se il Narratore si sente particolarmente cattivo può mettere sulle tracce dei pg degli scagnozzi della mafia, che vogliono scoprire chi ha ucciso Arthur, e che sospettino dei pg: potrebbero partire con un leggero svantaggio, ma condurre una vera e propria "indagine parallela", seguendo passo-passo i personaggi; oltre ovviamente alla polizia, che se scoprirà i personaggi, darà la caccia a loro.

Cosa possono scoprire: la casa di Arthur è un caos totale. Ma non perché qualcuno l'ha sommariamente perquisita: è proprio Arthur che è disorganizzato: in mezzo a centinaia di cd di gruppi elettronici, droghe psichedeliche di vario tipo, libri new age, i personaggi possono scoprire nel suo computer (un vecchio 386sx con solo DOS), documenti non protetti e molto interessanti: parlano degli ultimi lavori di Arthur, tra cui il rapimento del prof. Dermody (coi nomi dei pg, spero che essi cancelleranno queste file!), ma non solo. Si parla anche di altri due rapimenti, ad opera di persone che i pg non conoscono (se indagano scopriranno erano tutti poco di buoni e che sono tutti morti), di una donna di nome Hanna Jilias, di 23 anni, una sorta di promettente genio della linguistica che studiava a Boston (non molto distante da New York dunque) ed un bambino di nome Mike Horton, di 5 anni, di Philadelphia (anche qui non molto distante da New York), di cui non si sa nient'altro.

Penetrare nell'obitorio è facile, ma il Narratore dovrà decidere a sua discrezione, in base alle mosse dei pg, quanto vuole mettergli i bastoni tra le guardie: è suggeribile comunque un approccio di tipo "stealth", ovvero agire di nascosto, scivolare dietro le guardie, ecc.. in modo da non mettersi ancora di più nei guai. Altre opzioni anche qui sono aperte, come la corruzione di qualche

funzionario dell'obitorio, o qualche conoscenza passata dei personaggi giocanti: dipende tutto dal Narratore.
Una volta arrivati al corpo di Arthur, per prima cosa si scoprirà che il corpo stesso non c'è: è stato fatto cremare, e se si analizza la catena di comando, si scoprirà come in realtà non sia stato nessuno: l'autorizzazione non c'è, e quindi c'è invece qualcosa che non va. Esiste però un referto preliminare sulla morte del paziente Klimberg e se i pg lo cercano, scopriranno qualcosa di agghiacciante.
Arthur non è morto per annegamento come dicono i giornali, ma perché gli è letteralmente "esploso" il cuore: una foto chiarirà ai pg ogni dubbio. La pelle di Arthur è bluastra, appare quasi totalmente congelata e gli occhi si sono bloccati in un'espressione terrificante: ma quello che veramente fa cambiare lo sguardo su questa fotografia è il petto. Il cuore è "esploso" veramente ed ha aperto una voragine nel centro del petto, distruggendo lo sterno, tanto che si vedono le costole che spuntano sotto la pelle.

I pg possono tramite loro conoscenze o con qualche loro trovata, scoprire dove vive la famiglia di Hanna Jilias, ovvero i suoi due genitori. Se parlano coi genitori della ragazza, che si trovano a Boston, avranno bisogno di molto tatto, perché l'argomento è molto doloroso per la coppia sessantenne: Hanna è oramai sparita da un anno, e i genitori credono ciecamente nel suo ritorno, ma apparirà chiaro che oramai non c'è nessuna speranza. Dal racconto dei genitori, i pg troveranno delle analogie con quanto loro stessi hanno organizzato: nessuno ha visto ne sentito niente, ed Hanna si trovava a casa da sola a studiare, quando è sparita. La polizia concorda sul fatto che si sia trattato di un rapimento, ma ha chiuso dopo un mese il caso.
I genitori di Hanna però non si sono arresi, e hanno ingaggiato un investigatore privato per trovarla: l'investigatore, un certo John Fillis, di Boston, è sparito dopo neppure una settimana di investigazioni.
L'agenzia privata di Fillis è ovviamente chiusa, e non c'è più nulla al vecchio indirizzo, se non un grande magazzino, ma delle vecchie cose di Fillis, i pg possono scoprire tramite l'onnipresente vecchietto della strada che si trovano nel magazzino di una casa di pegni in attesa di un asta. La casa di pegni è il Banco di Pegni di Providence (una città vicina a Boston), ed i pg sempre convincendo con la forza, agendo con l'astuzia delle parole o con qualche mazzetta, possono accedere ai quasi dodici scatoloni di documenti di Fillis.
Con il dovuto tempo per esaminarli (direi almeno una dozzina d'ore!), i pg possono trovare gli appunti sul caso di Hanna Jilias: troveranno pure una foto della ragazza, una bella ragazza bianca dai capelli biondi, occhi verdi, e lo sguardo sveglio nascosto dietro un paio di spessi occhiali: la ragazza sembra essere la classica secchiona. Oltre a questo Fillis aveva raccolto le testimonianze degli amici della ragazza (che non vogliono parlare coi pg di quanto successo, e minacciano di chiamare la polizia), di come lei stesse veramente troppo sui libri, e di come fosse affascinata dalle culture pre-colombiane, in particolare dai Maya. Un appunto di un certo Marcos però dovrebbe far riflettere i pg: Marco all'investigatore Fillis dice che Hanna aveva iniziato a frequentare un certo circolo, alla Miskatonic Universiy ad Arkam, chiamato "Era degli Specchi", una sorta di gruppo New Age.

