



*Il Gioco di Ruolo  
dei Guerrieri della Notte*

*C'è un enorme raduno stasera nel Bronx.  
Vuoi venire anche tu?*

*IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE*

# **IL GIOCO DI RUOLO DEI GUERRIERI DELLA NOTTE**

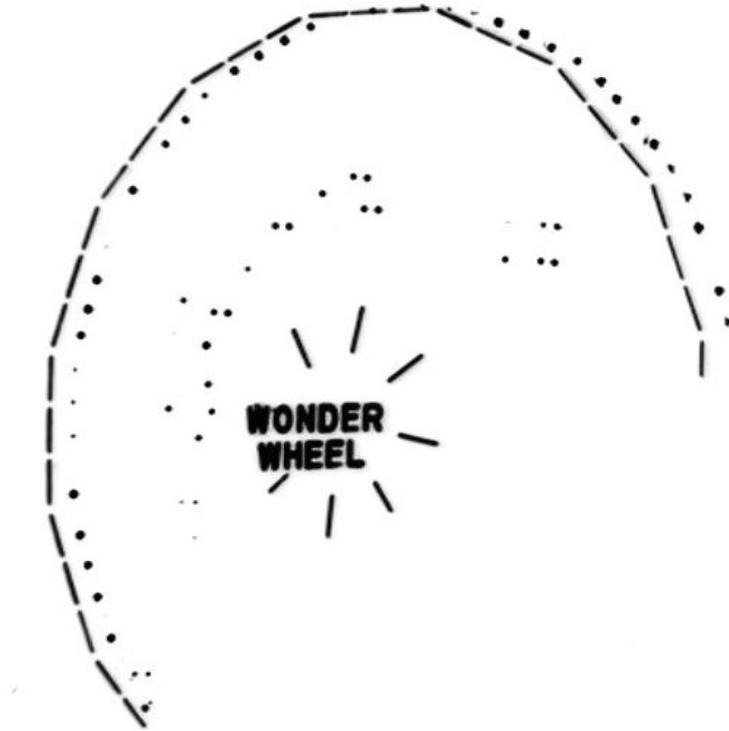
**Versione 2.0.**

**di GM Willo**

**[www.willoworld.net](http://www.willoworld.net)**

*Creative Commons Licence 2.5 Share Alike*

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE



*Scende la notte nella città più pericolosa del mondo. Le luci artificiali prendono il posto di quella del sole, ormai dormiente dietro i grattacieli di Manhattan. L'oceano riverbera di piccole luci, milioni di riflessi che danzano al ritmo di musiche perverse, mentre una ruota illuminata continua assurdamente a girare nel luna park di Coney Island. Il silenzio è rotto quasi ritmicamente dall'ululare delle sirene, alcune distanti, altre tremendamente vicine. Ma sopra tutti i suoni rimbomba la devastante corsa della metropolitana, vera linfa vitale della città notturna. È una linfa scura e velenosa che accompagna la sorte delle creature della notte. Centinaia, migliaia di guerrieri pronti a darsi battaglia in nome di quel primordiale istinto umano che è quello di sopravvivere.*

*C'è un enorme raduno stanotte nel Bronx. Vuoi venire anche tu?*

### **1. AMBIENTAZIONE**

*Questo gioco di ruolo si ispira al celebre film di Walter Hill, "I Guerrieri della Notte" (1979). Si consiglia la visione della pellicola prima di leggere il seguito.*

New York City, 1979. Decine di migliaia di poliziotti sono pronti ad ostacolare i giovani guerrieri che scorrazzano nell'underground della città. È la feccia da combattere, il sudiciume da ripulire per ridare alla città un utopico splendore. Le gang sono il cancro della società e devono essere estirpate.

Ma la verità è un'altra, e risiede negli sguardi di queste povere anime corrotte dalla notte. Esse sono lo specchio della stessa malata società che si arrabatta di giorno per andare avanti, senza scopo, assurdamente. Sono loro gli spiriti lucenti della notte, le anime pure che si cercano, si ritrovano, si combattono, vivendo l'esperienza più intensa: la rincorsa dell'alba.

#### **1.1. CHE COSA È UN GIOCO DI RUOLO?**

Un gioco di ruolo è qualcosa a metà strada tra un'esperienza di recitazione e un gioco di strategia. Un giocatore, che chiameremo Master, ha il compito di inventare una storia ambientata in un mondo più o meno fantastico, mentre gli altri giocatori interpretano i ruoli dei personaggi principali all'interno di questa storia. Il Master guida i personaggi nel corso degli eventi, ma ogni giocatore può interagire e cambiare la storia con le sue decisioni. Laddove gli intenti e gli interventi recitativi dei giocatori non sono sufficienti per determinare il risultato di certi eventi, ci si affida alla casualità dei dadi e alle indicazioni delle schede dei personaggi, che li descrivono minuziosamente con dati e valori.

Questo è un manuale di regole light, adatto a chi ha già una certa dimestichezza con il gioco di ruolo. Alcune espressioni e dinamiche potrebbero risultare incomprensibili per coloro che si avvicinano per la prima volta a questo tipo di giochi. È un gioco che, volutamente, lascia molto all'interpretazione, soprattutto a quella del Master. Per giocarlo avrete bisogno di questo manuale, carta, matite e alcuni dadi a dieci facce (dadi percentuale).

### **2. LE GANG**

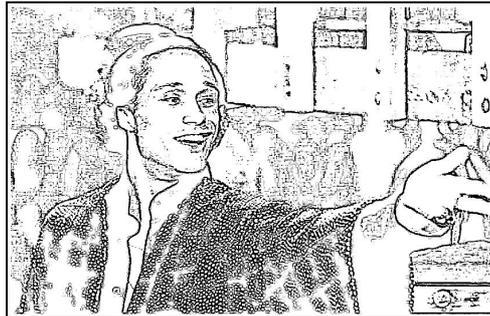
Nessuno ne conosce l'esatto numero. Centinaia, forse migliaia, se si considera quelle poco organizzate e quelle delle periferie più estreme. Sicuramente sono tantissimi ragazzi che le compongono. Giovani, alcuni giovanissimi, con brutte storie alle loro spalle e una vita difficile alla quale far ritorno, quando la luce del sole nascente rischiarerà il cielo sopra l'oceano e la notte è ormai solo un vago ricordo. Ognuna di queste gang possiede un territorio, il quartiere dove risiede e

## **IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE**

scorrazza liberamente. Alcune lo terrorizzano, ma la maggior parte lo proteggono. Da chi? Dalle altre gang, naturalmente, ma non solo. Esistono pericoli ben più gravi: la malavita organizzata, la mafia, la corruzione dei poliziotti e la loro indifferenza. Nei quartieri poveri della grande mela, palcoscenici di vita privi di speranza e dignità, gli angeli della notte camminano senza timore.

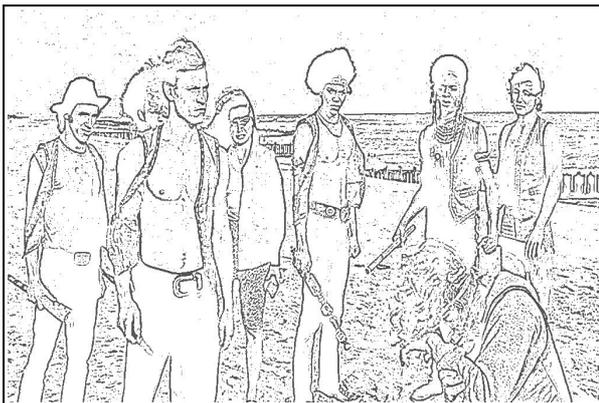
### **2.1. I Riffs**

I Riffs sono la più grande gang della città. Coprono la zona di Gramercy, in Manhattan. Indossano una divisa arancione simile ad un Kimono e hanno rudimentali conoscenze in arti marziali. In combattimento preferiscono comunque usare le mazze da hockey.



Cyrus (nel disegno accanto) è il leader. Organizza un mega-raduno tra tutte le bande della città e spiega loro il suo piano di conquista attraverso la forza della coalizione. Quando ormai sembra aver convinto tutti, viene ucciso da Luther, leader dei Rogues. Dopo la morte di Cyrus la leadership della gang passerà a Masai il quale organizza, grazie anche ad una radio locale, una caccia all'uomo nei confronti dei Warriors, ritenuti responsabili dell'omicidio.

### **2.2. I Guerrieri (The Warriors)**



Vivono a Coney Island, esattamente dalla parte opposta del luogo dove si svolge il Mega-raduno. Devono percorrere tutta la città per parteciparvi, e quando Cyrus viene ucciso viene data a loro la colpa. Per ritornare a casa sono costretti così ad attraversare l'intera linea metropolitana, braccati da tutte le gang della città. Alla fine della notte, sulla

spiaggia di Coney Island, verrà provata la loro innocenza.

Indossano un gilet di pelle marrone sul torso nudo e sono armati di coltelli. Cleon era il loro capo fino al giorno del raduno, prima che Luther lo incolpasse dell'uccisione di Cyrus. Swan prenderà poi il comando. Gli altri membri si chiamano: Ajax (viene arrestato dalla donna poliziotto sulla panchina del parco),

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

Cochise, Cowboy, The Fox (morirà sotto il metrò), Rembrant (la mascotte), Snowball e Vermin. Dopo la notte del mega-raduno verranno considerati una delle bande più in gamba della città.

### 2.3. I Baseball Furies

Questa gang è composta da ragazzi fisicamente preparati che indossano una divisa da baseball con relativa mazza, e hanno il volto pitturato. Abilissimi nella corsa e terribili nell'uso della mazza, abitano in Riverside Park ed è lì che i Guerrieri li incontrano durante il ritorno a casa dal raduno. Sono probabilmente una delle gang più temute di New York. Il loro capo si fa chiamare Cobb, come la leggenda del baseball Ty Cobb. La battaglia persa nel parco contro i Guerrieri rimarrà una ferita aperta tra le due gang, almeno fino al giorno in cui i Baseball Furies non avranno la possibilità di rifarsi.



