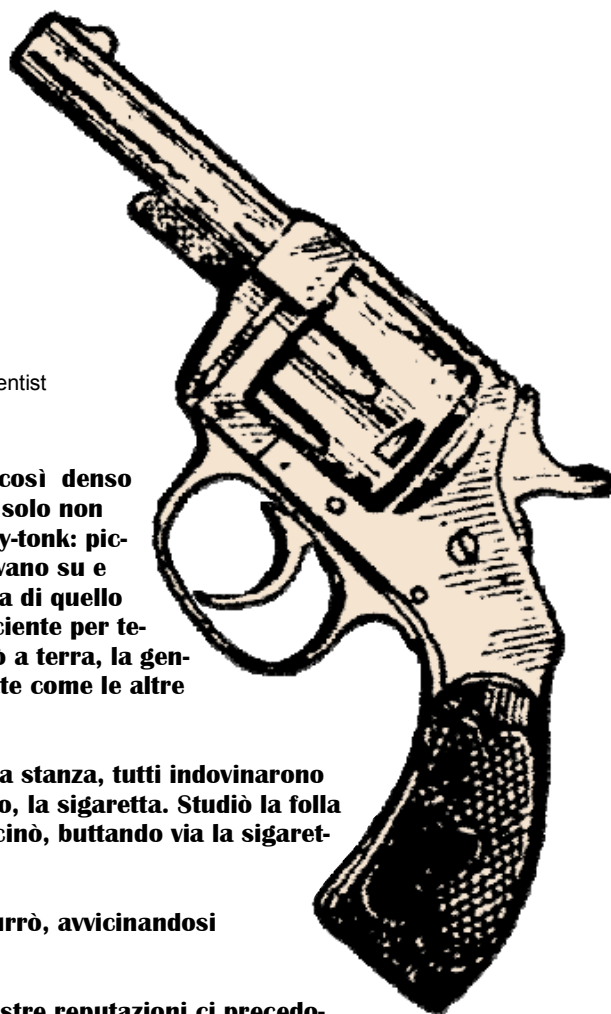


SPADE

Vs. INDY

Creato da Tamás Kisbali alias Evil Scientist



Il bar era strapieno. Il fumo... il fumo era così denso da attutire i suoni. Il negro con un occhio solo non faceva nemmeno finta di suonare un honky-tonk: picchiava sui tasti, con le mani che si muovevano su e giù per la tastiera. Nessuno si preoccupava di quello che stava strimpellando. Il ritmo era sufficiente per tenere in movimento la folla. Un uomo crollò a terra, la gente calpestò il suo corpo immobile. Una notte come le altre sui moli di New Carthage.

Apparve un volto nuovo. Appena entrò nella stanza, tutti indovinarono che era un americano. Il cappello, il vestito, la sigaretta. Studiò la folla e individuò un altro americano. Gli si avvicinò, buttando via la sigaretta mentre avanzava.

“Il Dr. Humbert, se non mi sbaglio,” sussurrò, avvicinandosi all’orecchio dell’altro uomo.

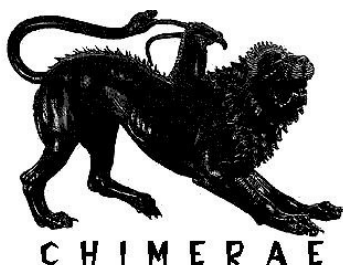
“E lei dev’essere il famoso Mr. Doe... le nostre reputazioni ci precedono,” rispose il Dr. Humbert, “parliamo di affari. Senza girarci intorno.”

“Il suo buon amico,” disse Doe, sottolineando la parola “amico” con un sorriso ironico, “il Dr. Keeton ha il diamante. Ben nascosto. Il suo quartier generale è da qualche parte nel sistema fognario di New Carthage. C’è un dannato labirinto, là sotto. Io conosco la strada, ma arrivare in fondo non sarà facile.”

