

Tabella 13. Armi da fuoco, tiro o lancio

Arma	Abilità	Maneg- gevo- lezza	Raggio di azione (in metri)				
			c. a c.	Vicino	Medio	Lungo	Lunghis- simo
Accetta	Lanciare oggetti	+2	0	5	9	14	18
Coltello piccolo		+2	0	1,5	3	5	6
Coltello medio		+1	0	3	6	9	12
Coltello da comb.		0	0	4,5	9	13	18
Arco	Usare armi da tiro	0	0	30	60	90	120
Arco sportivo		+1	0	150	300	450	600
Balestra		-1	0	100	200	250	300
.22 Beretta	Usare pistola	+1	0	20	50	70	90
9 mm Walter P38		+1	0	20	50	70	90
.357 Magnum		-1	0	50	120	130	140
Colt .45		0	0	20	50	80	110
Fucile .12	Usare fucile	0	0	40	100	130	150
Fucile .20		0	0	50	110	140	180
M1 carabina		+1	0	60	130	140	150
9 mm Uzi	Usare armi automa- tiche	+1	0	60	120	135	140
.45 Thompson		0	0	60	130	140	150
M16		-1	0	60	160	180	200
AK 47 Kalashnikov		-1	0	100	200	250	300
Skorpion		0	0	15	30	50	90
Dinamite	Lanciare oggetti	0	0	5	15	30	40
Bomba a mano		+1	0	7	20	35	45

**Tabella Critico.** Indica la tabella di Danno Critico, sia Normale che Speciale, da utilizzarsi qualora si ottenga un colpo con tali caratteristiche.

**Costo.** Vi è riportato il costo dell'arma; se esso è racchiuso tra parentesi, significa che l'arma non può essere acquistata regolarmente, ed il prezzo indicato è

quello del mercato nero. Il valore a destra della barra è il costo di una confezione di 100 proiettili se non specificato diversamente.

### Il Danno Critico Normale (DCN)

Ogni qualvolta un attacco viene portato con successo, il bersaglio subirà del



Arma	Colpi per round	Proiettili nel caricatore	Fattore di Danno	Tabella del Critico	Costo (arma/proiettili)
Accetta	1	-	I/P*	DCN2	22
Coltello piccolo	1	-	G/N	DCN2	5
Coltello medio	1	-	H/O	DCN2	8
Coltello da comba.	1	-	I/Q*	DCN2	15
Arco	1 ogni 3 rnd.	-	H/P*	DCN1	-
Arco sportivo	1 ogni 3 rnd.	-	H/P*	DCN1	150/20 (12 frecce)
Balestra	1 ogni 6 rnd.	-	M/Q*	DCN1	90/18 (12 frecce)
.22 Beretta	2	6	H/N*	DCN1	150/6
9 mm Walter P38	2	6+1	I/P*	DCN1	300/9
.357 Magnum	1	6	N/S*	DCN1	200/14
Colt .45	2	7+1	N/Q*	DCN1	200/14
Fucile .12	1	1/5/8	P/U*	DCN1	225/20
Fucile .20	1	1/5/8	M/R*	DCN1	275/24
M1 carabina	1	5/15	N/Q*	DCN1	(510/14)
9 mm Uzi	3 o 1 raffica	25	N/P*	DCN1	(795/15)
.45 Thompson	2 o 1 raffica	20/50	M/R*	DCN1	(450/14)
M16	3	20/30	N/T*	DCN1	(510/14)
AK 47 Kalashnikov	2 o 1 raffica	30	P/U*	DCN1	(1060/9)
Skorpion	2 raffiche	10/20	N/P*	DCN1	(950/9)
Dinamite	1	-	U/Z*	DCN5	(7.50)
Bomba a mano	1	0	U/Z*	DCN5	(15)

danno, inteso come perdita di Punti Ferita, dipendente dall'arma utilizzata. Se però il lancio del dado per colpire è stato di almeno 5 punti inferiore al risultato richiesto (ad esempio si è ottenuto 13 col dado mentre per colpire era sufficiente fare 18), si è ottenuto un Danno Critico Normale (DCN). In questo caso

il fattore di danno appropriato è quello che si trova a destra della barriera separatrice "/" nella tabella delle armi. Oltre alla perdita dei Punti Ferita, si dovrà lanciare poi anche il dado per stabilire l'efficacia del colpo sulla tabella DCN appropriata.