### 2.4. I Rogues



Il loro logo è un teschio. Si spostano in lungo e in largo su un vecchio carro funebre macchiato di vernice spray. Il loro leader, Luther, spara a Cyrus durante il raduno e quando Fox lo scopre, incolpa i Warriors del suo gesto insano. Le due band si ritrovano all'alba in riva all'oceano e Luther viene colpito al braccio dal coltello lanciato da Swan. Le due gangs vengono poi raggiunte dai Riffs che faranno giustizia punendo severamente Luther. Dopo quella notte i Rogues non esisteranno più, ma alcuni elementi della vecchia gang daranno vita a nuove bande nella zona di Brooklyn.

I Rogues vestono giacchetti Denim e berretti di pelle. Luther, che è il capo, ha con sé una pistola e un distintivo, rubati a un poliziotto durante una rissa. Il secondo in comando si chiama Cropsey.

### 2.5. The Lizzies

È una banda composta da sole ragazze. La loro divisa è una T-shirt variopinta, il loro covo è un locale di Union Square, Manhattan. Possiedono armi da fuoco e coltelli, e sanno essere molto pericolose, soprattutto con le loro affilatissime armi di seduzione. Le Lizzies rappresentano uno stereotipo delle girls-gang, che ammontano a circa il 15% di tutte le bande della città. Questo qui sopra è il loro logo.



## **2.6. I Turnballs AC'S**

È una banda mista di skinhead che si aggira nei pressi della stazione Guhill, nel Bronx, sopra un vecchio autobus. Sono armati di mazze di legno e catene e usano il loro mezzo di trasporto per caricare gli avversari. Indossano jeans, giacchetti Denim e bandane. Il loro capo si fa chiamare Birdie.



Questo qui accanto è il loro logo.

## **2.7. I Punks**

**PUNKS** Il loro territorio è The Bowery, Manhattan. Il capo della gang si aggira per la stazione del metrò su dei pattini a rotelle. Indossano tute di jeans e berretti da baseball. Per armi hanno coltelli e catene, ma se la sanno cavare bene anche a mani nude. Questo qui sopra è il loro logo.

## **2.8. Gli Orfani (The Orphans)**

Gang minore, poco conosciuta, non è neanche stata invitata al mega-raduno organizzato dai Riffs. Conta una trentina di elementi poco pratici nell'arte del combattimento. Risiedono nel Bronx, presso il quartiere Tremont, indossano jeans e delle anonime magliette verdi, e sono armati di lamette e tubulari di ferro. Il capo si chiama Sully e ha un autorimessa, mentre il suo vice si fa chiamare Apache. Mercy, ragazza intraprendente ed annoiata, lascerà gli Orphans per aggregarsi ai Guerrieri.



## **2.9. Gli Hurricanes**



Gli Hurricanes provengono dalla Harlem spagnola. I loro segni di riconoscimento sono il cappello di Panama e le numerose catenine appese al collo. Quando la temperatura lo consente, preferiscono andare a giro a torso nudo. I coltelli a serramanico sono le loro armi preferite, ma se la cavano bene anche a mani nude.

## **2.10. I Boppers**

I Boppers sono una gang di colore proveniente da Harlem, Manhattan. Indossano degli appariscenti gilet viola, pantaloni classici di colore chiaro e cappello. Combattono con i coltelli ma il capo, di nome Astor, ha anche una pistola.

### **2.11. Gli Hi-Hats**

Questi 'clowns' con la faccia dipinta di bianco vengono da Soho, Manhattan. Indossano maglie rosse aderenti, bretelle nere e cappello a cilindro. Come arma usano un bastone dotato di una punta di metallo che infligge 1d10 + 1 + la forza. Il loro capo si fa chiamare Drake. Questo qui accanto è il loro logo.



### **2.12. Gli Electric Eliminators**



Gang latina che sfoggia appariscenti giacchetti gialli con il logo ricamato sul didietro. Indossano jeans e prediligono coltelli a serramanico e tirapugni. Il loro capo si chiama Ramon. Questo qui accanto è il loro logo.

### **2.13. I Savage Huns**

Sono una gang di Chinatown, Manhattan. Indossano magliette verdi e dei curiosi berretti marroni a punta. Sono tutti di origine asiatica e alcuni di loro conoscono bene le arti marziali. Il capo lo chiamano Cho. Sul logo hanno il simbolo del dragone cinese.



### **2.14. I Moonrunners**

I Moonrunners sono una gang di colore, vestono con delle divise color argento e viola, e portano tutti una catenella al collo con il simbolo della luna. Il loro capo si fa chiamare Doom e controllano il territorio di Pelham, nel Bronx.

### **2.15. I Saracens**

Vestono canottiere nere con bordi bianchi e pantaloni rigorosamente neri. Di etnie miste, sono gli eterni rivali dei Ragazzi di Jones Street, perché entrambi reclamano il controllo del territorio di Bensonhurst. Il loro logo è una testa di serpente con una scimitarra in bocca. Il capo si fa chiamare Spider.

### **2.16. I Satans Mothers**

È una banda di motociclisti risiedente in Sheepshead Bay, Brooklyn. Indossano giacchetti di pelle senza maniche con il loro logo (il volto di Satana) impresso sul retro. Usano coltelli, catene e tirapugni.

### **2.17. I Ragazzi di Jones Street**

Sono di Bensonhurst, Brooklyn, acerrimi rivali dei Saracens. Indossano delle curiose maglie a righe gialle e nere, come quelle di una squadra sportiva.

### **2.18. I Van Cortlandt Rangers**

I Van Cortlandt Rangers sono una gang asiatica. Indossano magliette a righe orizzontali bianche e dei borsalini grigi.

### **2.19. Altre Bande**

Ecco una lista delle gang più agguerrite della città. Il Master, se lo ritiene necessario, può inventarsene delle altre.

Gli Alleycats, gli Amsterdam All-Stars, i Blackbirds, i Black Hands, i Blackjacks, i Big Trains, i Boyle Avenue Runners, i Charlemagnes, i Colt 45's, i Dealers, i Delaney Rovers, i Dingos, i Dragons, gli E Street Shufflers, gli Easy Aces, gli Eighth Avenue Apaches, i Fastballs, i Fifth Street Bombers, i Filmores, i Firetasters, i Five Points, i Gerrards, i Gladiators, i Go Hards, i Gun Hill Dancers, i Gramercy Riffs, i Gryphons, gli High Rollers, gli Homeboys, gli Hoplites, gli Howitzers, gli Huks, gli Hunters, gli Hurricanes, gli Imps, i Jesters, i Judas Bunch, i Jupiters, i Knockdowns, i Knuckles, i Locos, i Magicians, i Meatpackers, i Napoleons, i Nickel Steaks, i Nightriders, i Ninth Avenue Razors, i Panzers, i Phillies, i Plainsmen, i Queen's Bridge Mutilators, i Real Boys, i Red Hook Shooters, i Roadmasters, i Romans, i Runaways, i Saratogas, i Savage Huns, gli Shanghai Sultans, i Southern Cross, gli Speedwagons, gli Stevedores, gli Stilletos, gli Stonebreakers, i Terriers, i Turks, le Venus, i Vest, i Whispers, gli Xenophones, gli Xylophones, gli Yo-Yo's, gli Youngbloods, gli Zodiacs, gli Zulus.



### **3. FONDARE UNA GANG**

Ancor prima di incominciare a creare i propri personaggi, i giocatori dovranno pensare ad una gang. Nulla vieta ai giocatori di interpretare personaggi di gang già esistenti o anche differenti, sempre che il Master lo consenta. Il gioco si rivelerà comunque più dinamico e semplice se i giocatori del gruppo decideranno di fondare una propria banda, con tanto di simbolo, caratteristiche e territorio di appartenenza. Una ricerca su internet potrà fornire alcune informazioni sui quartieri più famosi della città, da quelli di Brooklyn come Red Hook, Williamsburg, Bed Stuy, Fort Green, Coney Island, Park Slope ecc..., a quelli di Manhattan: Little Italy, Harlem, Wall Street, Flatiron District, NoLita, East Village, Chelsea, Hell's Kitchen, Chinatown, Midtown, Greenwich Village, West Village, Broadway, Lower East Side.

Fandare una gang ha solo bisogno di potenziale inventivo. Scegliere un nome, un logo, e magari una caratteristica che la evidenzi (in accordo ovviamente col Master). Decidere inoltre l'indole del gruppo; malvagia, onorevole, sadica, neutrale, altruista, caotica, marziale ecc. È fondamentale che i componenti della gang si attengano a questa indole. Se il gruppo è onorevole e uno dei membri si comporta in modo sbagliato, compromettendo l'onore della gang stessa, può venire cacciato, così come in un banda stile Rouge, assolutamente caotica, il "bravo" di turno verrà preso a calci in bocca dai suoi compagni.

Altra cosa molto importante è il costume, ovvero le vesti da battaglia, molto spesso accompagnate da un logo, un segno di riconoscimento. Infine occorre scegliere un luogo di appartenenza ed i confini che delimitano il territorio della gang. Ci si può aiutare anche con la mappa della rete metropolitana inclusa a fine manuale, dove sono anche evidenziati i distretti delle più temibili bande.