Allo stesso modo i pg possono scoprire dove viveva Mike Horton. Qui però avranno più sfortuna, perché la casa popolare dove viveva il bambino coi genitori è andata distrutta in un incendio, ed i genitori sono morti nell'incendio stesso. Facendo un po' di domande in zona sulla famiglia Horton, i pg potranno scoprire cose che sanno già: di come il piccolo Mike sia stato rapito due anni fa, dello strazio dei genitori, e di come poi essi siano morti in un incendio, che secondo la gente è stato provocato da loro stessi.
In realtà un'anziana signora di colore del quartiere degli Horton dirà che non è stato affatto appiccato da loro, ma che qualcuno lo ha fatto. La signora non dirà altro, ma apparirà molto decisa nelle sue convinzioni, anche se decisamente spaventata da qualcosa: se i pg indagheranno su questa pista,

insistendo con l'anziana signora, potrebbero incorrere nelle ire dei suoi giovani nipoti di colore che potrebbero decidere di dare una bella lezione ai pg, in modo che lascino stare la loro vecchia zia: è chiaro che se i pg, difendendosi, dovessero uccidere qualcuno, non entrerebbero mai più, almeno da vivi, nel quartiere della famiglia Horton.

Note: il Narratore potrebbe utilizzare le due possibili trasferte verso Boston e Philadelphia (sia via aereo, macchina o treno), per far assalire i pg da qualche balordo, e fargli capire che sulla loro testa vi è una taglia elevata, e chiunque li vuole morti, pur di avere quei soldi!
Vista la complessità di questa scena, ci sono molti spazi vuoti, lasciati volutamente tali per lasciare libertà al Narratore: ovviamente egli dovrebbe spingere i pg alla scoperta della sette "Era degli specchi"

Dati Tecnici:

Balordo

Costituzione (Energia Vitale)	7
Schivare (Tratto Difesa)	8
Coltellaccio (1d6 danni)	9

Medico dell'obitorio (guardia)

Costituzione (Energia Vitale)	6
Schivare (Tratto Difesa)	8
Correre	8
Ascoltare	7
Individuare	8

Nipote di Colore

Costituzione (Energia Vitale)	8
Schivare (Tratto Difesa)	9
Tirapugni di ferro (1d6+1 danni)	10
Pistola (1d6 danni)	7

Atto III: Il circolo esterno

Locazione: Arkam, USA, 1999.

Ambiente: la cittadina di Arkam si estende seguendo il corso dell'omonimo fiume, divisa in regolari isolati. E' una cittadina viva, allegra e colorata, che deve la sua fama a diverse industrie di successo e alla sua università, conosciuta in tutta la costa est degli USA e non solo. Più volte in passato, in particolare negli anni '20 e '30, questa università ha infatti organizzato spedizioni archeologiche in ogni angolo del mondo, e chi lavora qui ha fama d'aver lavorato coi migliori del mondo. Le persone di questa cittadina sono socievoli, ma sono molto unite: sanno nascondere i loro dolori come i loro segreti molto bene. Gli stranieri, come i pg, sono tollerati, ma sorvegliati con occhio critico dallo sceriffo e dai suoi vice, che non tollerano atteggiamenti arroganti, ne armi usate come giocattoli, ne mani alzate contro i cittadini di Arkam: le celle sono comode in questo senso.

Situazione: i pg sono a conoscenza del circolo "Era degli specchi" e sono arrivati fino ad Arkam seguendo la traccia che Fillis ha scoperto legata ad Hanna, una delle oramai tre persone scomparse ad opera di Klimberg. I pg, mossi dall'istinto di sopravvivenza (in fondo tutti quelli che hanno rapito le tre vittime sono poi stati trovati morti!!!), visto che Arthur è morto in modo orribile e qualcuno ha messo una taglia sulla loro testa, sono decisi a scoprire che cosa c'è dietro a questa era degli specchi, ma non sarà così facile. Solo chi è iscritto all'università può partecipare alle riunioni e se tra i pg non c'è nessuno che può provarlo in modo assolutamente legale, non potrà entrare nel circolo. Fornire documenti falsi non servirà, visto che alla Miskatonic University sanno il fatto loro e controlleranno a dovere. L'unica soluzione se non si dispone di questi documenti è quella di convincere a parlare qualcuno che fa parte del circolo o introdursi nonostante tutto alle riunioni di questo circolo.