Tabella 14. Armi per il corpo a corpo

Attacco	Abilità	Maneg	Colpi a round	Fattore di danno	Tabella del critico
Arti marziali	Arti marziali	0	1	D/F	DCN4
Pugno	Tirare pugni	+2	1	C/E	DCN4
Pugno di ferro		+2	1	D/F	DCN4
Calcio	Tirare calci	-1	1	C/F	-
Immobilizzare	Immobilizzare	0	1	se riesce, la vittima è immobilizzata finché non riesce in un confronto di Forza	-
Coltello piccolo	Usare armi da taglio corte	+1	1	G/N	DCN2
Coltello medio		+1	1	H/O	DCN2
Coltello da comb.		0	1	I/Q*	DCN2
Bisturi		+1	1	H/M*	DCN2
Forbici		-1	1	G/N	DCN2
Gancio da macellaio o uncino		0	1 ogni 2 rnd.	H/O*	DCN2
Rasoio		0	1	H/M	DCN2
Trapano elettrico		-1	1	G/H*	DCN1
Accetta	Usare armi da taglio lunghe	+2	1	I/P*	DCN2
Spada		+1	1	L/P*	DCN2
Sega elettrica		-2	1 ogni 2 rnd.	N/T*	DCN2
Bastone	Usare armi da botta	-1	1	D/F	DCN3
Manganello		+1	1	D/F	DCN3
Spranga di ferro		0	1	E/H	DCN3

## Il colpo mirato e il Danno Critico Speciale (DCS)

Prima di lanciare il dado per colpire, il giocatore può dichiarare di voler "assestare" un colpo sulla vittima nel tentativo di procurare il massimo danno all'avversario, oppure di stordirlo e quindi,

successivamente, bloccarlo. Riuscire ad assestare un colpo mirato sarà più difficile, dato che l'obiettivo non è tanto il colpire l'avversario, ma la qualità del colpo stesso; perciò quando un giocatore tenta di assestare un colpo avrà una penalità di -5 punti al tiro di dado per



Tabella 15. Fattore danno

Fattore	Danno	Fattore	Danno
A	1d6-2*	N	3d6+1
B	1d6-1*	O	3d6+2
C	1d6	P	4d6
D	1d6+1	Q	4d6+1
E	1d6+2	R	4d6+2
F	1d6+3	S	5d6
G	2d6	T	5d6+1
H	2d6+1	U	5d6+2
I	2d6+2	V	6d6
L	2d6+3	Z	7d6
M	3d6		

\*Minimo 1.

Per ogni fattore oltre Z, aggiungere +4 ai Punti Ferita inferti al bersaglio.

colpire, indipendentemente dal tipo di colpo mirato (se per procurare danno o per stordire). Il tipo di colpo che si desidera infliggere va dichiarato prima di lanciare il dado per eseguire l'attacco, e dipenderà dal motivo per cui il giocatore ha deciso di eseguire un colpo mirato: se il suo scopo era quello di infliggere il maggior danno all'avversario, mirando cioè a punti vitali, allora dovrà scegliere la tabella del Danno Critico Normale; se invece il suo scopo era quello di fermare o catturare l'antagonista, allora dovrà scegliere un Danno Critico Speciale.

Un colpo assestato permetterà a chi lo infligge di scegliere di lanciare un dado sulla tabella di Danno Critico Normale (DCN) o quella di Danno Critico Speciale (DCS) appropriata, in cui sono ripor-

tati gli effetti del colpo. Un personaggio che esegue un colpo mirato per fermare un avversario e ottiene col dado sulla sua abilità un punteggio di 5 punti inferiori al necessario, avrà ottenuto suo malgrado il duplice scopo di riuscire ad assestare il colpo come voleva, ma con un'efficacia addirittura letale; infatti oltre al Danno Critico Speciale egli è riuscito a procurargli un Danno Critico Normale, cosicché dovrà lanciare un secondo dado su questa tabella per determinare gli effetti della sua irruenza. Ad esempio, un personaggio decide di sparare con la sua Colt .45 per fermare un bandito in fuga. La sua abilità in Usare pistola è 12, ridotta a 7 perchè tenta di eseguire un colpo mirato per ottenere un Danno Critico Speciale. Col dado ottiene 2, ossia 5 punti inferiore al necessario; in questo caso il giocatore riesce a procurare suo malgrado anche un Danno Critico Normale.