### **4. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**

Scelta o fondata la propria gang, adesso è necessario portare alla vita il proprio Personaggio (PG) attraverso una lista di dati e di valori che formeranno la sua scheda (reperibile in fondo al manuale). Per fare questo ci si affida alla casualità dei dadi, ma non solo. Alla fantasia il compito di assegnarne il nome e il soprannome, con il quale viene sempre chiamato da tutti esclusi i poliziotti. Il profilo del PG viene descritto prendendo in



considerazione l'indole della gang e la caratteristica Fascino (vedi capitolo 5). Per

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

quanto riguarda l'età, nella maggior parte dei casi si tratta di ragazzi di 16-17 anni. Trattandosi di minorenni, il massimo che può capitare loro è di passare qualche mese in riformatorio. Se si sceglie di giocare un personaggio maggiorenne, si rischia ovviamente la galera. Potete estrarre l'età del vostro PG casualmente tirando un dado da 10 (d10) /2 (questo è l'unico calcolo per eccesso) +13. Esempio:  $7 / 2 = 4$  (risultato per eccesso) + 13 = 17 anni. Ogni anno sopra i 13 vale come 1 punto da aggiungere ai valori delle Caratteristiche (vedi poi).

Ogni membro di una gang ha un incarico ben preciso (Ruolo nella scheda). Ci sono il capo, il secondo in comando, il guerriero e la mascotte, che solitamente è il più giovane ed ha il compito di marcare il territorio con la bomboletta spray. Se il capo di una gang rimane indietro per un qualsiasi motivo, il secondo prenderà la leadership della banda e nominerà un vicecapo provvisorio. I giocatori possono mettersi d'accordo su i differenti ruoli all'interno della gang, oppure seguire le statistiche; il capo sarà il membro più anziano con i punteggi delle Caratteristiche più alti, il vicecapo sarà il secondo più anziano con i valori più alti e la mascotte sarà il membro più giovane.

### 5. CARATTERISTICHE

Dopo aver usato un po' di fantasia, arriva il momento di determinare casualmente le Caratteristiche del personaggio, che attraverso dei punteggi ne descrivono il profilo fisico e mentale. Queste sono: Forza (FOR), Intuito (INT), Conoscenza (CON), Agilità (AGI), Costituzione (COS) e Fascino (FAS). Ognuna di queste si determina lanciando 10d10 ed aggiungendo 1 punto per ogni anno sopra i 13 (fino ai 20 anni). Le caratteristiche determinano il valore iniziale di ogni singola abilità del personaggio, dunque sono molto importanti. Un giocatore può spostare i punti da una Caratteristica all'altra senza mai diminuirle o aumentarle di più del 10%. I calcoli si fanno sempre per difetto, eliminando semplicemente le unità (il 10% di 64 è 6, il 10% di 42 è 4 ecc.). Questa operazione si può fare una sola volta al concepimento della scheda del PG.

*Esempio: Chico, portoricano, orfano di padre, 17 anni, fa parte degli Screwdrivers, gang mista prevalentemente italo-americana. Vestono pantaloni di jeans sdruciti, giacchetto di jeans con dietro il simbolo della gang, un cacciavite. Sono di indole onorevole, amano i motori e il loro capo ha una piccola autofficina a Little Italy, che è anche il loro territorio. Sono anche dei rinomati donnaioli. Chico tira le sue caratteristiche e le aumenta tutte di 4 punti perché ha 17 anni (4 in più di 13). Ottiene: Forza 59, Intuito 52, Conoscenza 62, Agilità 66, Costituzione 65, Fascino 56. Poi decide di modificarle. Lo vuole agile e non gli interessa essere molto sveglio, quindi leva 6 punti a Conoscenza (non di più perché è il 10%) che scende a 56, e aumenta l'Agilità a 72, che non potrà più*

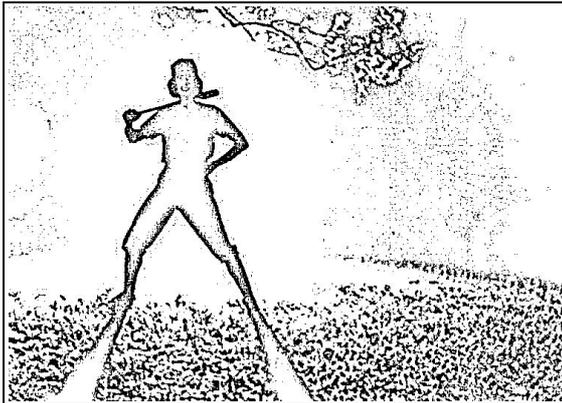
## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

aumentare dato che 6 è anche il 10% di 66, il valore iniziale di Agilità. Poi applica altre piccole modifiche e la sua scheda finale è: FOR 61, INT 55, CON 56, AGI 72, COS 59, FAS 57.

### 6. LE ABILITÀ

Le abilità servono ad indicare il grado di preparazione di un personaggio nei diversi settori, e possono essere utilizzate nei momenti di gioco in cui bisogna accertare il risultato di una prova. Il Master non richiede una test di abilità tutte le volte che un personaggio fa qualcosa di banale, ma solo in quelle situazioni in cui il risultato della prova è incerto. Ad esempio, saltare da un muricciolo di un metro non richiederà alcuna prova, ma per oltrepassare una rete alta tre metri bisognerà riuscire in un test dell'abilità Arrampicarsi. Le abilità dividono in: Abilità Primarie e Abilità Secondarie.

#### 6.1. Le Abilità Primarie



Sono quelle che ci si aspetta da tutti quei teppistelli di 16/18 anni in cerca di avventure nella notte della grande metropoli. All'inizio ogni abilità si determina incrociando i valori delle caratteristiche. Se un'abilità è riferita ad una sola caratteristica, il suo valore iniziale sarà equivalente al punteggio di quella caratteristica. Se l'abilità è riferita a due caratteristiche, il suo

valore sarà pari alla loro somma diviso due (per difetto).

*Esempio: Chico possiede Intuito 55 e Agilità 72. La sua abilità di Percepire (INT) è legata solo all'Intuito, perciò sarà di 55. La sua abilità di Schivare (AGI/INT), legata sia all'Intuito che all'Agilità, sarà di  $55 + 72 = 127 / 2 = 63$  (per difetto).*

Dopo avere assegnato tutti i valori alle Abilità Primarie, è possibile modificarle togliendo ed aggiungendo punti tra loro. Questo si può fare solo durante la costruzione del personaggio e non più dopo che il personaggio è stato creato. Durante questo interscambio di punti, nessuna abilità primaria potrà diminuire o aumentare di più del 20% del suo valore iniziale (per difetto).

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

*Esempio: Chico ha Percepire 55, Schivare 63, Persuadere 56 e Lanciare 66. Decide di togliere 8 punti a Percepire ed incrementare Schivare che va a 71. Poi vorrebbe togliere 11 punti a Lanciare per aumentare Persuadere, che però da 56 può essere portato al massimo a 66 (si calcola il 20% per difetto moltiplicando per 2 la cifra delle decine). Così decide di togliere solo 10 e portare Persuadere a 66. Adesso Chico ha Percepire 47, Schivare 71, Persuadere 66 e Lanciare 56.*

Sulla scheda del personaggio che si trova in fondo al manuale, sono presenti, accanto ad ogni caratteristica e abilità, tre caselle da riempire (Riuscita, Successo e Critico). Il giocatore dovrà annotarsi accanto al punteggio base (Riuscita) anche il tiro di Successo dell'abilità (che è pari alla metà del valore base) e il tiro Critico (che è pari a 1/10, sempre per difetto, del medesimo punteggio). Più avanti verrà spiegato il motivo di ciò (cap. 6.1.2).

Crescendo il personaggio potrà aumentare i valori delle sue caratteristiche grazie all'età (1 punto dopo i 13 anni fino a 20). In tal caso bisognerà ricordarsi di apportare anche le dovute modifiche alle abilità.

### 6.1.1. Lista delle Abilità Primarie

**Acrobazia (AGI):** per salti o manovre fisiche particolari.

**Afferrare (AGI/INT):** prendere oggetti al volo, afferrare persone. Può essere usata nella tabella del confronto con le abilità di Corsa o Scatto per afferrare qualcuno.

**Arrampicarsi (AGI/FOR):** sopra muri, alberi, cancelli etc...

**Corsa (AGI/COS):** per le corse lunghe di resistenza, oltre i 200 metri.

**Furtività (AGI/INT):** muoversi senza essere visti.

**Guidare (INT/CON):** saper guidare un'auto o una moto, con o senza licenza.

**Lanciare (FOR/AGI):** per lanciare qualsiasi cosa, sassi, molotov, oggetti. Si applica un malus dovuto sia alla distanza che alla dimensione del bersaglio.

**Lanciare coltello (AGI/FOR):** abilità attacco (incompatibile con Lanciare).

**Lotta (AGI/COS):** abilità di attacco. Si usa la tabella del confronto.

**Nascondersi (AGI/INT):** trovare un nascondiglio, sparire.

**Parare (AGI/FOR):** deflettere il colpo di un attacco.

**Parlantina (FAS/CON):** saper parlare bene e veloce. È un'abilità fondamentale per il leader della gang.

**Percepire (INT):** individuare, osservare, udire, ascoltare, annusare etc...

**Persuadere (FAS/INT):** convincere, intimidire qualcuno.

**Pugni/Calci (AGI/INT):** abilità di attacco. Chi attacca a pugni può anche parare, ma solo se a sua volta viene attaccato a pugni.

**Resistenza allo stordimento (COS/FOR):** in caso di un forte colpo, o di stanchezza, o di un abuso di alcol o droghe.

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

**Schivare (AGI/INT):** evitare il colpo di un attacco.

**Sparare (INT):** utilizzare armi da fuoco.

**Sorprendere (AGI/INT):** prendere di sorpresa o alle spalle un avversario. Una riuscita lascia l'avversario "Sprovveduto" senza possibilità di difendersi, un successo lo lascia "Sorpreso" mentre un Critico lo coglie alle spalle. Consultare la tabella degli attacchi.