Cosa possono scoprire: se si riesce a far parlare uno della circa dozzina dei membri de "Era degli specchi" oppure i personaggi riusciranno ad introdursi di nascosto ad una delle riunioni del circolo si scoprirà come il circolo sia qualcosa di realmente innocente. Nel circolo si parla infatti del rapporto tra l'uomo e la natura, tra tecnologia e l'uso che l'uomo ne può farne. Vengono spesso citati diversi famosi autori di opere in tal senso, anche di fantascienza, come punto d'inizio delle discussioni. Un fatto che però dovrebbe attirare l'attenzione dei pg è il fatto che spesso nelle discussioni si accenna alla sapienza Maya.
Studi in tal senso nella fornitissima biblioteca pubblica dell'Università forniranno qualche indizio in più ai personaggi, come indicato più avanti.
Le notizie dovrebbero comunque essere troppo vaghe per i pg, ed è qui che entra in gioco proprio il prof. Dermody! Egli vive segregato ad Arkam e contatterà i pg, per avere un incontro nel parcheggio sotterraneo dell'università, dove spiegherà loro quello che sta succedendo.

Png:

Prof. Dermody, una volta sicuro che i pg non fanno parte del disegno criminale dei suoi rapitori (parlare del fatto che i pg stessi hanno rapito il prof. lo darà alla fuga, perché qualcosa del rapimento lui se lo ricorda, a discrezione dei pg), forse tramite il racconto di quanto hanno scoperto i pg, il prof. Dermody parlerà loro dell'Era degli specchi.
Il circolo in realtà è composto di due parti: quella pubblica ed innocua, che loro oramai conoscono, il cui compito è quello di reclutare adepti veramente interessati al circolo interno, quello segreto.
Obbiettivo di questo circolo è quello di decifrare delle antiche profezie Maya che dovrebbero realizzarsi quando il mondo finirà, ed i capi del circolo interno sono convinti che questa fine è molto vicina e coinciderà con la fine del millennio. Il prof. Dermody, ricordiamolo, è quasi impazzito per i suoi studi già prima d'essere rapito, e nel tempo intercorso con l'incontro coi pg, è totalmente andato fuori di testa. I suoi discorsi quindi non dovrebbero essere così lineari come li ho presentati, ma pieni di contraddizioni, errori e previsioni: in fondo lo sono le stesse profezie Maya.
L'informazione chiave per i personaggi, ottenibile anche seguendo il prof. Dermody è quella della presenza ad Arkam di una base dell'Era degli specchi, appena fuori città, in una tenuta di campagna: li è dove si riunisce il Circolo Interno.

Dati Tecnici:

Membro del Circolo

Costituzione (Energia Vitale)	8
Schivare (Tratto Difesa)	7
Coscienza Ecologica	8

Sceriffo e aiutanti

Costituzione (Energia Vitale)	11
Schivare (Tratto Difesa)	9
Shotgun a pompa (2d6 danni)	10

Atto IV: Il circolo Interno

Locazione: Periferia di Arkam, USA, 1999.

Ambiente: la tenuta del circolo interno della setta dell'Era degli Specchi è un ranch vecchia maniera, con tanto di recinzione di legno lungo tutta la proprietà, di oltre quattro ettari, bestie al pascolo ed una polverosa strada sterrata che fa da spina dorsale dell'intera proprietà, e che la taglia esattamente a metà. La struttura principale della proprietà è una vecchia casa coloniale stile fine Ottocento che troneggia una serie di piccole costruzioni che sono state finite di recente, molto spartane e prive di decorazioni. Il clima qui è molto fresco, visto che la tenuta si trova vicino al mare, che dista circa una decina di chilometri.

Situazione: i pg sono quasi alla fine della loro avventura: si trovano a dover fronteggiare

coloro che stanno presumibilmente dietro alle loro sventure, alla morte di Arthur, e sono i responsabili dei rapimenti. Ovviamente i pg non possono chiedere l'aiuto della polizia per far arrestare tutto, visto che loro stessi sono criminali ricercati, ma se hanno giocato bene, il Narratore potrebbe far arrivare loro l'aiuto della Mafia (ricordate la loro indagine "parallela"?), intenzionata a farla pagare a chi uccide i propri sottoposti, ma ancora di più a prendere i capi della setta e fargli sputare le loro scomode verità sui loro agganci politici (che sono, ovviamente, inconfessabili in questa sede!).
Come si può capire, fino all'ultimo il gruppo dei pg dovrebbe agire assieme al gruppo dei mafiosi, e questi ultimi alla fine vorranno portare i capi della setta dal loro boss, con la promessa che ai pg non verrà fatto nulla di male. E' decisione del Narratore se a quel punto vuole far scattare una sparatoria perché il boss ha deciso di far sparire i pg che oramai sanno troppo, oppure lasciare l'iniziativa ai giocatori: quello che conta è che essi arrivino al confronto finale coi capi della setta dell'Era degli specchi.