## Modificatori al combattimento

*Gittata delle armi da fuoco o da mischia:*

Corpo a corpo .....	+3
Vicino .....	+2
Medio .....	0
Lungo .....	-2
Lunghissimo .....	-6

*Varie:*

Raffica media .....	-2
Raffica lunga .....	-4
Colpo mirato .....	-5
Il bersaglio è nascosto o coperto .....	-1 o più
Il bersaglio è in movimento .....	-2
Il bersaglio si muove correndo .....	-4
Chi attacca si muove .....	-3
Chi spara stà correndo .....	-6
Si spara mentre si è ingaggiati in un combattimento corpo a corpo .....	-6
Notte o scarsa visibilità .....	-3
Si spara da un veicolo in movimento .....	-2

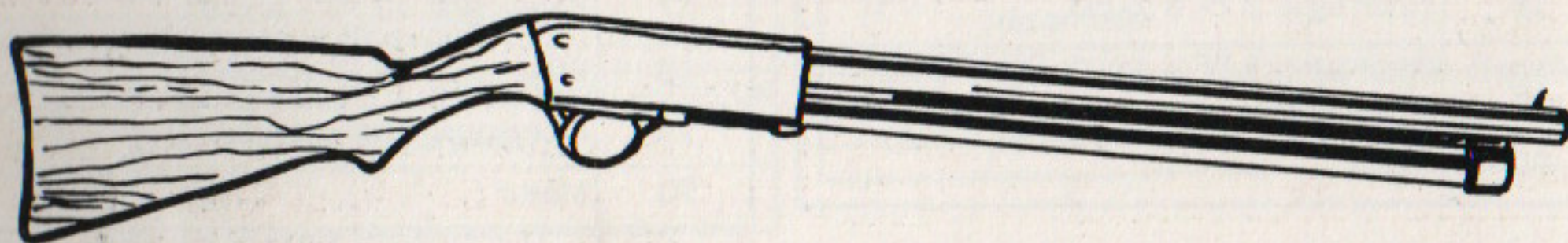


Tabella DCN5. Fuoco e Acido

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5-6	+1 PF e Check sulla Cos o -1 SC
7-8	+1d3 PF e -1 SC
9-11	+1d6 PF e -1d3 SC
12-15	+1d6+1 PF e -1d3 SC
16-17	+1d6+3 PF, -1d6 SC e check sulla Cos o stordito per 1d6 round
18-19	+2d6 PF, -1d6 SC e check sulla Cos o svenuto per 1d6 minuti
20	Morto

Tabella DCN6. Cadute

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5-8	+1d3 PF e stordito per 1d6 round
9-11	Frattura di un braccio: +2d6 PF e stordito per 1d6 round
12-14	Frattura di una gamba: +2d6 PF e stordito per 1d6+2 round
15-16	Frattura toracica: +3d6 PF e stordito per 3d6 round
17-18	Frattura degli arti: 1d4 arti fuori uso, +3d6 PF e stordito per 1d6 minuti
19	Frattura cranica: +4d6 PF, check sulla Cos: se riesce, stordito per 3d6 minuti; se fallisce, in coma per 1d6 mesi
20	Morte



## La raffica

Alcune armi automatiche hanno la possibilità di sparare una raffica di colpi più o meno lunga anziché un solo proiettile; questo tipo di attacco viene comunemente usato per colpire un'area in cui vi sono più bersagli; le regole sotto riportate si applicano perciò in questa situazione; qualora un giocatore desiderasse sparare una raffica su un singolo bersaglio dovrà risolvere ogni attacco di proiettile singolarmente.