**Usare coltello (AGI/INT):** abilità di attacco con armi corte.

**Usare spranga/bastone (AGI/FOR):** abilità di attacco con armi lunghe.

**Scatto (FOR/AGI):** per le corse brevi, fino a 200 metri.

### 6.1.2. Come utilizzare un'abilità

Nel corso dell'avventura verranno risolte le prove di abilità con un dado percentuale (d%). I punteggi delle abilità e delle caratteristiche rappresentano le probabilità in percentuale che una prova venga superata, e sono divisi in tre valori: la Riuscita, pari al punteggio base dell'abilità, il Successo, pari alla metà del punteggio base, e il Critico, pari ad 1/10 dello stesso punteggio. Ogni prova può avere sette diverse risoluzioni; Prodigio, Successo Critico, Successo, Riuscita, Fallimento, Fallimento Critico e Disastro. Un risultato superiore al valore dell'abilità indica un Fallimento. Un risultato compreso tra il punteggio Riuscita e il Successo + 1 indica una Riuscita della prova. Un risultato compreso tra il Successo e il Critico + 1 indica un prova di Successo. Un risultato compreso tra il Critico e 02 indica un Successo Critico. Un risultato di 01 indica un Prodigio, un'azione portentosa. Un risultato compreso tra 96 e 99 indica invece un Fallimento Critico. Un risultato di 00 infine, indica un Disastro, una manovra che avrà delle serie ripercussioni sul personaggio.



*Esempio: l'abilità di Percepire di Chico ha un valore di 47. Sulla scheda segnerà accanto all'abilità Percepire i valori 47 (Riuscita) 23 (Successo) e 4 (Critico). Questi saranno i possibili risultati di una prova*

*01: Prodigio*

*02-04: Successo Critico*

*05-23: Successo*

*24-47: Riuscita*

*48-95: Fallimento*

*96-99: Fallimento Critico*

*00: Disastro*

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

Un'abilità inferiore a 10 punti non potrà mai riuscire in un Successo Critico. Un'abilità inferiore a 20 punti non potrà mai riuscire in un Prodigio poiché 01 sarà il suo Successo Critico. Un'abilità che ha punteggio superiore a 90 considererà il Fallimento Critico come un normale Fallimento. 00 sarà sempre un Disastro, indipendentemente dal punteggio dell'abilità.

### 6.1.3. Utilizzare le abilità in situazioni più o meno difficili

A seconda della difficoltà di una prova, il Master richiederà al giocatore un certo risultato nella relativa abilità (o caratteristica). Una prova normalmente impegnativa richiederà una semplice Riuscita, mentre una particolarmente difficile richiederà un Successo o addirittura un Critico. Di solito il Master non chiede di testare una prova quando la sua riuscita è praticamente scontata, ma è possibile che voglia assicurarsi che non vi siano imprevisti. In questo caso la prova fallirà solo con un Fallimento Critico o con un Disastro.

TIRO d%	RISULTATO	DIFFICOLTÀ
01%	PRODIGIO	ASSURDA
02% - Critico	SUCCESSO CRITICO	ESTREMA
Critico +1 - Successo	SUCCESSO	ALTA
Successo +1- Riuscita	RIUSCITA	NORMALE
Riuscita - 95%	FALLIMENTO	SCONTATA**
96% - 99%	FALLIMENTO CRITICO*	<i>*Se l'abilità è superiore a 90% è da considerare un semplice Fallimento. **Quando la riuscita di una prova è scontata, si fallisce solo con 96% o più.</i>
00%	DISASTRO	

Il Master ha il compito di descrivere il risultato di ogni prova, trattando i Prodigii e i Disastri come eventi eccezionali. La differenza sostanziale tra una Riuscita e un Successo è che nel primo caso, la prova è andata bene ma poteva andare meglio, mentre nel secondo caso, l'azione si è risolta esattamente come si voleva.

### 6.2. Le Abilità Secondarie

Si tratta di una serie di abilità più specifiche che caratterizzano il personaggio. Possono essere innumerevoli ed ognuna di queste è relazionata ad una sola caratteristica a discrezione del Master. Sempre il Master dovrà attribuire la frazione di calcolo sulla base della caratteristica, con la quale calcolare il valore dell'abilità. Questa potrà essere 1/20, 1/10, 1/5, la metà o anche l'intero valore

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

della caratteristica, a seconda di quanto specifica sarà l'abilità in questione.

*Esempio: un'abilità secondaria come Graffitismo, cioè il dipingere graffiti sui muri, può essere legata alla caratteristica Intuito, con una base di 1/10. Chico ha 55 di Intuito, di conseguenza avrà l'abilità Graffitismo a 5. Volendo, come vedremo più avanti, potrà aumentarla.*

Utilizzare in combattimento una catena, arma di facile costume tra le gang ma difficile da utilizzare con effetto, può partire da una base di Agilità 1/2. Chico, che ha 72 in Agilità, partirebbe con un valore di 36 in Uso Catena in Combattimento. Un'abilità come Meccanica è ancora più specifica. Interessa la Conoscenza e può partire da una base di 1/20. Un'abilità secondaria può caratterizzare anche un'intera gang, come ad esempio Suonare (CON 1/20) per un gruppo di Rockers che dà concerti.

### 6.2.1. Alcuni esempi di Abilità secondarie

- Arti Marziali (AGI/20)
- Ballare (AGI/2)
- Borseggiare (AGI/5)
- Cantare (CON/10)
- Cucinare (INT/5)
- Elettronica (CON/20)
- Falsificare (CON/20)
- Freddezza (FAS/2) Capacità di mentire.
- Gioco d'azzardo (INT/5)
- Graffitismo (INT/10)
- Improvvisare un'arma (INT/2)
- Legge (CON/20)
- Meccanica (CON/20)
- Nuotare (AGI)
- Pedinare (INT/2)
- Scassinare (AGI/5)
- Seguire tracce (INT/5)
- Sex Appeal (FAS/5) Capacità di far colpo sull'altro sesso.
- Skateboard (AGI/10)
- Sport (AGI/2) Il basket è molto praticato tra le bande.
- Soccorso (CON/5)
- Suonare (CON/20)
- Usare Catena (AGI/2)



## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

Il Master, se vuole aggiungerne altre, dovrà stare attento a non sbilanciare troppo il gioco. Non coniate abilità inutili come Fisica Nucleare. A che servirà mai ad un teppistello del Bronx, dove la maggior parte degli adolescenti sa a malapena leggere!!! Sulla scheda si riportano soltanto quelle abilità secondarie che il giocatore ha intenzione di modificare, attingendo ai punti delle abilità primarie (vedi poi).

### 6.2.2. Aumentare le Abilità Secondarie

Nel completare la scheda del proprio personaggio si possono indicare una o più Abilità Secondarie che lo caratterizzeranno. Queste possono essere aumentate togliendo punti alle primarie. A differenza di queste però, che non possono essere aumentate più del 20%, le secondarie non hanno limiti di crescita.

*Esempio: Chico vuole aumentare l'abilità Suonare, perché il suo il personaggio suona la batteria in una rock band. Di base ha "Suonare Batteria (CON/20)", ovvero  $56/20 = 2$ . Toglie molti punti dalle abilità primarie (mai più del 20% per ogni singola abilità) e riesce a portare il suo valore a 17. Sa tenere le bacchette in mano e forse anche qualche tempo. In fondo è solo un ragazzino disagiato di 17 anni con una vita non facile. Volendo avrebbe potuto portare l'abilità fino a 50, ma avrebbe sacrificato troppi punti in quelle abilità che sono fondamentali per un vero Guerriero della Notte.*

### 6.3. Determinazione delle Ferite

Il valore di ferite di un personaggio, che rappresenta la sua condizione fisica, è pari al punteggio della sua Costituzione. Durante il corso degli eventi il Valore Ferite potrebbe diminuire. Fino a 3/4 del punteggio iniziale il personaggio sarà Leggermente Ferito. Da 3/4 a metà sarà Ferito. Da metà fino a 1/4 sarà Ferito Seriamente e sotto 1/4 del suo valore iniziale sarà considerato Ferito Gravemente. Calcolando 1/10 del punteggio iniziale in negativo, si ha il valore del KO. Tutte le divisioni sono fatte per difetto. Questi sono gli effetti delle ferite sull'esempio del personaggio di Chico che, avendo Costituzione 59, possiederà un Valore Ferite di 59 (Ferita Media 44, Ferita Seria 29, Ferita Grave 14, KO -5).

**VF da 45 a 59:** Ferita Leggera, nessun effetto.

**VF da 30 a 44:** Ferita Media, -5% a tutte le abilità fisiche collegate alle caratteristiche Agilità, Forza e Costituzione.

**VF da 15 a 29:** Ferita Seria, -10% a tutte le abilità fisiche collegate alle caratteristiche Agilità, Forza e Costituzione.

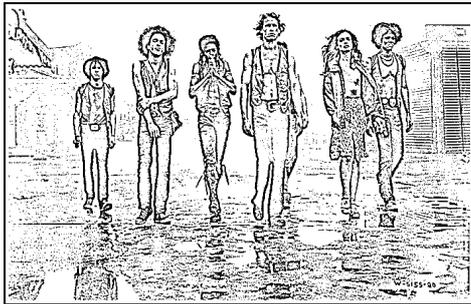
**VF da 1 a 14:** Ferita Grave, -20% a tutte le abilità fisiche collegate alle caratteristiche Agilità, Forza e Costituzione.

**VF da -5 (1/10 del punteggio iniziale in negativo) a 0:** Stordito, KO.

**Sotto -5:** il personaggio si troverà in pericolo di morte e se non verrà portato per tempo in un pronto soccorso potrebbe morire.

Se un PG subisce un colpo di 20/29 punti ferita deve Riuscire in un tiro contro lo stordimento per non cadere in terra privo di sensi. Da 30 a 39 PF ha bisogno di un Successo. 40 o più PF in un colpo solo necessitano di un tiro Critico contro lo stordimento (vedi capitolo 6.9.)