Cosa possono scoprire: la casa è difesa da una ventina di guardie armata con fucili d'assalto M1 (materiale dell'esercito americano.. quindi si può capire di quali genere di protezioni abbia la setta), ma se si procede al taglio delle gomme delle macchine nel parcheggio della tenuta, e all'eliminazione dei cavi dell'elettricità, l'assalto dovrebbe essere molto più semplice (qualcosa di meno di un assalto non è possibile, visto che i membri della setta sparano per uccidere!) così.
All'interno degli edifici minori della tenuta oltre agli attrezzi per la vita di campagna, si troveranno gli alloggi delle guardie della setta, assieme ai catechismi della setta. Questi catechismi parlano della fine del mondo, in una sorta di delirio generalizzato e di come l'umanità sia destinata alla morte, affinché dalle ceneri del mondo possa rinnovarsi ancora una volta, come fa ad ogni fine di un'era: quella attuale l'era dell'oro, mentre quella futura sarà l'era degli specchi (da qui il nome della setta)
Nell'edificio principale si troverà un grande atrio adibito a sala delle cerimonie da parte dei membri del circolo interno: su questo circolo si troverà una persona appena uccisa. Ad essa è stato strappato il cuore (in modo simile a quello del povero Arthur), in pieno rispetto delle antiche tradizioni Maya.
Non vi sarà nessun scontro diretto coi capi del culto, che si sono nascosti nei sotterranei per celebrare l'ultimo rituale, ma solamente con gli scagnozzi dei capi, che daranno la vita pur di dare più tempo ai loro padroni.
La fine del culto, infatti, sarà particolarmente spettacolare: la casa stessa inizierà a crollare, come distrutta da un'esplosione che ne distrugga le fondamenta, ma sarà solo l'inizio. I tre capi del culto, infatti, emergeranno dalle rovine, e si riveleranno essere, proprio la giovane Hanna, il bambino Horton ed il prof. Dermody: essi sono totalmente impazziti alla vista delle continue pratiche disumane dei membri della setta. Qualsiasi è la scelta sulla loro sorte da parte dei pg, il rituale è compiuto e l'era degli specchi è iniziata…
Ogni personaggio si troverà proiettato in una sorta di inferno personale, nel quale vedrà il male che ha compiuto nella sua vita, ed il male che ha fatto l'umanità alla stessa terra sulla quale cammina. Il Narratore dovrebbe stimolare i personaggi a ragionare da se su questi temi, in modo da rendere la situazione il più possibile stimolante: i personaggi per riuscire ad uscire da questa era degli specchi dovrebbero riuscire a risolvere i propri conflitti interiori, accettare i propri errori e "promettersi" una vita diversa in futuro. Solo così possono tornare alla realtà e scoprire che chi non ce l'ha fatta rimane in un coma perenne, se già non è stato ucciso dall'incendio che inghiotta l'intera tenuta.

Png:

Salvatore, Mario e Johnny: di 23, 27 e 29 anni, sono tre ragazzi della Mafia dai capelli corti e scuri come i loro occhi che sono stati mandati per dare una mano ai pg. Loro hanno indagato per conto di CosaNostra su quello che sta dietro alla fine di Arthur e alla setta degli specchi. Di spiccato accento siciliano, sono spietati e senza remore: hanno un

compito da portare a termine e nulla li può fermare. Visto il gran numero di delitti e di atrocità a cui hanno partecipato e che hanno visto fin da bambini, l'era degli specchi li inghiottirà senza possibilità di salvezza. Il loro destino però sarà decisamente diverso: invece che cadere in un coma profondo, vedranno risvegliato un sentimento omicida dentro di loro, che li poterà ad attaccarsi tra se a colpi d'armi da fuoco, finché tutti non sono morti.

Note: questa ultima scena è molto particolare. Se da una parte vi è la scelta da parte dei personaggi di come colpire in modo definitivo la setta, dall'altra parte vi è il rito dell'era degli specchi. Questo rituale deve essere completato, qualsiasi cosa facciano i pg, affinché essi fronteggino i loro demoni interiori. Il Narratore dovrebbe tramite la sofferenza, la visione dei png, i loro comportamenti, o tramite quello che vedono i pg, stimolarli affinché facciano del loro meglio per trovare dentro l'indole sicuramente non da santi dei loro pg un percorso di auto-analisi, che li porti a confrontarsi con quello che hanno fatto. Questo è il significato dell'avventura, dell'era degli specchi e della profezia e se non si compie, sarà a svantaggio dell'avventura che perde un pezzo importante della sua logica.

Dati Tecnici:

Salvatore, Mario e Johnny, sicari della mafia

Costituzione (Energia Vitale)	12
Schivare (Tratto Difesa)	10
Parlare Italiano	7
Parlare Siciliano	10
Parlare Inglese	6
Uso Fucile d'Assalto (3d6 danni)	8
Rissa (scarto+1 danni)	9
Armatura (giubbotto antiproiettile)	4

Guardie della setta

Costituzione (Energia Vitale)	7
Schivare (Tratto Difesa)	8
Uso fucile d'Assalto (3d6 danni)	6
Armatura (giubbotto antiproiettile)	3

Conclusione

L'era degli specchi è finita, letteralmente.
A questo punto dell'avventura i pg, se sono ancora vivi, dovrebbero aver sconfitto la setta, aver distrutto la loro base principale e averne disperso i membri, ma non solo. I pg si sono confrontati col male del mondo, coi loro demoni interiori ed hanno attraversato di netto la profezia Maya dell'era degli specchi.
Tutti i fili non dovrebbero essere comunque sciolti, e spetta al narratore risolvere la questione della taglia, ancora in sospeso nonostante la fine della setta, o di eventuali png che stanno seguendo i pg, o le domande ancora non risposte, su chi copriva la setta in ambito politico e non solo.. o forse i pg dovranno rispondere alle domande della Mafia sulla fine di Salvatore e gli altri. Chi crederà loro, quando parleranno dell'Era degli specchi?