Adesso era il turno del Dr. Humbert di sorridere. “È quello che pensa lei. Un vero amico mi ha fornito la mappa di quei tunnel... ce l’ho nella mia stanza.”

“Oh... mi dispiace deluderla,” a questo punto, il loro dialogo divenne uno scambio di sarcasmo e scaltri sorrisetti, “ma quella ragazza, come si chiama, Juliette... beh, Juliette non è la figlia di uno scienziato rapito. Lavora per Keeton. Sono sicuro che avrà approfittato della sua assenza per distruggere la mappa. La sola persona che può aiutarla sono io.”

“MALEDIZIONE!” gridò il Dr. Humbert. Era difficile capire se fosse più infuriato per il trucco con cui il suo avversario l’aveva giocato o per il tradimento di Juliette.



CHIMERA E

INTRODUZIONE.

In “Spade vs. Indy” le storie ruotano intorno a un conflitto, nel quale due personaggi rivali che hanno lo stesso obiettivo sono costretti a cooperare, solo per ritrovarsi l’uno contro l’altro quando il suddetto obiettivo viene raggiunto. Uno dei personaggi è uno Spade (un investigatore privato duro e malinconico), l’altro è un Indy (un altrettanto tosto “professore” di archeologia). L’obiettivo: ovviamente, un antico artefatto. Il canovaccio della storia riportato nell’introduzione al romanzo recita più o meno così:

È il 1938. John Doe (Spade) viene ingaggiato da una bellissima e pericolosa straniera per recuperare l’Occhio di Hua, un prezioso diamante che un tempo era incastonato nello scettro di un capotribù africano. Contemporaneamente, il Dr. Humbert (Indy) scopre un antico manoscritto che afferma che l’Occhio di Hua possiede dei poteri magici. Entrambi arrivano a New Carthage, una città del Nordafrica, e vengono a sapere della presenza dell’altro. Scoprono che anche i nazisti vogliono il diamante. Doe e il Dr. Humbert devono cooperare, altrimenti non avranno la minima possibilità contro quei fastidiosi nazisti dal grilletto facile, che probabilmente si dilettono di negromanzia. Dopo molte avventure, i nostri eroi riescono a mettere le mani sul diamante... chi riuscirà a tenerlo per se?

Numero di giocatori: sono necessari un Narratore e almeno due giocatori - uno Spade e un Indy. Giocatori addizionali impersonano amici, alleati e damigelle in pericolo. Ricorda che interpretare un personaggio secondario non è affatto meno interessante che assumere uno dei ruoli principali...

Il sistema di gioco utilizza due mazzi di carte da gioco francesi (senza i jolly), uno per la generazione del personaggio e per tenere traccia delle statistiche, e il secondo per la risoluzione di prove e conflitti.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.

Si sceglie il concetto del personaggio. Due dei giocatori prendono i ruoli principali: uno Spade e un Indy. Ogni protagonista ha un seme delle carte: picche ♠ per Spade e fiori ♡ per Indy. Il resto dei partecipanti sono comprimari. Come detto in precedenza, hanno la stessa importanza dei personaggi principali. Non hanno un seme delle carte ma possono pescare una carta supplementare al termine della generazione del personaggio. Tutti creano un concetto di base del proprio personaggio, ponendo speciale attenzione alle relazioni tra i personaggi (amanti, assistenti, ecc.). Poi ogni giocatore pesca otto carte dal mazzo dei personaggi. Quattro di queste carte sono distribuite tra le statistiche principali. Le carte rimanenti sono gli assi nella manica dei personaggi e devono essere tenute segrete.