### 6.4. Reputazione



È un valore molto importante che si divide in due, la Reputazione della gang e quella del singolo personaggio. Entrambi i punteggi partono da 10, ma a seconda dello spessore delle avventure questo può aumentare. La Reputazione influenza il risultato delle reazioni in maniera diversa tra le gang e le forze dell'ordine. Un

punteggio alto di Reputazione aiuta ad interagire con la gente della strada ma può risultare alquanto sconveniente quando si viene fermati da una volante della polizia. Il tiro Reputazione si realizza come una normale prova. Si intimidisce un'altra Gang riuscendo in un tiro Reputazione. Se invece si viene fermati dalla polizia, è meglio fallire il tiro Reputazione, perché in caso contrario la gang verrà riconosciuta e scortata in centrale. Si richiederà un Tiro Reputazione della gang quando la banda è unita, mentre se un personaggio è da solo si richiederà un tiro di Reputazione personale. Alla fine di ogni avventura il Master assegna un tot di punti ad ogni singolo personaggio che potrà attribuire alle sue abilità. Calcolando  $1/5$  dei punti assegnati (per difetto) si ottiene un valore da aggiungere al punteggio Reputazione personale. Per quanto riguarda la Reputazione della gang, si calcola la media di tutti punteggi attribuiti ai personaggi e si divide per 2.

*Esempio: dopo la prima avventura il Master assegna a Chico 25 punti da spalmare sulla sua scheda. La sua reputazione salirà a 15, perché  $25/5=5$ , da aggiungere al 10 iniziale. Inoltre il totale dei punti guadagnati dalla sua gang, composta da sei elementi, è 120, ovvero una media di 20 a testa ( $120/6=20$ ). La gang acquisisce 10 punti reputazione, salendo così a 20.*

### 6.5. Prove di Caratteristica

Anche le Caratteristiche possono essere usate come le abilità, a seconda della situazione e della decisione del Master. Un personaggio può risolvere un

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

indovinello riuscendo in una buona prova d'Intuito. Due personaggi possono, ad esempio, confrontarsi in una prova di Forza e quindi tirare sotto la propria Caratteristica, seguendo gli effetti della tabella del Confronto (vedi poi).

### 6.6. Tabella del Confronto

Quando due personaggi si trovano a doversi confrontare in una certa abilità o caratteristica, il Master dovrà consultare la seguente tabella per determinare il risultato delle prove congiunte.

	PRODIGIO	SUCCESSO CRITICO	SUCCESSO	RIUSCITA	FALLIMEN TO	FALLIMEN TO CRIT.	DISASTRO
PRODIGIO	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio + Grave Cons.</i>
SUCCESSO CRITICO	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>
SUCCESSO	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>
RIUSCITA	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>
FALLIMEN TO	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>
FALLIMEN TO CRIT.	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>
DISASTRO	<i>Prodigio + Grave Cons.</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>

Parità può significare un stallo degli eventi oppure un perfetto equilibrio tra i due contendenti. La Riuscita è un risultato vantaggioso ma non entusiasmante. Il Successo invece è netto predominio di uno sull'altro. Un Successo Critico può avere conseguenze decisive nel confronto. Il Prodigio è un evento raro e dunque va interpretato come una clamorosa supremazia. Prodigio con Conseguenza è il risultato di una manovra perfetta di uno e di un'azione maldestra dell'altro. Alla fantasia del Master deciderne l'effetto. Ancor più estremo sarà il risultato di un Prodigio con Grave Conseguenza. Il Master ha il compito di descrivere i risultati di tutte queste risoluzioni e la sua decisione è sempre inopinabile.

### 6.7. Tabella del Combattimento Corpo a Corpo

Durante uno scontro un personaggio porterà un attacco con un'arma a sua scelta (arma bianca o da lancio) e l'altro cercherà di difendersi, provando a schivare oppure a parare, se possiede un'arma adatta (ad esempio una spranga di ferro, una mazza da baseball o una catena). Il primo a portare l'attacco sarà colui che ha un

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

maggiore punteggio di agilità. Pari valori di agilità determinano un attacco simultaneo. Si può anche rinunciare alla difesa ed eseguire un doppio attacco. Quando si rinuncia alla difesa, si consulta la tabella del combattimento con un risultato di Fallimento / Sprovveduto per il primo attacco, Fallimento Critico per l'eventuale secondo e terzo attacco. Consultare la seguente tabella.

DIFESA BERSAGLIO									
ATTACCO		PRODIGIO	SUCCESSO CRITICO	SUCCESSO	RIUSCITA	FALLIMENTO*	FALLIMENTO CRIT.**	DISASTRO ***	
		PRODIGIO	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno x4</i>
		SUCCESSO CRITICO	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno x2</i>
		SUCCESSO	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>
		RIUSCITA	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>
		FALLIMENTO	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>
		FALLIMENTO CRIT.	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>
		DISASTRO	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>
	*Sprovveduto / **Sorpreso / *** Alle Spalle / R = Ritira il danno								

La Difesa può riuscire ed evitare il danno o addirittura disarmare l'avversario, in casi abbastanza rari. Il disarmo può verificarsi con una buona parata ma non schivando. D'altra parte le armi da lancio potranno solamente essere schivate.

Un bersaglio è da considerare Sprovveduto quando non si trova in una situazione ideale per combattere (ad esempio, ha le mani occupate). In questo caso non potrà testare le sue abilità Parare e Schivare e la sua prova verrà considerata come un Fallimento. Un bersaglio Sorpreso invece usa la tabella del Fallimento Critico, mentre se è attaccato alle spalle utilizza la tabella Disastro.

*Esempio: Chico ha 71 ad Usare Coltello e 64 a Schivare ed affronta un tizio di un'altra gang (diciamo Freddy) che usa una mazza da baseball con un punteggio di 62 e un 55 di Parata. Chico affonda per primo perché ha una maggiore agilità. Tira 27 (Successo) mentre Freddy tira 50 (Riuscita). Chico ha colpito ma infligge solo metà danno, per un totale di 9 ferite. Adesso tocca a Freddy che tira 96 (Fallimento Critico) e Chico invece realizza un 7 (Successo Critico), ma avendo schivato e non parato, non riesce a disarmare l'avversario.*

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

### 6.8. Tabella del Combattimento con Armi da Fuoco

I proiettili d'arma da fuoco non si possono né schivare né parare. Consultare la tabella tenendo in considerazione lo stato del bersaglio. Se questo è coperto, scalare di una o più tabelle a seconda dell'entità della sua copertura. La gittata delle "sputafuoco" è indicata nella tabella delle armi.

BERSAGLIO								
		BRUCIA-PELO	RAVVICINATO	DISTANZA MEDIA	LONTANO	IN CORSA	SU UNA VETTURA	FUORI PORTATA
A T T A C C O	PRODIGIO	<i>Massimo Danno x4</i>	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>
	SUCCESSO CRITICO	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>
	SUCCESSO	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	RIUSCITA	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	FALLIMENTO	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	FALLIMENTO CRIT.	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	DISASTRO	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	<i>Se il bersaglio è coperto scalare di una o più tabelle / R = Ritira il danno</i>							

### 6.9. Stordimento

In combattimento un personaggio sconfitto è solitamente un personaggio stordito da un un buon colpo, e non deve trattarsi per forza di un colpo mortale. Per questo motivo quando un personaggio subisce 20 ferite o più in un solo colpo, dovrà tirare l'abilità Resistenza al KO e consultare la seguente tabella. Si usa la medesima tabella quando si assumono droghe o alcol.

DANNO DEL COLPO	PROVA DI RESISTENZA AL KO	DROGA O SBORNIA
Da 20 a 29 ferite	Riuscita	Leggera
Da 30 a 39 ferite	Successo	Regolare
Da 40 a 49 ferite	Successo Critico	Pesante
50 ferite o +	Prodigio	Overdose

## **7. EQUIPAGGIAMENTO DI UN GUERRIERO**

Cosa può mai portarsi dietro un ragazzino arrabbiato nella notte di New York City? Non è difficile immaginarlo. Dei vestiti comodi, magari con le insegne della propria gang, sigarette o magari qualcosa per tirarsi su, e naturalmente qualche arma che non dia troppo nell'occhio. Coltelli a serramanico, tirapugni, in casi eccezionali qualche molotov. Ovviamente bisogna ricordarsi di marcare il territorio. Una bomboletta spray diventa quindi indispensabile. Per il resto, la fantasia del giocatore e l'intuito del Master dovrebbero bastare a fornire ai PG il necessario.

### **7.1. Denaro**

Un ragazzino dei sobborghi più poveri può avvalersi di pochi dollari al giorno, specialmente se ancora studente. Se lavora magari può anche permettersi di spendere una ventina di dollari a sera. I prezzi di quegli anni sono calcolabili alla pari della metà di quelli oggi, agevolando così il lavoro del Master.

Una birra può costare un paio di dollari, come un pacchetto di sigarette. Venti dollari per acquistare un buon coltello, da 5 a 10 per un po' di marijuana, 20 per roba più forte, fino a 100 sacchi per un grammo di coca. Ogni personaggio inizia il gioco con 5d10 di dollari.

### **7.2. Le Armi Bianche**

Portare delle armi vistose a giro nella notte non è molto saggio, e anche completamente inutile perché con un po' di fantasia nella città è possibile reperire molti oggetti pericolosi. Alcune gang però fanno della loro arma un simbolo, come ad esempio i Baseball Furies, e non si fanno grossi problemi ad andare a giro con una mazza da baseball. Comunque qui sotto c'è una lista delle armi bianche più utilizzate dalle bande. Per calcolare il danno finale bisogna ricordarsi di aggiungere il valore critico della forza del personaggio (1/10 del totale).