La raffica può essere corta, media o lunga. La durata stabilisce il numero di proiettili sparati dall'arma. (4+1d6, 13+1d6 o 24+1d6 colpi). I bersagli che si vogliono colpire devono trovarsi entro l'arco di tiro riportato nella tabella 15 nella pagina a fianco; in essa è anche riportato il numero massimo di bersagli colpibili nonché quello degli attacchi

portabili. Ogni attacco contro ciascun bersaglio deve essere risolto singolarmente, ed un eventuale successo significa che 1d3 di proiettili lo ha raggiunto. Andranno quindi determinati i danni di ciascun proiettile.

Con la raffica non è possibile eseguire colpi mirati. Il Danno Critico Normale nella raffica si verificherà quindi solo se il tiro per colpire è stato inferiore di almeno 5 punti rispetto al risultato necessario; in tal caso si considera che solo un proiettile dei possibili tre che possono aver colpito il bersaglio sia andato a segno in modo critico, mentre gli altri avranno colpito normalmente. Con la raffica non è possibile ottenere un Danno Critico Speciale.

Nel caso un giocatore utilizzi la raffica con il caricatore dell'arma contenente meno proiettili di quelli previsti (ad



Tabella 16. Raffica armi automatiche

Distanza del bersaglio	Arco di tiro coperto (metri)	Tipo di raffica, colpi sparati e numero di attacchi/bersagli		
		Corta	Media	Lunga
		4+1d6	13+1d6	24+1d6
01-05	3	1	1	1
06-10	6	1	2	2
11-15	9	1	2	3
16-20	12	1	2	4
21-25	15	1	3	5
26-30	18	1	3	6
31-35	21	1	3	7
36-40	24	1	4	8
41-45	27	1	4	8
46-50	30	1	4	8

esempio ha 23 proiettili e dichiara una raffica lunga), nel gioco userà comunque una raffica lunga (ossia sparerà tutti i colpi), ma il numero di bersagli colpibili sarà approssimato alla lunghezza di raffica inferiore (nel nostro caso una raffica media).

Esempio: un pazzo, sfuggito dal manicomio in cui era rinchiuso, si appropria di un fucile mitragliatore e, appostatosi in un appartamento, attende che le forze dell'ordine vengano a stanarlo. Dopo estenuanti trattative, tre poliziotti cercano di fare irruzione nell'appartamento, ma per riuscirci devono attraversare di corsa un cortile sotto il fuoco del folle. Il maniaco apre il fuoco. Dato che i poliziotti sono a 40 metri di distanza, la mitragliatrice è capace di coprire un arco di 24 metri; i tre poliziotti, pur essendo separati tra loro di 6 metri, rientrano

tutti nell'arco di tiro. Il maniaco decide di usare una raffica media, cosicché è in grado di colpire fino a quattro bersagli; dato che i poliziotti sono solo tre, il quarto bersaglio sarà nuovamente uno dei tutori dell'ordine, e quello sfortunato dovrà subire due attacchi anziché uno solo. L'abilità del maniaco nell'Usare armi automatiche è 12, e dopo gli opportuni modificatori per le condizioni ambientali e la distanza, i dadi saranno modificati con -3, più un ulteriore -2 per la raffica media. Vengono eseguiti gli attacchi al primo poliziotto; col dado il maniaco ottiene 13 (mancando) e 5 (colpendo); sul secondo bersaglio ottiene 18 e lo manca; infine sul terzo ottiene 2, che è addirittura critico, dato che il punteggio è inferiore di 5 rispetto al risultato minimo necessario per colpire ( $12-3-2=7$ ). Il primo poliziotto viene raggiunto da 1 proiettile (il risultato ottenuto lanciando 1d3), mentre il terzo da ben 3 colpi, il primo del quale procurerà al tutore dell'ordine un Danno Critico Normale. Ora però un poliziotto è a ridosso del pazzo, e potrà vendicare i due compagni rimasti feriti...

## Il combattimento corpo a corpo

L'uso di abilità quali Immobilizzare, Tirare pugni, Tirare calci, Arti marziali e l'usare armi da mischia ricadono in questa sezione.

Nel round, ogni personaggio decide quale delle proprie abilità di combattimento corpo a corpo usare, e se attaccare, difendersi schivando o parando (ma senza eseguire entrambe le difese contemporaneamente), o se eseguire sia l'attacco che la difesa; in quest'ultimo caso, entrambe le abilità utilizzate sono dimezzate, approssimando per difetto.

Se, ad esempio, un personaggio con un