Le statistiche principali sono:

- **Costituzione.** Rappresenta la forza fisica la robustezza del personaggio. È usata per calcolare l'ammontare di danno che può subire.
- **Destrezza.** Quanto è veloce e agile il personaggio, include la sveltezza.
- **Sagacia.** Cervello. Intelligenza. Saggezza. Indica anche percezione e, in generale, notare le cose.
- **Carisma.** Autoesplicativo. Non è la bellezza - bensì l'atteggiamento e il modo di fare. Usato per le prove di seduzione, autorità, parlantina, mentire, ecc.

Più alta è la statistica, meglio è. I giocatori possono (e sono invitati a farlo) scambiarsi le carte. Potresti, per esempio, scambiare due delle tue carte per prenderne una del tuo seme, e così via. La sola regola è che, alla fine, ogni giocatore deve avere una carta assegnata a ogni statistica e una carta asso nella manica. In fondo al regolamento c'è una scheda del personaggio: le carte statistica vanno poste su di essa (può essere una buona idea fissarle con un fermaglio). Devi anche compilare la sezione Ferite con le rispettive soglie del dolore (vedi pag. 5).

SISTEMA.

Le meccaniche sono davvero semplici. Ogni statistica è rappresentata da una carta da gioco del primo mazzo. Quando fai una prova, pesca una carta dal secondo mazzo ("carta casuale") e confronta i valori. Il più alto batte il più basso, e l'asso vale più di tutti.

| Valore delle carte, dal più basso al più alto → | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|-----|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | J | Q | K A |

Se la carta casuale è del seme del personaggio (come spiegato più avanti), puoi aggiungere +1 al valore della statistica della prova. Il Narratore può sommare o sottrarre punti dal valore della statistica del personaggio a seconda della difficoltà della prova. Trovare alla svelta la tua rivoltella tra i cespugli potrebbe essere difficile da fare, per cui avrai un -2. Sedurre una ragazza ingenua non è così complicato per un uomo affascinante - qui avrai un bonus di +1. Puoi ignorare la penalità se la statistica che stai usando è dello stesso seme del tuo personaggio!

A ogni giocatore è concesso avere fino a cinque carte in mano ("assi nella manica"). Durante *qualsiasi* prova o azione che richiede una carta casuale, *prima* che questa venga pescata, puoi piazzare un asso della manica coperto sul tavolo e rivelarlo dopo che la carta casuale viene pescata. A questo punto,

puoi decidere se sostituire la carta causale con l'asso nella manica oppure no, modificando così l'esito della prova. In entrambi i casi, l'asso nella manica viene scartato dopo la risoluzione dell'azione. Tieni separati i due mazzi di carte (personaggi e causale) e i rispettivi scarti.

Un qualsiasi numero di giocatori può usare l'asso nella manica per manipolare la prova. Le carte sono rivelate contemporaneamente. A questo punto, i giocatori possono intimidirsi l'uno con l'altro per indurre qualcuno a ritirarsi dalla prova oppure aiutarsi tra loro. Corruzione, ricatto e diplomazia. Ora un giocatore può ritirarsi dalla contesa e sostituire il suo asso nella manica con un'altra delle carte che ha in mano. In alternativa, i giocatori possono persino offrire agli altri dei rimpiazzi dell'asso nella manica o scambiarsi le carte più importanti! Se non si raggiunge un accordo, la contesa ha inizio. Puoi decidere di entrare nella contesa con il tuo asso nella manica originario oppure usarne un altro dalla tua mano. Il contendente con la carta dal valore più alto può sostituire la carta causale con il suo asso nella manica. Se usi una carta del tuo seme come carta della contesa hai un bonus di +1 al suo valore. In caso di parità la prova viene decisa come se non ci fossero assi nella manica. Dopo la risoluzione, tutte le carte (assi nella manica, contesa, casuale) vanno messe nei rispettivi scarti. Per esempio:

Le sabbie mobili stavano risucchiando Doe sempre più giù. Aveva bisogno di tutta la sua destrezza per scampare alla morte. Heather era proprio lì di fianco, assorta nei suoi pensieri. “Dammi la mano,” le disse Doe, lottando per salvarsi la vita.