<b>ARMA</b>	<b>DANNO</b>	<b>COSTO</b>
Pugni/Calci	FOR/10 (pugni possono parare altri pugni)	
Tirapugni	1d10/2 + FOR/10	\$ 10
Coltello a serramanico*	2d10 + FOR/10 (lancio tra 3 e 5 metri)	\$ 20
Pugnale*	2d10 +2 + FOR/10 (lancio tra 3 e 5 metri)	\$ 30
Bastone**	1d10 -1 + FOR/10 (può parare)	
Spranga di ferro**	2d10 -1 + FOR/10 (può parare)	

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

Mazza da baseball**	1d10 +1 + FOR/10 (può parare)	\$30
Collo di bottiglia*	2d10 -1 + FOR/10	
Pietra (lancio)	FOR/10 + o – il fattore distanza	
Molotov (lancio)	a seconda della situazione (da 3d10 a 5d10)	
Accetta**	2d10 +3 +FOR/10	\$25
Catena (speciale)	2d10 + FOR/10 (può parare)	\$10
Chiave Inglese*	1d10 + FOR/10	\$5

Per usare il tirapugni si utilizza l'abilità Pugni/Calci. Le armi con (\*) sono considerate armi corte e quindi si utilizza l'abilità Usare Coltello. Le armi con (\*\*) sono invece lunghe e per utilizzarle si tira l'abilità Usare Bastone/Spranga. Pietre e molotov si utilizzano con l'abilità Lanciare (vedi poi). La Catena è un esempio di arma speciale e per usarla occorre un'abilità specifica da annotare tra le Abilità Secondarie. Ogni risultato di "Parata" con la catena è da considerare come possibile "disarmo". I contendenti dovranno fare un confronto di Forza.

*Esempio: Chico attacca col coltello un membro dei Turnballs AC's munito di catena. Entrambi eseguono un Successo, che corrisponderebbe a una Parata, ma in questo caso invece è un possibile disarmo. I due dovranno confrontare la Forza. Se il tizio dei Turnballs AC's primeggia, riuscirà a disarmare Chico.*

### 7.5. Lanciare

Si può arrivare a lanciare con efficacia un oggetto contundente (coltello o pietra) fino ad una distanza pari al doppio del punteggio Critico dell'abilità Lanciare. Fino a tale distanza, si usa normalmente la tabella di Attacco-Difesa. Ogni 3 metri oltre questa distanza si scala di una tabella nel risultato.

*Esempio: Chico può lanciare il suo coltello fino a 10 metri (5 è il suo Critico di Lanciare sul totale di 56). Il bersaglio è a 12 metri. Ottiene un Successo mentre il bersaglio fallisce il tiro Schivare. Dovrebbe infliggergli un danno base, ma siccome è più lontano del raggio massimo, scala di una tabella ed infligge soltanto metà danno.*

Per quanto riguarda le molotov, il personaggio dovrà dichiarare il bersaglio e fare una prova secondo le disposizioni del Master riguardo la sua difficoltà. La molotov infatti si può anche schivare, ma non evitare il suo effetto.

#### **7.4. Schivare o Parare un secondo e terzo attacco.**

Un personaggio può subire nello stesso turno di gioco un massimo di tre attacchi (situazione di accerchiamento). Il personaggio in questione può tentare di schivarli oppure pararli tutti ma con delle penalità. Consultando la tabella del combattimento, durante il secondo attacco si scalerà un risultato, mentre per il terzo se ne scalerà due (risultato di Disastro escluso).

*Esempio: i tre attacchi sul personaggio hanno tutti successo. Lui prova a schivarli. Il primo tira un successo e si difende. Il secondo tira nuovamente un successo ma scala un risultato e diventa una riuscita. Subisce ½ danno. Il terzo è una riuscita e diventa un fallimento critico perché scala due risultati. Subisce il massimo dei danni.*

Un Disastro si considera solo con un risultato di 00. Non è possibile scalare la tabella fino a questo risultato. È consentito rinunciare al proprio attacco per difendersi. In questo caso si potrà schivare o parare il secondo attacco normalmente, e scalare un risultato sulla tabella del combattimento per il terzo attacco.

#### **7.5. Le Armi da Fuoco**

Sono rare ma reperibili. Un certo onore tra i guerrieri li porta a privilegiare il confronto corpo a corpo. Purtroppo però ci sono delle bande che non tengono molto al proprio onore (vedi i Rogue), e girano tranquillamente con le sputafuoco. La distanza corrisponde ai tre stati del bersaglio: Ravvicinato, Distanza Media e Lontano. Un bersaglio Fuori Portata si trova più lontano del raggio lungo dell'arma, fino a un massimo del suo doppio. *Esempio: per chi usa un'automatica di grosso calibro un bersaglio fuori portata si trova da 31 a 60 metri, oltre i quali diventa impossibile da colpire.*

<b>ARMA</b>	<b>DANNO</b>	<b>CARICATORE</b>	<b>DISTANZA (in metri)</b>	<b>COSTO</b>
Revolver piccolo calibro	3d10	(6 colpi)	3/10/20	\$150
Revolver grosso calibro	4d10	(6 colpi)	3/10/20	\$250
Automatica piccolo calibro	3d10	(10 colpi)	5/15/30	\$250
Automatica grosso calibro	4d10	(10 colpi)	5/15/30	\$350
Fucile da caccia	5d10	(2 colpi)	10/20/40	\$500

## **8. CRESCITA DEL PERSONAGGIO**

Alla fine di una avventura il Master assegna un numero di punti esperienza ad ogni giocatore, a seconda di come hanno interpretato il proprio personaggio. Questo punteggio può variare da 10, per una prova deludente, fino a 50 per un'ottima prova. Un'avventura clamorosa, come ad esempio quella del ritorno a Coney Island dei Warriors la notte del megaraduno, varrebbe almeno 70 punti. Ma è una cosa da film!

Questi punti vengono poi spalmati a piacere del giocatore per aumentare le abilità del personaggio. Ogni abilità, anche quelle secondarie, non potranno aumentare più del 10%. Dividendo per 5 il numero dei punti assegnati si ottiene un valore da poter aggiungere alla propria Reputazione. Facendo una media dei punti acquisiti dalla gang e dividendo il risultato per 2 si ottiene il valore da aggiungere alla Reputazione della banda.

## **9. UNA PRIMA AVVENTURA**

È passata una settimana dal quel sanguinoso sabato del Mega-raduno e da allora il mondo della notte è cambiato. Cyrus è morto. La speranza che aveva portato è scesa negli inferi insieme a lui. Cyrus voleva riunire tutte le gang, fondare un vero e proprio esercito della notte, per contrastare l'arrogante senso del dovere delle forze dell'ordine e imporre una legge nuova, quella dei guerrieri. Alcuni lo hanno



creduto un pazzo, ma molti intuivano la sua magia, il potere che scaturiva dalle sue parole mentre davanti a migliaia di ragazzi urlava il suo disegno. Poi uno sparo, e tutto si è infranto. La notte è trascorsa tra inseguimenti ed agguati, e molto sangue è stato sparso sulle strade di New York City. La polizia ha arrestato numerosi ragazzi, ma non è riuscita a sedare come voleva la rabbia delle innumerevoli bande della città. Certo è che dopo gli avvenimenti susseguitesesi al Mega-raduno, le forze dell'ordine hanno ingaggiato una vera e propria guerra contro tutte le gang. Adesso ci sono pattuglie ovunque, ed ogni agente ha il pieno diritto, non ufficiale, di intervenire con qualsiasi mezzo per debellare la violenza nella città. L'ordine viene direttamente dall'alto, e la maggior parte dei poliziotti non vede l'ora di applicare questa nuova direttiva.

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

*NOTE PER IL MASTER: La polizia interviene quasi sempre con 2 o 3 unità, per un totale di 4-6 agenti, naturalmente armati. Molta gente teme le gang, perciò è molto facile che situazioni rumorose e violente vengano comunicate al più vicino distretto di polizia. Se una pattuglia avvista una banda cercherà di fermarla, e se colta sul fatto, oppure trovata in possesso di armi o droga, scatterà subito l'arresto. Anche un Successo di Reputazione potrebbe far scattare un eventuale fermo. La polizia non è assolutamente corretta nei confronti delle bande. Cercherà in ogni modo di provocare i ragazzi per avere così un pretesto per arrestarli.*

AGENTI								
Nome	FOR	INT	CON	AGI	COS	FAS	Sparare	Manganello
Portnoy	62	48	35	61	52	43	65	66
McKene	58	39	38	62	54	56	60	57
Sanchez	71	51	34	65	47	71	72	65
Lee	65	50	41	57	62	55	69	68
Caruso	66	48	33	59	53	34	55	60
Gorvich	55	44	36	58	55	46	54	56

*Ogni agente possiede un manganello e una pistola automatica di calibro leggero che produce un danno di 3d10.*

### 9.1 Gli Scenari di Gioco

L'avventura si gioca su due scenari. Il primo è un grande garage a Cypress Hills, nel Queens, dove si dà una festa e la gang giocante è invitata. Potrebbe essere stata Lily ad invitare uno dei PG. Lily è una ragazza sveglia, 17 anni, due occhi viola e un sorriso ammaliante (Fascino 76). In effetti sono stati proprio i due fratelli di Lily a organizzare questa festa, Matt e Calvin. Il luogo è una specie di capannone abbandonato in fondo ad una buia strada semi disabitata, a 15 minuti dalla fermata del metrò (le indicazioni sono state date con precisione).

Giunti sul luogo i PG si accorgeranno subito della presenza di un'altra gang. I Blackbirds. Le loro due motociclette con sidecar sono ben visibili all'esterno. I Blackbirds sono sei accattabrighe del Queens, che non sono neanche stati invitati alla festa. Sono lì perché il capannone si trova vicino al loro territorio. Viaggiano sopra due vecchi sidecar segnati dal loro logo, tre corvi neri su campo bianco. Vestono di pelle, sono rockers di razza bianca. Durante la festa si ascolta prevalentemente Motown (Diana Ross, Commodores, Supremes, Marvin Gaye), vista la presenza di molti ragazzi di colore. Ci sono forse un centinaio di persone, la maggior parte delle quali è molto tranquilla. Balla sotto un palco ben

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

arrangiato, beve presso un piccola zona bar e si diverte. Gira un po' di marijuana, e anche dell'acido. Jum, un negrone alto e smilzo, è disponibile a offrire i suoi servizi di spacciatore.