Appendice A: i Maya

Maya: Civiltà e storia

La civiltà Maya

(prima del 1500d.C.)

La civiltà Maya ha origini antichissime: i primi insediamenti si possono attribuire al 1500 a.C. ,ma è solo nel 300 a.C. che si cominceranno a sviluppare le prime vere e proprie città.
L'impero Maya era localizzato negli attuali territori del Veracruz, Yucatán, Campeche, Tabasco e Chiapas in Messico, la maggior parte del Guatemala e alcune aree del Belize e dell'Honduras.
Il periodo classico, compreso tra il 300 ca. e il 900 d.C. , è caratterizzato dalla diffusione in tutti i territori maya di una cultura pressoché uniforme. Le maggiori città maya furono Tikal, Copan, Bonampak, Piedras Negras, e Palenque.
In questo periodo la storia maya presenta il suo sviluppo più massiccio nel campo dell'organizzazione culturale, politica, tecnologica, culminando in uno scenario dove ogni città era un piccolo stato che aveva contatti con le medesime solo per scambi commerciali.
Intorno al 900, questi centri vennero misteriosamente abbandonati (le ipotesi spaziano da carestie ad eventi naturali).
Parte della popolazione si spostò nello Yucatàn, e qui ebbe il suo centro la civiltà maya del periodo seguente.
I centri del Nuovo Impero furono Chichen Itza, Uxmal, Mayapan e Labnà.L'apice del popolo Maya fu intorno al 1000d.C. ,ma problemi interni e guerre fra le varie città ne provocarono la decadenza.
L'agricoltura era alla base dell'economia maya; il mais ne era il prodotto principale, seguito da cotone, fagioli, manioca, cacao e zucche.
Una caratteristica di questo popolo, che ne caratterizza l'elevato grado di conoscenze tecniche, è rappresentato dalla vasta rete idrica. Questa, era costituita da piccolissimi canali che convogliavano in grandi cisterne adibite alla raccolta dell'acqua per l'uso quotidiano e per l'irrigazione nei campi.
Le tecniche di tessitura del cotone e di produzione della ceramica erano avanzate. Come unità di scambio venivano utilizzati campanelli di rame e chicchi di caffè; il rame era inoltre lavorato insieme a oro, argento, conchiglie e piume colorate, per produrre ornamenti.
Il potere politico - esecutivo, era affidato a capi che ereditavano il titolo in linea maschile. Questi erano assistiti, a loro volta, da capi locali che distribuivano le terre alle famiglie dei villaggi.
La definitiva crisi che decretò il declino irreversibile dei Maya, è da ricercare in vari fattori come il ripresentarsi di catastrofi naturali, pestilenze, uragani e, di conseguenza raccolti andati perduti, che

portarono carestie e continue guerre con le città o popoli confinanti.

La civiltà Maya

(dopo il 1500d.C.)