John Doe deve superare una prova di Destrezza per trarsi d'impaccio. Il suo valore è ♥9 (non del suo seme). Il Narratore decide di assegnargli una penalità di -1, per cui il suo valore conta come ♥8. Se avesse avuto ♠ nella statistica, avrebbe potuto ignorare la penalità. Vediamo alcuni degli esiti possibili!

1. Non vengono giocati assi nella manica. Il giocatore che interpreta Doe pesca una carta casuale: ♥5. La prova riesce.
2. Non vengono giocati assi nella manica. La carta causale è ♠8. Normalmente sarebbe un pareggio, ma la carta è del seme del personaggio, perciò il bonus di +1 alla statistica della prova garantisce il successo a John Doe (e probabilmente gli salva la vita).
3. Doe vuole rimanere vivo a ogni costo, per cui il suo giocatore sceglie un asso nella manica dalla sua mano, ♣2, e la piazza coperta sul tavolo. Non vengono giocati altri assi nella manica. Viene pescata la carta casuale: ♥J. Il giocatore di Doe rivela l'asso nella manica e ha successo.
4. Doe vorrebbe vivere... ma Heather, la sua ex, la pensa diversamente, perciò il suo giocatore sceglie un asso nella manica dalla sua mano, ♦K. Doe ha pronto il suo buon vecchio ♣2. Viene pescata la carta casuale

♥10. È tempo per la contesa. Heather decide di usare il suo asso nella manica originario. Se Doe non ha in mano carte di valore più alto, Heather sostituirà la carta casuale col suo asso nella manica ♦K e il povero Doe verrà risucchiato nelle sabbie mobili. Ma se Doe avesse tenuto... beh, per esempio, un ♠A in mano per ogni evenienza, potrebbe superare Heather nella contesa e salvarsi la vita.

5. Oppure c'è il vero gioco di ruolo. La situazione è la stessa dell'esempio n° 4 - ma il giocatore di Heather sta vincendo perché ha la carta contesa più alta. Supponiamo che Doe abbia una lettera che Heather vuole a tutti i costi. Si accordano che, in cambio della lettera, Heather sostituirà la sua carta contesa con una di minor valore e permetterà a Doe di usare il suo asso nella manica per uscire fuori dalle sabbie mobili.

Importante! Tutte le prove, le contese e gli assi nella manica devono essere giustificati col gioco di ruolo e la descrizione! Le carte sono dei giocatori, non dei personaggi. Se Heather usa con successo un asso nella manica durante il tentativo di fuga di Doe, significa che ha spinto lo sfortunato investigatore privato giù nelle sabbie mobili o semplicemente non gli ha dato una mano e si è limitata a ridergli in faccia mentre affogava. Sii drammatico!

Talvolta potresti voler definire l'effetto di un'azione (incluso il danno inflitto dalle armi o dalle letali trappole in una tomba maledetta). In questi casi, pesca una carta casuale e consulta la tabella qui sotto. Il sistema degli assi nella manica si applica come normale - annuncio prima di pescare, contesa, possibilità di sostituirli.

| Tabella danno/effetto | | |
|-----------------------|-----------------|---------------------------------|
| Valore della carta | Danno | Effetto |
| 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 | Ferita leggera | Minore / meno del previsto |
| 9, 10, J, Q, K | Ferita profonda | Maggiore / come previsto |
| A | Ferita mortale | Sorprendente / più del previsto |

Le ferite leggere, profonde e mortali devono essere annotate sulla scheda del personaggio. Le ferite sono cumulative e, dopo un certo ammontare, diventano più gravi, a seconda della soglia del dolore:

| Valore Costituzione | Ferita leggera | Ferita profonda | Ferita mortale |
|---------------------|----------------|-----------------|----------------|
| 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 | 3 | 2 | 1 |
| 9, 10, J, Q, K | 4 | 3 | 1 |
| A | 5 | 4 | 2 |

Esempio: se un personaggio con Costituzione 7 accumula tre ferite leggere, si

trasformano in una ferita profonda, e due profonde diventano una ferita mortale. Quest'ultima fa perdere i sensi al personaggio e, se nessuno lo soccorre in tempo, se ne va al Creatore. Un personaggio con un Asso come valore di Costituzione deve subire due ferite mortali prima di venire meno.