Questa prima parte dell'avventura è solo un antipasto per far muovere un po' i giocatori sul palcoscenico dei Guerrieri della Notte. Durante la festa potrebbe succedere di tutto, come niente. Al Master il compito di animare la situazione. L'avventura si fa decisamente più eccitante nella seconda parte.

BLACKBIRDS								
Nome	FOR	INT	CON	AGI	COS	FAS	Coltello	Schivare
Crow	65	70	48	72	60	65	75	70
Ace	57	58	35	70	61	51	66	69
Bat	62	59	39	65	47	54	68	60
Vinny	59	50	41	64	52	55	67	68
Leeroy	68	51	38	58	43	54	64	60
Sun	50	48	40	59	55	59	59	56

*Crow è il capo della gang, Ace il vice e Sun la mascotte.*

### 9.2. Il Bacio della Morte

Il Bacio della Morte è il secondo scenario dell'avventura. Il gruppo è stato invitato ad una prova di coraggio dal capo di un'altra gang del Queens, i Gryphons (il logo è un classico giacchetto di pelle nera con il disegno di un grifone rosso). L'invito era stato dato al Megaraduno, durante una lite accasasi subito dopo il colpo sparato a Cyrus, una settimana prima. Claw, capo dei Gryphons, aveva proposto il Bacio della Morte, un rituale molto popolare tra le gang. Si tratta di rubare un'auto e presentarsi puntuali al luogo del ritrovo (in questo caso alle 1:00 di notte presso una strada nascosta dietro il Forest Park). I due contendenti dovranno lanciare la propria auto su una corsia molto stretta, un'auto contro l'altra. Il primo che sterza uscendo di strada ha perso. È necessario dunque testare la propria Freddezza (FAS/2) e l'abilità Guidare.

Ovviamente tutto può succedere nel luogo dell'incontro, un parco decadente e poco illuminato, anche un inaspettato intervento delle forze dell'ordine.

GRYPHONS										
Nome	FOR	INT	CON	AGI	COS	FAS	Pugni	Parare	Coltello	Guidare
Claw	72	65	60	73	65	71	80	78	75	65
Fire*	65	62	45	70	62	51	72	70	71	51
Robbie*	74	58	39	64	57	53	63	68	67	49

## **IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE**

Ted**	71	56	47	66	52	52	62	65	66	43
Jimmy**	63	58	54	58	46	51	59	63	62	50
Sky	66	54	37	56	57	59	64	59	58	36
Ron	55	60	47	56	54	46	60	53	61	40
Doom	53	59	48	63	62	45	65	56	65	42
<i>Gang mista prevalentemente di razza bianca - *Nero - **Ispanico</i>										

Un eventuale scontro con i Gryphons verrà preferibilmente portato senza armi. Nel durissimo corpo a corpo si daranno mano ai coltelli solo se necessario.

### **9.3. Ancora Agenti**

Una lista di poliziotti pronti all'uso. Perché non sono mai abbastanza!

Nome	FOR	INT	CON	AGI	COS	FAS	Sparare	Manganello
James	67	47	37	71	54	43	64	68
Dylan	68	42	39	68	56	56	60	59
Hine	74	55	38	68	47	70	70	66
Lee	61	57	49	59	65	55	72	68
Holland	62	49	38	78	54	38	53	65
Trevis	56	57	43	54	53	49	59	58
Palmer	68	45	43	65	59	43	65	67
Bono	67	34	39	64	58	55	60	59
Evans	78	59	42	68	46	71	74	66
Reeves	49	53	48	52	65	53	68	64
Valente	63	47	43	57	54	37	58	58
Crane	52	45	54	60	53	53	54	58
Stolt	68	49	51	67	58	42	67	71
Banks	53	61	32	65	50	57	68	72
McRay	76	54	38	64	46	72	72	63
Adams	61	53	44	53	69	52	69	58
Russel	60	42	39	52	57	41	57	60
Hardin	58	48	38	51	58	42	56	54

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

### 10. PERSONAGGI NON GIOCANTI

Nome	FOR	INT	CON	AGI	COS	FAS	Arma	Pugni	Schivare
Masai	72	84	66	79	74	73	106	100	110
King	85	62	49	68	90	49	88	90	88
Kaled	90	82	37	78	78	40	108	116	120
Swan	68	90	62	78	68	76	101	99	108
Vermin	62	59	48	68	54	58	66	64	60
Cochise	66	60	41	64	50	53	83	85	90
Drake	69	70	57	73	67	62	92	98	94
J.S.	67	64	49	68	65	55	88	91	91
Cobb	70	71	58	80	67	61	97	89	95
Bone	69	67	48	78	55	53	90	86	94
The Duke	92	86	58	75	87	70	110	101	112
Cobra	65	88	53	80	51	42	100	80	102
Woo	66	83	61	77	68	60	98	80	100
Dusk	70	71	62	72	60	67	95	93	95
Moon	56	84	68	74	56	75	96	66	98
Claw	72	65	60	73	65	71	75	80	62
Rock	75	72	53	68	77	61	73	81	70
Doom	70	68	58	65	70	62	75	77	73

**Masai** (leader dei Riffs): nero, possente, occhiali scuri, espressione dura e decisa.

**King** (vice dei Riffs): enorme guerriero di colore, braccio destro di Masai, lunghi capelli rasta, usa una spranga come arma.

**Kaled** (guerriero Riffs): abilissimo guerriero di origine araba. Ha una benda su un occhio e usa una sciabola che infligge 3d10 più la forza.

**Swan** (leader dei Warriors): noto bellone bianco, abile col pugnale (soprattutto a lanciarlo!!!)

**Vermin** (Warriors): chiacchierone dei Warriors, un po' cagasotto.

**Cochise** (Warriors): smilzo nero dei Warriors, abile nel combattimento.

**Drake**: leader degli High Hats, cappello, bretelle e maglia rossa. Usano un bastone appuntito che infligge 1d10 + 1 + la forza.

**J.S.** (vice degli High Hats): sta per "just say it!", frase che ripete a chiunque abbia intenzione di rompergli le palle. Anche lui porta il tipico bastone appuntito degli High Hats.

## **IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE**

**Cobb** (capo dei Baseball Furies): volto dipinto, espressione incazzata. Inutile descriverli!

**Bone**: vice capo dei Baseball Furies.

**The Duke** (leader degli Huks): detto anche La Montagna, enorme nerone con una buona dose di pazzia da dispensare a chi si mette tra lui e i suoi piani. Ha una pistola.

**Cobra** (vice capo degli Huks): nero, silenzioso, furtivo, mortale... come un serpente.

**Woo** (leader dei Dragons), la più pericolosa gang di Chinatown. Ovviamente letale nelle arti marziali.

**Dusk** (leader dei Vest): i Vest sono una gang di ceppo ispanico, abilissima nell'uso dei coltelli.

**Moon** (leader delle Venus): le Venus sono una gang femminile sexy e mortale. Hanno le sputafuoco che usano senza problemi.

**Claw**: lo conosciamo, è il leader dei Gryphons.

**Rock**: gigante bianco, è leader degli Hunters, gang sadomaso abile con le lame.

**Doom**: leader dei Moonrunners, afroamericani abili anch'essi come i Gryphons nelle corse d'auto.

### **11. EVOLUZIONE DELLA CAMPAGNA**

La città è sul punto di esplodere. Si avverte nell'aria, nella tensione accomunata nell'ultimo mese, esattamente dal giorno del Megaraduno di tutte le gang. Da quell'evento gli scontri si sono moltiplicati, la polizia ha chiesto aiuto all'esercito e utilizza la mano più violenta della legge. Il pugno di ferro delle forze dell'ordine sta invadendo i quartieri più poveri, setacciando in lungo e in largo, stanando ogni singolo elemento delle bande, per metterlo in ginocchio. È passato il tempo degli arresti. Oggi in città è solo il manganello e sempre più spesso la sputafuoco a dettare legge e fare giustizia. La giustizia dei ricchi, è ovvio. La polizia conta ormai cinquantamila elementi. Sempre meno della grande armata della notte, ma si tratta sicuramente di un contingente più preparato e pericolosamente equipaggiato.

Il sindaco ha una sola richiesta, ed è appoggiata da tutti i cittadini dell'alta società: eliminare tutte le gang di New York prima della fine dell'anno. È per questo che è giunto il momento di radunare nuovamente le bande e questa volta riuscire in quello che era il progetto di Cyrus. Un raduno più in sordina, da qualche parte al chiuso, negli inferi del Bronx, dentro le magioni sotterranee dei Riffs. Masai, capo della più grande gang, è intenzionato a dare battaglia all'ordine costituito, ma è pronto a farsi da parte se un leader più carismatico e risoluto vorrà prendere la parola.

Al nuovo raduno, che si terrà il primo di settembre, sono state invitate solo le

## **IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE**

bande più importanti, quelle davvero intenzionate ad unirsi. Tutto quanto si dovrà svolgere nella più assoluta segretezza. Ci saranno gli Warriors, che hanno dimostrato il loro valore. Swan, il loro capo, potrebbe candidarsi leader del movimento. Ci saranno gli High Hats, guidati dal loro capo Drake, e i Baseball Furies comandati da Cobb, che miracolosamente metteranno da parte anche i dissapori della battaglia nel parco con i Warriors. Sarà anche presente una gang ben conosciuta per la temerarietà del suo capo, The Duke. Si tratta degli Huks. Poche altre saranno presenti. L'idea è metterne d'accordo un po' alla volta, unirsi lentamente per creare davvero un'armata micidiale.

L'obbiettivo? Conquistare Manhattan.