Il re, che rappresentava il fulcro della vita delle città-stato, l'unica entità in grado di tenere unita tutta la popolazione, perde di credibilità.
La popolazione lentamente abbandonò i grandi centri urbani e tutte le attività commerciali persero la loro importanza.
A questo punto i Maya furono lentamente assoggettati dagli Aztechi. Gli spagnoli, giunti nel XVI secolo, rovesciarono con facilità i gruppi maya, indeboliti dalle guerre interne e colpiti da devastanti epidemie di cui erano portatori gli stessi conquistadores.
La popolazione indigena passò da un massimo di otto milioni a poco più di un milione di abitanti a causa dello sterminio spagnolo. I sopravvissuti andarono a rafforzare una classe di lavoratori schiavizzati nelle piantagioni e nelle miniere.
La guerra dei conquistadores durò più di un secolo; arrivati nel 1527, riuscirono a conquistare l'ultima città maya nel 1697.
Gli spagnoli introdussero nei nuovi territori i principi del diritto romano, dell'amministrazione e della giustizia, sviluppando dei sistemi coloniali estremamente burocratici e imponendo agli indigeni la lingua, la cultura e le istituzioni spagnole.
La grande organizzazione unificatrice fu la Chiesa cattolica. Il clero convertì al cattolicesimo le popolazioni locali. La Chiesa possedeva moltissimi territori ed esercitava, di conseguenza, un potere considerevole sull'economia coloniale.
Gli ecclesiastici occupavano elevati incarichi di governo ed agivano all'interno della società sia come amministratori, sia come guide spirituali.
Durante il periodo della colonizzazione si distrugge completamente l'identità di questo popolo: ha inizio lo sfruttamento massiccio delle risorse e la continua soppressione della popolazione originaria.
Gli indigeni, durante tutti i secoli della rivoluzione, non contenti di vivere sfruttati e maltrattati, cercarono continuamente di ribellarsi, ma ogni tentativo risultò inutile.
La filosofia dei Lumi e lo sviluppo del liberalismo influenzarono notevolmente le élite coloniali, ma fu l'invasione napoleonica (1807-1808) della penisola iberica a dare impulso ai moti di indipendenza.
Nel 1821 venne dichiarata l'indipendenza dalla Spagna, ma fu un'autonomia di breve durata. Nel 1823 fu dichiarata l'annessione al Messico di tutta l'America centrale.
Il Guatemala si dichiarò indipendente ed entrò a far parte delle "Province Unite dell'America Centrale".
Nonostante gli obiettivi e gli interessi comuni degli stati membri, la Confederazione venne definitivamente sciolta nel 1840, e si ristabilì la situazione precedente.
Successivamente alla guida del Guatemala si alternarono governi autoritari e giunte militari, molto spesso presiedute da uomini autoproclamatisi capi di stato.
Anche nel nostro secolo la situazione non cambia, c'è costantemente uno sfruttamento massiccio delle risorse da parte di compagnie estere che, appoggiate dai governi, impediscono lo sviluppo di questi territori.
Chi ne risente maggiormente sono le popolazioni indigene: solo in questi ultimi anni la situazione sta migliorando grazie all'intervento di organizzazioni internazionali. Con una difficile opera di mediazione, queste stanno cercando di parificare i diritti degli indigeni a quelli della gente comune.
I Quiché, del ramo linguistico maya, vivono attualmente sugli altipiani del Guatemala occidentale, insieme ad altre etnie. Oggi i Quichè superano le 300.000 unità e costituiscono il gruppo di indios più numeroso del Guatemala.
Nel 1992, Rigoberta Menchú, attivista quiché, vinse il premio Nobel per la pace in riconoscimento delle sue lotte per i diritti civili delle popolazioni indigene del Guatemala.

Appendice B: Dati tecnici per GUS

Qui di seguito raccolgo tutte le statistiche dei png di quest'avventura, per comodità del narratore. Le statistiche qui riportate si riferiscono al sistema gratuito GUS, che trovate a questo indirizzo: http://run.to/icb

Prof. Dermody

Costituzione (Energia Vitale) 5
Storia dei Maya 12
Ascoltare 6

41 anni, scapolo, è assistente di storia dei popoli pre-colombiani alla New York University. Non si è mai sposato ed i genitori sono morti in giovane età. Mente geniale, ma aspetto decisamente sgradevole per la stazza: è magro in modo impressionante, con grandi macchie scure sulla pelle. Non è malato, ma presto lo sarà, perché i suoi studi lo stanno conducendo alla pazzia. Il suo comportamento dovrebbe sempre destare lo stupore nei pg, perché sarà proprio lui a dirgli dove si trova il circolo interno della setta dell'Era degli Specchi, anche se lui formalmente è prigioniero di questa setta, i membri interni della setta hanno previsto (profetizzato) che i pg avrebbero comunque interferito coi loro compiti, ed hanno dato al prof., oramai dalla loro parte, il compito di condurli a morte certa alla tenuta della setta, lontano dai clamori della città.

Arthur Klimberg

Costituzione (Energia Vitale) 10
Schivare (Tratto Difesa) 8
Reputazione 7
Uso Pistola 8, 2d6 danni

Tutto-fare rispettato della Mafia dai capelli rossi e dalle lentiggini, è in realtà un uomo importante per Cosanostra, tanto da mandare Salvatore, Mario e Johnny a cercare chi lo ha ucciso. Arthur è un pessimo elemento, e certamente si è fatto con le sue mani: rapimenti su commissioni sono solamente il suo ultimo impiego

Due uomini

Costituzione (Energia Vitale) 12
Schivare (Tratto Difesa) 9
Pedinare 8
Nascondersi 7
Individuare 7
Rissa 8, scarto+1 danni
Armatura (giubbotto antiproiettile): 5

I due uomini che tengono d'occhio Arthur per conto della Mafia, sono taciturni e schivi. Agiscono solamente in base agli ordini e non discutono con nessuno. Spariscono dopo che Arthur muore.

Balordo

Costituzione (Energia Vitale) 7
Schivare (Tratto Difesa) 8
Coltellaccio 9, 1d6 danni

Personaggi dalla dubbia fama, i balordi sono attratti dalla taglia che fa capolino sulla testa dei pg. Mossi dalla disperazione e dalla voglia di denaro, cercheranno di fare la pelle ai pg, pur di avere la taglia.

Medico dell'obitorio (guardia)

Costituzione (Energia Vitale) 6
Schivare (Tratto Difesa) 8
Correre 8
Ascoltare 7
Individuare 8

Gli inservienti dell'obitorio se si accorgono che qualcosa non va daranno l'allarme, visto che far sparire un cadavere è un reato federale.