AZIONE.

Ora vediamo più nello specifico l'uso del sistema. La parola chiave è *intuito*. Ogni volta che vuoi fare qualcosa, dichiara l'azione e descrivila in poche parole. La descrizione dovrebbe includere gli oggetti, i bersagli e i metodi ma, più importante di tutto, il tuo obiettivo.

Il Dr. Humbert afferra la sua fidata rivoltella a sei colpi. Lo sgherro nazista non sembra troppo spaventato - è tempo di entrare in azione. Il coraggioso archeologo mira alla rotula (ha delle domande da fare al bersaglio) e tira il grilletto.

Dopo di ciò, si stabilisce una statistica da usare. Teoricamente è possibile utilizzare qualsiasi statistica per qualsiasi azione, se sei in grado di convincere il Narratore e gli altri giocatori. Il Narratore è libero di assegnare al giocatore delle penalità, se questi tenta di usare una statistica non troppo adatta. L'azione del Dr. Humbert richiede Destrezza. Se la prova è superata, viene pescata un'altra carta casuale per determinare il danno. Il Narratore descrive l'effetto e prosegue oltre. Non tutte le azioni richiedono una risoluzione degli effetti addizionali: talvolta ciò che accade è ovvio. Il dinamismo del gioco ha la priorità sul sistema! Le azioni includono, ma non sono limitate, a:

- Pronto soccorso. Può essere usata per rimuovere una singola ferita leggera o per risvegliare un personaggio privo di sensi. Ci sono molti metodi differenti per raggiungere il risultato - una descrizione creativa può salvare una vita. Può essere un "vero" pronto soccorso con bende (Sagacia) o limitarsi a scuotere il poveraccio finché non si riprende (Costituzione)...
- Combattimento corpo a corpo. Ancora una volta, ne esistono molti tipi. Ci si può affidare alla forza bruta (Costituzione), all'agilità di movimento e alle arti marziali (Destrezza) o persino a "faccio bella figura in posizione di guardia da pugile" (Carisma).
- Scontri a fuoco. La scelta usuale è Destrezza, ma i cecchini si affidano alla Sagacia.
- Scassinare serrature. Servono minuscole dita da hobbit (Destrezza),



- enormi dita da orco (Costituzione) oppure essere in grado di dedurre i movimenti richiesti dalla forma del buco della serratura (Sagacia).
- Seduzione. Parlantina (Carisma) o flettere i muscoli (Costituzione). Oppure qualsiasi altra cosa possa venirti in mente.

STORIE.