### **11.1. Dove Arrivare?**

Non è difficile immaginare dove poter condurre questa campagna di gioco. C'è un legame abbastanza evidente tra "I Guerrieri della Notte" e "1997 fuga da New York", altro film cult dei primi anni '80, un legame che si potrebbe percorrere attraverso il gioco di ruolo. The Duke degli Huks è evidentemente il giovane Duca che Snake Plissken incontrerà nel suo viaggio per salvare il presidente. Al Master il compito di unire i punti che formeranno questo avvincente disegno.

## **12. NOTE CONCLUSIVE**

La prima stesura di questo gioco risale al 2000. L'avventura presentata a fine manuale venne giocata in due sessioni e il regolamento si dimostrò abbastanza convincente. La creazione delle schede dei personaggi potrebbe rivelarsi un po' complessa, ma una volta che queste sono finite, il gioco dovrebbe scorrere abbastanza bene. Sentitevi comunque liberi di adattarlo alle vostre evenienze.

Questo è un gioco amatoriale divulgabile liberamente in rete che si avvale della licenza *Creative Commons 2.5 Share Alike*. Potete copiarlo, stamparlo, trasformarlo e riproporlo dove volete basta che ne citiate sempre la fonte e l'autore e non lo facciate a scopo di lucro. Le immagini presenti in questo manuale sono tratte dal film "I Guerrieri della Notte" e poi rielaborate in photoshop per agevolare la stampa. Per informazioni, feedback ed eventuali collaborazioni scrivere a [info@willoworld.net](mailto:info@willoworld.net).

*GM Willo – [www.willoworld.net](http://www.willoworld.net)*

*Novembre 2010*

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

NOME		<i>Simbolo della Gang</i>
SOPRANNOOME		
GANG		
RUOLO		
TERRITORIO		
REPUTAZIONE PG		
REPUT. GANG		
PROFILO - ETÀ		

CARATT.	Riuscita	Successo 1/2	Critico 1/10	VALORE FERITE		Malus
FORZA				VALORE MASSIMO		<b>0</b>
INTUITO				FERITA MEDIA 3/4		<b>-5%</b>
CONOSCENZA				FERITA SERIA 1/2		<b>-10%</b>
AGILITÀ				FERITA GRAVE 1/4		<b>-20%</b>
COSTITUZIONE				KO – da -1/10 a 0		<b>KO</b>
FASCINO				FERITE ATTUALI		

Abilità Primaria	Riuscita	Successo	Critico	Abilità Primaria	Riuscita	Successo	Critico
Arrampicarsi ag/fo				Percepire in/in			
Corsa ag/cos				Persuadere fa/in			
Furtività ag/in				Pugni/Calci ag/in			
Guidare in/con				Resist. al KO cos/cos			
Lanciare fo/ag				Schivare ag/in			
Lanc. Coltello fo/ag				Sparare in/in			
Lotta ag/cos				Sorprendere ag/in			
Nascondersi ag/in				Usare Coltello ag/in			
Parare ag/fo				Spranga/Bastone ag/fo			
Parlantina fa/con				Scatto ag/fo			

Abilità Secondaria	Riuscita	Successo	Critico	EQUIPAGGIAMENTO & DENARO	
				<b>ARMI</b>	<b>DANNO</b>

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

### TABELLE PER IL MASTER

TABELLA DELLE PROVE DI ABILITÀ		
TIRO d%	RISULTATO	DIFFICOLTÀ
01%	PRODIGIO	ASSURDA
02% - Critico	SUCCESSO CRITICO	ESTREMA
Critico +1 - Successo	SUCCESSO	ALTA
Successo +1- Riuscita	RIUSCITA	NORMALE
Riuscita - 95%	FALLIMENTO	SCONTATA**
96% - 99%	FALLIMENTO CRITICO*	<p><i>*Se l'abilità è superiore a 90% è da considerare un semplice Fallimento.</i></p> <p><i>**Quando la riuscita di una prova è scontata, si fallisce solo con 96% o più.</i></p>

TABELLA DEL CONFRONTO							
	PRODIGIO	SUCCESSO CRITICO	SUCCESSO	RIUSCITA	FALLIMENTO	FALLIMENTO CRIT.	DISASTRO
PRODIGIO	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio + Grave Cons.</i>
SUCCESSO CRITICO	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>
SUCCESSO	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Prodigio</i>
RIUSCITA	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>	<i>Successo Critico</i>
FALLIMENTO	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Successo</i>
FALLIMENTO CRIT.	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>	<i>Riuscita</i>
DISASTRO	<i>Prodigio + Grave Cons.</i>	<i>Prodigio + Cons.</i>	<i>Prodigio</i>	<i>Successo Critico</i>	<i>Successo</i>	<i>Riuscita</i>	<i>Parità</i>

TABELLA DELLO STORDIMENTO		
DANNO DEL COLPO	PROVA DI RESISTENZA AL KO	DROGA O SBORNIA
Da 20 a 29 ferite	Riuscita	Leggera
Da 30 a 39 ferite	Successo	Regolare
Da 40 a 49 ferite	Successo Critico	Pesante
50 ferite o +	Prodigio	Overdose

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

TABELLA DEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO								
DIFESA BERSAGLIO								
ATTACCO		PRODIGIO	SUCCESSO CRITICO	SUCCESSO	RIUSCITA	FALLIMENTO*	FALLIMENTO CRIT.**	DISASTRO ***
	PRODIGIO	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno x4</i>
	SUCCESSO CRITICO	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno x2</i>
	SUCCESSO	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Massimo Danno + R</i>
	RIUSCITA	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Massimo Danno</i>
	FALLIMENTO	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>Danno Base</i>
	FALLIMENTO CRIT.	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Metà Danno</i>
	DISASTRO	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Disarmo</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>	<i>Difesa</i>
	*Sprovveduto / **Sorpreso / *** Alle Spalle / R = Ritira il danno							

TABELLA DEL COMBATTIMENTO CON LA ARMI DA FUOCO								
BERSAGLIO								
ATTACCO		BRUCIAPELO	RAVVICINATO	DISTANZA MEDIA	LONTANO	IN CORSA	SU UNA VETTURA	FUORI PORTATA
	PRODIGIO	<i>Massimo Danno x4</i>	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>
	SUCCESSO CRITICO	<i>Massimo Danno x2</i>	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>
	SUCCESSO	<i>Massimo Danno + R</i>	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	RIUSCITA	<i>Massimo Danno</i>	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	FALLIMENTO	<i>Danno Base</i>	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	FALLIMENTO CRIT.	<i>Metà Danno</i>	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	DISASTRO	<i>¼ di Danno</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>	<i>Mancato</i>
	<i>Se il bersaglio è coperto scalare di una o più tabelle / R = Ritira il danno</i>							

## IL GDR DEI GUERRIERI DELLA NOTTE

<b>TABELLA DELLE ARMI BIANCHE</b>		
<b>ARMA</b>	<b>DANNO</b>	<b>COSTO</b>
Pugni/Calci	FOR/10 (pugni possono parare altri pugni)	
Tirapugni	1d10/2 + FOR/10	\$ 10
Coltello a serramanico*	2d10 + FOR/10 (lancio tra 3 e 5 metri)	\$ 20
Pugnale*	2d10 +2 + FOR/10 (lancio tra 3 e 5 metri)	\$ 30
Bastone**	1d10 -1 + FOR/10 (può parare)	
Spranga di ferro**	2d10 -1 + FOR/10 (può parare)	
Mazza da baseball**	1d10 +1 + FOR/10 (può parare)	\$30
Collo di bottiglia*	2d10 -1 + FOR/10	
Pietra (lancio)	FOR/10 + o – il fattore distanza	
Molotov (lancio)	a seconda della situazione (da 3d10 a 5d10)	
Accetta**	2d10 +3 +FOR/10	\$25
Catena (speciale)	2d10 + FOR/10 (può parare)	\$10
Chiave Inglese*	1d10 + FOR/10	\$5

<b>TABELLA DELLE ARMI DA FUOCO</b>				
<b>ARMA</b>	<b>DANNO</b>	<b>CARICATORE</b>	<b>DISTANZA (in metri)</b>	<b>COSTO</b>
Revolver piccolo calibro	3d10	(6 colpi)	3/10/20	\$150
Revolver grosso calibro	4d10	(6 colpi)	3/10/20	\$250
Automatica piccolo calibro	3d10	(10 colpi)	5/15/30	\$250
Automatica grosso calibro	4d10	(10 colpi)	5/15/30	\$350
Fucile da caccia	5d10	(2 colpi)	10/20/40	\$500

<b>TABELLA DELLA ABILITÀ</b>			
<b>Arrampicarsi ag/fo</b>	<b>Parare ag/fo</b>	<b>Sorprendere ag/in</b>	<b>Graffitiismo int/10</b>
<b>Corsa ag/cos</b>	<b>Parlantina fa/con</b>	<b>Usare Coltello ag/in</b>	<b>Improvvi. un'arma int/2</b>
<b>Furtività ag/in</b>	<b>Percepire in/in</b>	<b>Spranga/Bastone ag/fo</b>	<b>Pedinare int/2</b>
<b>Guidare in/con</b>	<b>Persuadere fa/in</b>	<b>Scatto ag/fo</b>	<b>Scassinare agi/5</b>
<b>Lanciare fo/ag</b>	<b>Pugni/Calci ag/in</b>	<b>Arti Marziali agi/20</b>	<b>Sex Appeal fas/5</b>
<b>Lanc. Coltello fo/ag</b>	<b>Resist. al KO cos/cos</b>	<b>Ballare agi/2</b>	<b>Skateboard agi/10</b>
<b>Lotta ag/cos</b>	<b>Schivare ag/in</b>	<b>Borseggiare agi/5</b>	<b>Sport agi/2</b>
<b>Nascondersi ag/in</b>	<b>Sparare in/in</b>	<b>Freddezza fas/2</b>	<b>Soccorso con/5</b>

LA METROPOLITANA DI NEW YORK