Nipote di Colore

Costituzione (Energia Vitale) 8
Schivare (Tratto Difesa) 9
Tirapugni di ferro 10, 1d6+1 danni
Pistola 7, 1d6 danni

Cresciuto in strada coi suoi amici, non gli piacciono i bianchi, usando un eufemismo: se i pg dovessero premere troppo su sua zia, radunerà un gruppo di bulli della sua specie pronto a spaccare la faccia ai pg. Se dovesse morire lui o uno dei suoi amici, i pg devono pregare di non ritrovarselo più sulla propria strada, perché è gente che non dimentica i torti subiti.

Membro del Circolo

Costituzione (Energia Vitale) 8
Schivare (Tratto Difesa) 7
Coscienza Ecologica 8

Ragazzo o ragazza, i membri dei circolo non fanno distinzione per sesso, religione o etnia. Quello che conta è capire e non dimenticare gli errori del passato, seguendo gli insegnamenti della setta de l'era degli specchi. Per lo più abili oratori, tramite la propria coscienza ecologica possono mettere chiunque davanti agli errori del mondo.

Sceriffo e aiutanti

Costituzione (Energia Vitale) 11
Schivare (Tratto Difesa) 9
Shotgun a pompa 10, 2d6 danni
Armatura (giubbotto antiproiettile): 6

La polizia di Arkam non ama gli stranieri, e questo si sa. Non ama però gli stranieri con una fedina penale sporca, armati e pronti in cerca di guai. Non sono dei sanguinari, ma quando sono in divisa vogliono far rispettare la legge ad ogni costo.

Salvatore, Mario e Johnny, sicari della mafia

Costituzione (Energia Vitale) 12
Schivare (Tratto Difesa) 10
Parlare Italiano 7
Parlare Siciliano 10
Parlare Inglese 6
Uso Fucile d'Assalto 8, 3d6 danni
Rissa 9, scarto+1 danni
Armatura (giubbotto antiproiettile): 4

Originari della Sicilia, sono tre tra gli uomini più fidati del bosso: sanno dei collegamenti tra la setta e qualche esponente politico, e delle pressioni che fanno i politici per tenere la polizia lontana dalla setta. Proprio per questo motivo la setta è "intoccabile", ma non per la Mafia. Arthur per loro non contava nulla, quello che conta è il loro boss, a cui hanno dedicato la vita. Sono degli assassini, ma non dei folli, e finché non arriva l'era degli specchi, non compiranno azioni insensate (a differenza dei pg ?)

Guardie della setta

Costituzione (Energia Vitale) 7
Schivare (Tratto Difesa) 8
Uso fucile d'Assalto 6, 3d6 danni
Armatura (giubbotto antiproiettile): 3

Provengono da ogni ceto sociale e sono dei fanatici del circolo interno: convinti che il mondo sta per finire che l'umanità deve essere messa davanti ai propri errori, faranno qualsiasi cosa pur di fermare i pg.

Detective Mulligan

Costituzione (Energia Vitale) 11
Schivare (Tratto Difesa) 10
Uso Pistola 11, 1d6
Armatura (giubbotto antiproiettile): 4

Anche la polizia è sulle tracce degli assassini di Arthur, e potrebbe incrociare il cammino dei pg, in quanto persone "informate dei fatti". Questo pg potrebbe aiutare come mettere i bastoni tra le ruote ai pg, la scelta spetta al narratore

Appendice C: Mappa della Zona

Nella mappa sottostante si può avere un riferimento geografico dei luoghi dell'avventura: New York, Philadelphia, Boston e Arkam, appena a nord di Boston.

Appendice D: Lista dei Tratti Consigliati

Di seguito riporto una lista dei tratti consigliata per la creazione dei personaggi e png legati a quest'avventura. Essendo un'avventura investigativa nel nostro mondo, non sarà presente ne magia, ne poteri eccezionali.

- Guidare (automobile, ecc..)
- Individuare (trovare indizi nascosti o persone nascoste)
- Istruzione (nelle nozioni scolastiche c'è sempre qualcosa d'utile!)
- Nascondersi (nascondersi agli occhi di qualcuno, in zone d'ombra, ecc..)
- Raccogliere Informazioni (la capacità di trovare informazioni parlando con la gente comune)
- Raggirare/Convincere (la capacità con le parole di far fare qualcosa al prossimo: dipende dalla situazione ed il Narratore dovrebbe sempre rendere minimo l'utilizzo di questo tratto)
- Reputazione (la reputazione in un certo ambiente è molto importante: politica, mafia, ecc..)
- Seguire Tracce (la capacità di individuare e seguire una pista)
- Uso Pistola (pistole semiautomatiche, automatiche,ecc..)
- Uso Fucile (carabine, shotgun, ecc..)
- Uso armi da guerra (fucile d'assalto, ecc..)

Appendice E: Esempi di personaggi giocanti

Per semplicità riporto qui di seguito un paio di personaggi giocanti che possono servire da spunto per i personaggi che affronteranno questa avventura.