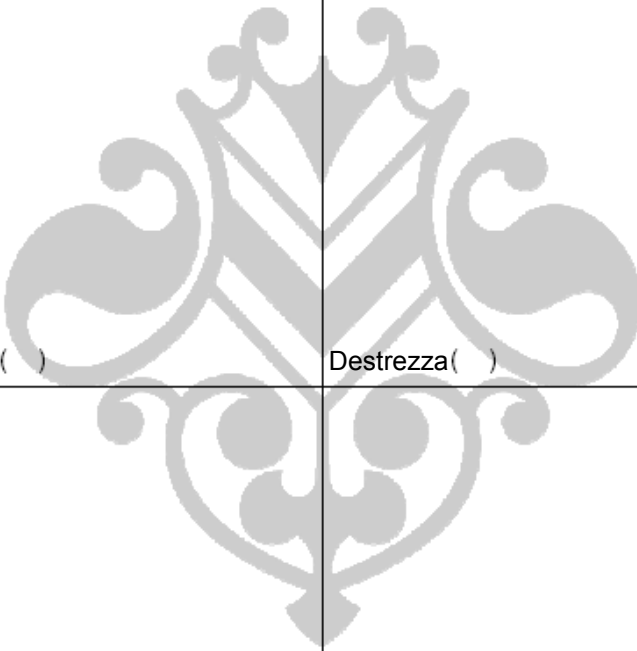
Pulp - noir - drammi - tradimenti - inganni. Questi sono gli elementi chiave sui quali devono concentrarsi sia i giocatori che il Narratore. A essere onesti, "Spade vs. Indy" dovrebbe essere un gioco di ruolo piuttosto tradizionale, basato sulla storia. I personaggi si imbarcano nella loro ricerca di un artefatto perduto. Vengono introdotti i nemici - c'è un veloce incontro con l'antagonista principale, che riesce a fuggire. Gli scagnozzi vengono eliminati. I rifugi violati. La nemesi sconfitta. Potresti dire che "Spade vs. Indy" è debitore nei confronti dei film di Indiana Jones. Ma l'atmosfera dovrebbe essere quella de Il Falcone Maltese. Il limite di tempo imposto dalla 24-hour RPG contest non lascia spazio alla creazione di un mondo pregenerato e complesso - ma dai... tutti conoscono il pulp. Hai visto i film. Usa gli archetipi e gli stereotipi che ogni giocatore ha in testa. Inventati un assurdo artefatto, aggiungi qualche frottola pseudoscientifica, sfrutta il tema del "nazismo arcano". E assicurati di utilizzare dei dialoghi appropriati.

Ci sono alcune note relative al sistema. Ovviamente non c'è bisogno che tu abbia quattro carte per ogni singolo personaggio non giocante (PNG) che compare durante la partita. Scriviti semplicemente i loro valori su un pezzo di carta. Le soglie del dolore dei nemici generici dovrebbero essere tenute basse, per consentire di eliminarli con un singolo colpo... Gli scagnozzi non usano gli assi nella manica, ma quando i giocatori incontrano un nemico più importante (come l'Obersturmbannführer delle SS Karl von Schiffburg o il malvagio Dr. Keeton in persona) il Narratore dovrebbe pescare fino a cinque carte casuali e utilizzarle come assi nella manica.

Il Narratore deve ricompensare i giocatori per le mosse più abili, le informazioni che recuperano e via dicendo assegnando loro degli assi nella manica addizionali. Se non ci sono più carte di questo tipo nel mazzo, mescola gli scarti. Il Narratore può alterare il livello drammatico del gioco controllando il flusso degli assi nella manica. Immagina la tensione di dover affrontare la tua nemesi con soltanto un ♠6 in mano oppure cercare di raggiungere il tuo obiettivo mentre gli altri giocatori ghignano e calano i loro assi nella manica contro di te in ogni prova.

È tutto per ora, gente. **Divertitevi!**

SCHEDA DEL PERSONAGGIO.

| | | |
|---|----------------------|-----------------|
| Nome: | | |
| Ruolo: | | Seme: |
| Ferite leggere (): | Ferite profonde (): | F. mortali (): |
|  | | |
| Costituzione() | | Destrezza() |
| Sagacia () | | Carisma () |



Tutto il contenuto scritto da Tamás Kisbali (Evil Scientist) <http://73rpgs.tumblr.com> - <http://eldritchfields.blogspot.com>. Immagini tratte da www.openclipart.org, messe a disposizione dall'utente johnny_automatic. Grazie! Questo lavoro è distribuito con licenza [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Creato per il concorso "Move Mashup" 2011 di 24hourrpg.com e 1km1kt.net.

Edizione Italiana: traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group dietro permesso scritto dell'autore. Questo manuale è scaricabile gratuitamente dal sito del Chimerae Hobby Group www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it.