NOME DEL PERSONAGGIO: **MARK WANDER** **NOME DEL GIOCATORE:**

PROFESSIONE: **KILLER** **PE RIMASTI:**

TRATTI PRIMARI

Nome Tratto	base	attuale
Forza/Lottare	6	8
Riflessi (tratto di difesa)	6	8
Costituzione (tratto di energia vitale)	6	8
Fortuna	6	
Fascino	6	
Empatia	6	
Volontà	6	7

Pf
16

TRATTI ULTERIORI

Nome Tratto	base	attuale
Guidare	9	
Individuare		
Istruzione		
Nascondersi	9	
Raccogliere Informazioni	7	
Raggirare/Convincere		
Reputazione		
Seguire Tracce	7	

Storia Personale

Nato nel 1974 a New York, scopre subito d'avere una predisposizione per l'omicidio a 13 anni, quando in uno scatto d'ira uccide il compagno di scuola. Dopo cinque anni in riformatorio, ne esce completamente trasformato: senza un'istruzione ne le capacità per svolgere nessun lavoro, diventa un killer a pagamento. Freddo e determinato, ha pochi amici, a cui è riuscito finora a tenere nascosto il suo vero lavoro: vive praticamente due vite separate. Una di giorno, dove fa finta d'essere un ambulante che vende bibite e quella di notte, quella da killer.

ARMI

Nome Tratto/Tipo di Arma	base	attuale	danni	gittata	mun.
Lottare (Forza)	6	8	Scarto+1	/	/
Uso Pistola	10	11	1d6	50	100
Uso Fucile	7	7	2d6	120	50
Uso Armi da guerra					

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Armatura: 5 (giubbotto antiproiettile)

Una scassata Ford, una villa alle Hawaii, guardaroba per ogni occasione, un vero e proprio laboratorio in un magazzino al porto di New York, dove assembla, pulisce e ripara personalmente le sue numerose armi, principalmente pistole e fucili.

NOME DEL PERSONAGGIO: **CARL JOHNSON** **NOME DEL GIOCATORE:**

PROFESSIONE: **TEPPISTA** **PE RIMASTI:**

TRATTI PRIMARI

Nome Tratto	base	attuale
Forza/Lottare	6	7
Riflessi (tratto di difesa)	6	
Costituzione (tratto di energia vitale)	6	10
Fortuna	6	9
Fascino	6	
Empatia	6	
Volontà	6	8

Pf
20

TRATTI ULTERIORI

Nome Tratto	base	attuale
Guidare		
Individuare	7	
Istruzione		
Nascondersi		
Raccogliere Informazioni	7	
Raggirare/Convincere	8	
Reputazione	7	
Seguire Tracce		

Storia Personale

Nato nel 1970 a Philadelphia, la sua famiglia quando aveva due anni si è trasferita a New York. Subito la vita per questo ragazzo si fa difficile: egli infatti continua a mettersi nei guai coi gruppi di teppisti del Bronx, quartiere dove abita, tanto che i suoi genitori lo spediscono dallo zio a Philadelphia. Carl scappa dopo un anno, e torna a New York, ma non dai suoi genitori. Vive in strada, dove con abilità e parlantina riesce a farsi una certa fama. Quando però pesta i piedi ad una banda rivale, questi ultimi uccidono sua sorella per vendetta. Carl li uccide a sangue freddo.

ARMI

Nome Tratto/Tipo di Arma	base	attuale	danni	gittata	mun.
Lottare (Forza)	6	7	Scarto+1	/	/
Uso Pistola	7	8	1d6	50	70
Uso Fucile					
Uso Armi da guerra					
Uso coltello da strada	9	10	1d6+1	/	/

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Armatura: 2 (giubbotto di pelle)

Vive in una casa comune con la sua banda di teppisti di strada, tutti di colore come lui. Non si fida dei bianchi, ma ci deve lavorare a volte. Il suo sogno è quello di fare il “grande salto” e diventare qualcuno nel panorama della criminalità di New York. E’ molto rispettato e temuto nel suo quartiere, il Bronx, ma al di fuori di quello non ha potere.

NOME DEL PERSONAGGIO: **NOME DEL GIOCATORE:**

PROFESSIONE: **PE RIMASTI:**

TRATTI PRIMARI

Nome Tratto	base	attuale
Forza/Lottare	6	
Riflessi (tratto di difesa)	6	
Costituzione (tratto di energia vitale)	6	
Fortuna	6	
Fascino	6	
Empatia	6	
Volontà	6	

Pf

TRATTI ULTERIORI

Nome Tratto	base	attuale
Guidare		
Individuare		
Istruzione		
Nascondersi		
Raccogliere Informazioni		
Raggirare/Convincere		
Reputazione		
Seguire Tracce		

Storia Personale

ARMI

Nome Tratto/Tipo di Arma	base	attuale	danni	gittata	mun.
Lottare (Forza)			Scarto+1	/	/
Uso Pistola					
Uso Fucile					
Uso Armi da guerra					
Uso coltello da strada					

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Armatura: