

DAWN OF PRIPYAT

QUICKSTART





RICONOSCIMENTI

Creato da: Sergio Trenna e Stefano Trenna
Game Design: Sergio Trenna e Stefano Trenna
Layout : Stefano Trenna
Editing: Laura Cardinale

Un ringraziamento speciale a Ruggero che
ci ha sostenuti in questo progetto dandoci
tanti preziosi consigli.

Playtester:

Alessandro Foschi, Alessandro Marchesini,
Andrea Maugeri, Cosimo Castellano, Daniele Lungo,
Georg Suen, Giuliano Gianfriglia, Johanna Macca,
Lorenzo Ferranti, Luca Manderioli, Mattia Ventura,
Stefano Fabbri

La X-Card è uno strumento ideato da John Stavropoulos
<http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Dawn of Pripjat è un prodotto Collettivo Antracite

Resta in contatto con noi

Pagina Facebook: Collettivo Antracite

Gruppo Facebook: Dawn of Pripjat GDR

Instagram: @collettivoantracite

www.collettivoantracite.it

Dawn of Pripjat Copyright© 2022 Collettivo Antracite
Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione anche
parziale, se non autorizzata, è severamente vietata.

SOMMARIO

Capitolo 1 - Introduzione.....	5
Capitolo 2 - Abilità.....	19
Capitolo 3 - Combattimento.....	39
Capitolo 4 - Lo scienziato di Pripjat.....	71





CAPITOLO 1 **INTRODUZIONE**

L'asteroide Eridu ha colpito la terra frammentandosi.
Sta per succedere qualcosa che cambierà gli assetti del potere.

COS'È THE DAWN OF PRIPYAT?

Dawn of Pripyat vi metterà davanti a uno scenario dove sono presenti mutanti, fenomeni atmosferici anomali e devastanti (detti Feal) e luoghi disabitati, non molto lontani dalla civiltà. Un mondo dove il potere cerca di occultare la verità, che ogni tanto sfugge al suo controllo. Una delle principali emozioni che vivrete è quella del mistero legato a un domani senza gli esseri umani. Cosa succederà al pianeta? Come saranno i "volti" delle città morte, disabitate, lasciate all'abbandono? La narrazione arriverà anche in questi luoghi abbandonati (forse solo apparentemente) creando questa suggestione, che risponde a una domanda ipotetica molto potente.

Questo gioco vi porterà negli anni '90 in un mondo dove l'Unione Sovietica non è caduta e il regime comunista ha vinto la guerra fredda grazie a importanti scoperte scientifiche. Il disastro di Chernobyl non è dovuto a un errore umano, ma alla caduta dei frammenti dell'asteroide Eridu. Diventerete persone fuori dal comune, che si avventurano in zone pericolose dell'Unione Sovietica, che siano i palazzi del potere o vecchi scantinati degli edifici cadenti della città morta: Pripyat. Potreste essere voi il tassello fondamentale che deciderà i nuovi equilibri di potere. O vi alleerete con chi vuole mantenere una posizione di predominio? Tutto questo è *Dawn of Pripyat*.

LA STORIA È CAMBIATA

Un materiale alieno proveniente da un asteroide chiamato Eridu ha colpito la Terra, provocando numerosi incidenti, tra cui quello di Chernobyl, che rivoluziona gli equilibri di potere. L'Unione Sovietica spicca il volo grazie allo sfruttamento energetico del materiale alieno nel settore nucleare. L'onda d'urto genera il danno, che provoca l'esplosione del reattore della centrale e lo "scontro" con le componenti radioattive del nocciolo dà vita a una nuova fonte di energia potenziata.

È TUTTO ORO QUEL CHE LUCCICA?

L'utilizzo dell'eridite, come viene chiamato il materiale, porta alla nascita di nuove minacce: esseri deformi non più umani, apparizioni, presenze, fenomeni atmosferici devastanti e sconosciuti. L'interesse per questa nuova risorsa energetica è diventato il fulcro della vita nell'Unione Sovietica, ma c'è chi si oppone e lotta per distruggere quel che ritiene essere la fonte di un nuovo male.

“

L'eridite non dona il suo enorme potere gratuitamente, chiede sempre qualcosa in cambio”.

Katerina Petrova

ПРИПЯТЬ

COS'È UN GIOCO DI RUOLO

Esistono molte definizioni di gioco di ruolo. In *Dawn of Pripyat* è importante che il gioco venga inteso come l'insieme delle menti dei giocatori che creano, in una narrazione condivisa, una storia. Saranno i giocatori a vestire i panni dei protagonisti decidendo azioni, dialoghi, scelte e strategie. È come l'improvvisazione teatrale, ma non si deve essere attori per partecipare e il palcoscenico è la vostra testa: un teatro della mente. Durante il gioco capiterà di dover prendere delle decisioni di cui non si possono conoscere gli esiti (per esempio sparare a un

bersaglio o saltare da un'auto in corsa). Quando questo succederà sarà il momento di tirare i dadi. Lo scopo di un gioco di ruolo è quello di farvi divertire vivendo un'avventura assieme: ricordatevi di lasciare spazio a tutte le persone al tavolo. Tutti devono contribuire alla storia, senza forzature.

GIOCATORI

Tutti i giocatori, tranne uno, interpreteranno il ruolo dei Personaggi Giocanti, da qui in poi definiti PG. Sarete voi a decidere cosa il vostro PG pensa e sente, cosa sa e cosa fa, ma non cosa gli accadrà. Vi viene richie-

sto di immergervi completamente nel vostro PG e interpretare le avventure come se fosse lui a viverle direttamente. Chiedetevi cosa farebbe e come reagirebbe in determinate situazioni. Indossate il vostro PG e preparatevi a vivere tutte le sfide che il destino vi metterà davanti. I PG saranno sempre i protagonisti delle storie e il gioco intero ruoterà intorno alle loro scelte.

GAME MASTER

L'ultimo giocatore riveste l'importante ruolo di Game Master, da qui in poi detto GM. Il GM descrive il mondo circostante oltre a interpreta-

DA DOVE NASCE L'ISPIRAZIONE

- Videogame come *Stalker*.
- Libri e audiolibri su Chernobyl e Pripyat.
- Le leggende e i misteri di Pripyat.
- Serie tv di HBO come *Chernobyl*.
- Fascino per i posti disabitati come Apice in Italia.

re le persone e i nemici che incontrerete e che sarete costretti a combattere. Il ruolo del GM è quindi quello di portare avanti una narrazione che permetta ai giocatori di calarsi nei panni dei loro PG. Il GM pone in essere gli ostacoli e le sfide che capitano durante il gioco, ma non decide tutto, e sicuramente non il modo in cui terminano le storie. Questo sarete voi a scoprirlo durante le vostre avventure. Il GM è parte del gioco. Dovrebbe mettersi al pari del gruppo e nella condizione di chiedere consigli e pareri. La figura del GM è quella di un giocatore a tutti gli effetti, con la volontà di creare una situazione divertente per tutti.

YEAR ZERO ENGINE

Il gioco utilizza il regolamento Year Zero Engine (YZE), che si basa sul tiro di un pool di dadi a sei facce. Basta un 6 per avere un successo e ogni 6 ulteriore andrà a migliorare il risultato. Questo sistema è veloce e riduce al minimo i calcoli portando facilmente il conflitto a momenti decisivi. Il rischio di morte è elevato e i PG sono raramente salvi dal pericolo, indipendentemente da quanta esperienza abbiano.

DADI

Ogni PG in *Dawn of Pripyat* deve prendersi la sua dose di rischi perché presto o tardi gli eventi metteranno alla prova le sue abilità. Questo sarà il momento di tirare i dadi. Per questo gioco è sufficiente avere a disposizione 10-15 dadi da 6 (anche detti D6) in due colori differenti. È possibile che alcune regole specifichino di tirare D3, 2D6 o D66. D3 significa che bisognerà tirare un dado da 6 e dividere il risultato in due arrotondando per difetto. 2D6 indica di dover tirare due dadi da 6. D66 significa tirare due dadi da 6 in cui il primo dado rappresenterà le decine e il secondo le unità, generando quindi risultati che vanno da 11 a 66.

TEMATICHE

Il mondo oscuro di *Dawn of Pripyat* offre una gamma infinita di possibilità e scenari. I PG fanno parte di un gruppo che finisce in ogni genere di situa-

zione e scopre qualcosa di importante, ma anche di pericoloso, se non terrificante. Pur se preparati ed armati, la minaccia che li attende non sarà qualcosa a cui sono pronti. È probabile che ci siano scene di forte violenza e tensione fisica e mentale e che il linguaggio si farà più forte e talvolta colorito. L'azione potrebbe essere descritta come in un film, con una telecamera immaginaria che si sposta sugli eventi salienti e offre panoramiche inaspettate.

COS'È LA X-CARD?

La X-Card è uno strumento opzionale (creato da John Stavropoulos) che consente a chiunque (te incluso) di eliminare qualsiasi contenuto che non sia gradito durante il gioco. Dato che la maggior parte dei giochi di ruolo è improvvisata e non sappiamo cosa succederà finché non succede, è possibile che si vada in una direzione che non va bene per tutti. La X-Card è uno strumento semplice per risolvere i problemi che si presentano.

Per usarla, all'inizio di una partita, è sufficiente dire: "Vorrei il vostro aiuto per rendere questo gioco divertente per tutti. Se qualcosa mette a disagio qualcuno in qualche modo... [disegnare una X su un foglio di carta] basta sollevare il foglio, o semplicemente toccarlo [posizionare la carta al centro del tavolo]. Non dovete spiegare perché. Non importa il perché. Quando solleviamo o tocchiamo questo foglio, cancelliamo semplicemente tutto ciò che è stato segnato con una X. E se c'è un problema, chiunque può chiedere una pausa e possiamo parlarne in privato. So che sembra buffo, ma ci aiuterà a giocare insieme. Siete tutti d'accordo ad usare la X-Card? O c'è un altro strumento che preferireste usare? In ogni caso, le persone che giocano qui sono più importanti del gioco che stiamo facendo. Grazie per aver contribuito a rendere questo gioco divertente per tutti!"





Dawn of Pripyat si svolge in Unione Sovietica, il nuovo centro del mondo. L'aria che si respira è quella di un regime comunista che vuole preservare la forza dello Stato, dove il patto di Varsavia è stato esteso sotto la spinta della nuova risorsa del nucleare. L'URSS costruisce nuove centrali nucleari potenziate dall'eridite in diverse parti del mondo, mantenendone il controllo. Vista la loro natura pericolosa, questi nuovi siti nucleari hanno bisogno di una costante sorveglianza di forze armate, messe sempre a disposizione della madrepatria. Strategicamente i sovietici impongono di preservare la sicurezza nei paesi che ospitano le loro centrali atomiche e, in cambio, cedono a costi minori l'energia. Sono in pochi a rinunciare ai vantaggi economici della nuova frontiera dell'energia atomica potenziata dall'eridite.

ZONA DI ALIENAZIONE

Il conclamato disastro di Chernobyl ha colpito la vicina Pripyat e una vasta area di quasi 430 km² che si estende fino a zone limitrofe di Kiev, Minsk e Smolensk, che sono oggi i principali punti di accesso a quella che è diventata la "Zona di Alienazione". Non tutti però sono fuggiti da questa landa devastata che è diventata il rifugio per le comunità Skelet (vedi dopo).

ZONE PERICOLOSE

In ogni luogo in cui la concentrazione di eridite si fa elevata, nei bacini idrici per il raffreddamento degli impianti nucleari, nei pressi delle centrali stesse e nei luoghi di stoccaggio delle scorie è possibile che l'ambiente diventi peri-



coloso e ostile. I detriti dell'asteroide sono caduti in molte aree dell'Unione Sovietica e non tutto il materiale è stato localizzato. Ogni zona colpita dall'eridite, o limitrofa ad essa, può potenzialmente trasformarsi in un luogo dove vivere diventa pericoloso se non mortale. Piccole città, paesi, villaggi o qualche sperduta fattoria isolata possono essere luoghi da evitare o da attraversare con cautela e il giusto equipaggiamento. Le grandi città come Mosca, Leningrado, Kiev, Minsk, Gorky, Tbilisi, Odessa e molte altre non sono state toccate direttamente, ciononostante oggi ogni centro abitato dispone di sirene per dare l'allarme in caso di pericoli da mutanti o da fenomeni atmosferici imminenti.

PRIPYAT

Pripyat è la città simbolo di questo nuovo mondo: è la città più vicina al disastro, quella in cui si sono verificati i primi avvistamenti di mutanti e di Feal, ed è quasi del tutto desolata e disabitata. Va considerato però che al suo interno è possibile incontrare Skelet, alcuni avamposti e personale operativo della Rassvet, laboratori segreti della Krae e i cercatori di eridite (vedi dopo).

Molti luoghi raccontano storie di un recente passato ammantato di paure sussurrate, false verità e misteri inspiegabili. Chi cammina in queste strade sa come muoversi ed è spinto da una grande motivazione e coraggio.

SOCIETÀ

L'Unione Sovietica ha stabilito dei modelli di costruzione delle città, soprattutto quelle vicine ai siti nucleari o grandi fabbriche. Città tipo Pripjat prima del disastro. Il modello è costituito da un insediamento industriale vicino al quale vengono posizionati un'a-

rea residenziale e una zona destinata alla produzione intorno a cui si sviluppa la città.

Nelle grandi città invece risiedono i palazzi del governo e del potere. In genere situati nei centri o nelle aree più importanti, questi luoghi sono il fulcro dell'attività decisionale e politica del governo.

ERIDITE

L'eridite sembra visivamente un minerale, simile a una roccia di color antracite che, se frantumata, ha un interno poroso e cristallizzato. Si comporta apparentemente come una lega metallica, ma ha proprietà sconosciute, che possono dar vita a mutazioni sconosciute e situazioni inedite, ancora parzialmente ignote.

I cristalli al suo interno hanno varie tonalità di colore che vanno dal bianco opaco al blu e viola, e la sua porosità ricorda l'allume o in generale l'aspetto visivo del sale, ma ha una consistenza molto più coriacea e difficile da scomporre. Lavorando il materiale poroso attraverso esperimenti di laboratorio se ne può estrarre un elemento sconosciuto, che non presenta al suo interno alcun tipo di legame molecolare a base di carbonio. Questo estratto può essere legato ad altri materiali. Non è ancora ben chiaro come proteggersi o schermarne le "emissioni" nocive. Solo in pochi custodiscono questo segreto. Un grammo di eridite pura è valutata al mercato nero con un prezzo che oscilla tra i 370P e i 430P (Rubli).

POTERE CONTRO LA RIVOLUZIONE

Uno dei temi principali del gioco è la lotta per lo sfruttamento dell'eridite, che non solo provoca danni all'organismo umano, ancora poco compresi, ma genera anche mostruosità come i mutanti (e non solo). Il potere del governo però è solo l'ombra di una setta religiosa, che ha preso incredibilmente forza e potere dopo lo schianto di Eridu sulla Terra. Esiste infatti un legame tra l'impatto dell'asteroide e una missione sacra nata da un credo che vede l'eridite come un segno divino, che guiderà l'umanità verso il futuro e il progresso, ad ogni costo.

SKELET: IL POPOLO GRIGIO

A distanza di poco tempo le mutazioni umane sono diventate una vera e propria fobia, e poi un fattore di discriminazione. Dopo il disastro le radiazioni, insieme agli effetti nocivi dell'eridite, hanno contaminato la gran parte degli abitanti delle zone colpite, creando un nuovo "popolo di mezzo", non più completamente umano, ma mutato. Di aspetto emaciato, con volti scavati e scheletrici, gli abitanti della Zona di Alienazione sono stati

prima vittime della paura radioattiva e poi abbandonati dalla società civile e dallo Stato. Questo popolo ha fatto ritorno nelle città morte, scoprendo una nuova forza, un potere straordinario, che però esige un costo in termini di salute fisica. Una nuova spiritualità è nata in contrapposizione all'eridite con l'obiettivo di distruggerla. Una società tribale al limite della civilizzazione: gli Skelet (ovvero scheletri), anche detti metamutanti.



SETTE RELIGIOSE E SPIRITUALITÀ IN URSS

Nella patria dell'ateismo si affermano nuove religioni. Con l'avvento di una setta religiosa segreta e occulta che tiene le fila del potere, si è creata nel regime una maggior tolleranza verso la spiritualità, che è culminata con la liberalizzazione dei culti. Tuttavia ciò non ha scalfito il pragmatismo e la centralità dello Stato in ogni aspetto della vita, rendendo solo apparentemente marginale il ruolo delle religioni.

MUTANTI E ALTRI PERICOLI

I mutanti sono esseri ostili privi di umanità, e si trovano principalmente nelle zone colpite da Eridu, ma anche nelle vicinanze dei siti di sfruttamento del materiale alieno, centrali nucleari comprese. Apparizioni, come fantasmi o presenze, fanno parte di quell'aura di mistero che circonda l'eridite, e che ogni giorno il governo cerca di insabbiare. Sui mutanti, dati i frequenti attacchi all'uomo, si è dovuto intervenire militarmente, creando una divisione specifica per distruggerli.

In tutta l'Unione Sovietica si sono diffusi anche i cosiddetti Fenomeni eridu-atmosferici localizzati (F.e.a.l. e di seguito semplicemente Feal), caratterizzati da un mix di manifestazioni atmosferiche note e sconosciute, legate alla presenza dell'eridite: tempeste elettromagnetiche localizzate, agglomerati di pseudo fulmini, deformazione dello spazio, pozze acide ed esplosioni di vario tipo. Questi sono solo alcuni esempi della devastazione portata dall'eridite, che fortunatamente solo di rado colpisce le zone ad alta densità urbana.

FORZE IN GIOCO

Oggi in URSS si combatte per il controllo e il possesso dell'eridite. Tutto ruota intorno a questo materiale alieno e ai pericoli connessi al suo utilizzo. Il governo cerca di manipolare l'informazione e sopprimere le scintille rivoluzionarie. Sorveglia i luoghi considerati giacimenti importanti, seppellisce la verità per continuare ad avere il dominio energetico. Esistono forze anti governative, come la Rassvet, che organizzano veri e propri colpi per smascherare il potere. Il crimine organizzato cerca di sfruttare il conflitto per arricchirsi. Esiste anche però chi tenta di sopravvivere perché messo ai margini dalla società, o chi semplicemente ha deciso di correre dei rischi per salvaguardare i cittadini.

La polizia e l'esercito non sono cambiati e svolgono le funzioni di mantenimento dell'ordine pubblico e difesa del territorio. Il KGB ha ancora la tradizionale funzione di vigilanza sulla lealtà della popolazione al regime sovietico e di azione di spionaggio.

Di seguito la descrizione delle forze in gioco.

Krae

Sulla scacchiera dell'Unione Sovietica troviamo la Krae, un ente per la ricerca e lo sviluppo dell'energia nucleare. Grazie al potere dell'eridite ha acquistato un ruolo centrale nella vita politica del paese, infiltrandosi tra le fila del governo, trasformandolo in un fantoccio. Vi si cela un gruppo di potenti, parte di una setta religiosa segreta.

Ruka

Come tante forze mercenarie paramilitari è regolata da gradi gerarchici simili a quelli dell'esercito regolare. I membri dispongono di uniformi nere e di un addestramento di alto livello. Ogni membro in servizio ha un distintivo con il marchio della Krae e armamenti di ultima generazione. Un soldato della Ruka è facilmente riconoscibile perché ha una divisa nera e una protezione in Kevlar su tutto il corpo. Il simbolo della Krae è impresso direttamente sulle protezioni e sul casco integrale che ogni soldato indossa.

Rassvet

Sul versante opposto c'è la Rassvet, un'ex Ong nata per aiutare le persone colpite dal disastro di Chernobyl. All'epoca cominciò una campagna informativa sui pericoli dell'eridite a cui il governo rispose dichiarandola illegale. Una volta sciolta i suoi membri si riunirono segretamente per creare una vera e propria organizzazione anti governativa e rivoluzionaria, reclutando persone di ogni tipo, da ex criminali a scienziati.

Divisione Lysenko

La risposta del governo sovietico ai mutanti è stata la Divisione Lysenko, un vero e proprio esercito creato con l'obiettivo di distruggerli. La sua forza risiede nel "nucleo operativo", un gruppo di eroi della patria che ha deciso di schierarsi contro i mutanti per difendere i cittadini. La Lysenko è autonoma nelle sue funzioni, tutto quel che non riguarda i mutanti deve essere riportato alle autorità preposte (polizia ed esercito).

Mafia

Il crimine organizzato è in mano alla mafia che, da sempre presente nell'URSS, si è evoluta allargando i suoi interessi al traffico illegale di eridite. La mafia o *Organizacija* è presente nelle principali città sovietiche sotto forma di clan ed è disponibile a "collaborare" con chiunque possa arricchirla. Il rapporto tra Stato e crimine è diventato più gentile con l'arrivo dell'eridite, spesso e volentieri le autorità chiudono un occhio sulle attività illecite delle organizzazioni criminali, in cambio di alcuni favori. Il più delle volte non sono altro che compiti con cui il governo preferisce non sporcarsi le mani.

Skelet

La zona grigia tra civiltà e isolamento è formata dalle comunità Skelet, chiuse e inaccessibili ai non metamutanti. Gli Skelet considerano l'eridite il male assoluto e cercano di impadronirsene per occultarla (non sapendo come distruggerla). Le comunità spesso però scendono a compromessi per sopravvivere e fanno da guida nelle zone ad alto impatto di eridite, come la Zona di Alienazione. Sono gli unici ad aver sviluppato una naturale resistenza all'eridite e a possedere poteri paranormali, pericolosi ma assai utili. Spaziano dalla telecinesi a stati mentali alterati che consentono visioni o manipolazioni della realtà.

Cercatori di eridite

Per quanto il regime sovietico abbia tentato di secretare le notizie sull'eridite ciò non ha ostacolato fughe di informazioni. Sotto la spinta di questa febbre dell'oro nero molte persone si sono organizzate per spostarsi nei luoghi in cui si presumeva fosse caduto, per recuperare piccole parti e sistemarsi per il resto della vita. Questi avventurieri sono chiamati Cercatori di Eridite.

SITUAZIONE NEL MONDO

La scoperta dell'eridite ha portato l'Unione Sovietica a predominare nel panorama mondiale e a prevalere anche nei conflitti esteri, come in Afghanistan. L'Iraq si è annesso il Kuwait che ha sviluppato una tecnologia che lega eridite e carburanti. Saddam Hussein, Arafat e Gheddafi hanno dato vita alla Nuova Lega Islamica (NLI) di matrice sunnita che ha finito per inglobare molti paesi arabi. URSS e NLI hanno stretto importanti accordi economici. L'Europa è spaccata a metà con paesi come Italia, Germania e Polonia, ora filo sovietici e ospitanti nuove centrali nucleari, mentre altri come Spagna, Francia e Gran Bretagna che preferiscono gli USA.

È evidente a tutti che il potenziale tecnologico ha portato in breve tempo l'URSS a vincere quella silente guerra contro il suo avversario di sempre: gli USA.

DA CHE PARTE STAI?

Chi vorresti essere in questo scenario contrastato dove civiltà e apocalisse convivono a pochi chilometri di distanza? Potresti unirti al potere di chi seppellisce la verità, o esser pronto a morire per questa. Desideri difendere il popolo dalla minaccia mutante ed essere un eroe patriottico? Sei un avido contrabbandiere di eridite che non teme il pericolo? Oppure sei tra i pochi in

grado di resistere al nuovo male e i tuoi poteri sono il tuo fardello, ma anche la tua sola arma? Non è facile mantenere una sola posizione in questo mondo. Dovrai spesso scegliere il male minore, che tu sia un paladino della giustizia o il più losco dei criminali.







CAPITOLO 2 **ABILITÀ**

Decidi chi vuoi essere in questo mondo.
Sei una persona fuori dal comune. Questo basterà?

PREMESSA

Il gioco di ruolo è una conversazione. Il GM descrive le scene, interpreta i PNG e le loro reazioni, va avanti e indietro nella storia. I giocatori mettono in atto i comportamenti dei loro PG che reagiscono all'ambiente che li circonda. In questo modo la storia prosegue in una narrazione continua. Ma prima o poi capiteranno situazioni decisive, punti

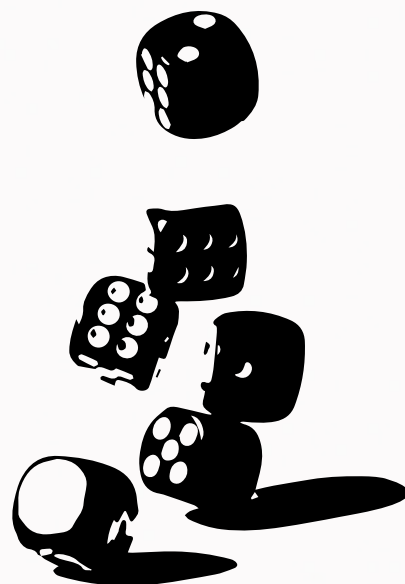
di non ritorno, conflitti che le parole non possono risolvere. Questo è il momento di fermare la narrazione e prendere i dadi. In *Dawn of Pripyat* esistono 16 abilità in tutto, descritte nei paragrafi successivi. Sono di due tipi: abilità di base e abilità avanzate. Ognuna è collegata a un Attributo Base e il valore totale dell'abilità è dato dalla somma di abilità

e Attributo Base corrispondente. Se ci sono situazioni favorevoli o oggetti nel vostro inventario che possono facilitare il compito potreste avere un dado in più, a discrezione del GM.

Gli Attributi base sono: Forza, Agilità, Intelletto ed Empatia. I valori degli attributi vengono assegnati in fase di creazione dei personaggi. In questo manuale non viene descritto come creare un personaggio (troverete tutto nel manuale completo), ma in fondo ci sono i PG pregenerati che sono quanto basta per giocare.

ABILITÀ DI BASE
Combattimento a Distanza (Agilità)
Combattimento Corpo a Corpo (Forza)
Destrezza (Agilità)
Percezione (Intelletto)
Persuasione (Empatia)
Sopravvivenza (Intelletto)
Elusione (Agilità)
Tempra (Forza)
Sensibilità (Empatia)

ABILITÀ AVANZATE
Conoscenza (Intelletto)
Mutanti (Intelletto)
Pronto Soccorso (Intelletto)
Poteri paranormali (Empatia)
Informatica (Intelletto)
Scienza (Intelletto)
Tecnologia (Intelletto)



I 6 SONO SUCCESSI

Per avere successo nella vostra azione almeno uno dei dadi deve fare 6. Ogni 6 successivo significa avere un effetto addizionale che dipende dall'abilità che avete utilizzato.

Normalmente due o più 6 corrispondono a un miglioramento della situazione. In combattimento, ad esempio, è possibile infliggere delle ferite critiche (con 3 successi o meno, in base all'arma) o un'azione di persuasione potrebbe avere più successo del previsto. Nelle abilità viene specificato il livello di successo sulla base del tiro di dado.

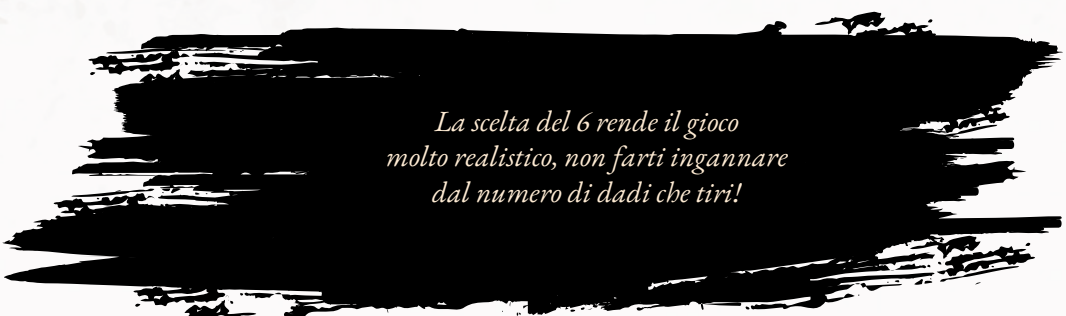
È SEMPRE POSSIBILE TIRARE DADI?

Ricordatevi che è possibile tirare sempre sulle abilità di base anche quando il valore è 0. Significa che si andrà a tirare sul valore dell'Attributo Base da cui questa abilità dipende. Mentre invece non è possibile tirare sulle abilità avanzate che hanno come valore 0, in quanto prevedono un buon livello di conoscenza e di studio, che non è accessibile a chi non ha mai praticato la materia.

In questo gioco voi create la storia. Il tiro di dado è un momento importante in cui i giocatori entrano direttamente nella narrazione. Prima di tutto il giocatore deve descrivere che tipo di azione vuole fare. A questo punto si tirano i dadi e, in base al risultato, il giocatore stesso descrive cosa succede. Non attendete sempre necessariamente l'intervento del GM, che avrà invece il compito di fermarvi qualora andaste oltre il risultato dei dadi. Il GM, dal canto suo, deve invitare i giocatori a descrivere le loro azioni sulla base dei successi ottenuti.







La scelta del 6 rende il gioco molto realistico, non farti ingannare dal numero di dadi che tiri!



L'ARTE DI FALLIRE

Se in una prova non esce nessun 6 significa che qualcosa è andato storto. Per alcuni motivi il PG non è riuscito nella sua azione. Sentitevi liberi di trovare una motivazione del vostro fallimento oppure chiedete aiuto al GM, che potrebbe anche decidere

che quel fallimento possa avere conseguenze future (magari per mandare avanti la storia in modo più drammatico). Un fallimento non deve mai bloccare la storia completamente. Magari i PG non si erano accorti di un'altra minaccia o il pavimento

su cui stavano camminando è improvvisamente franato sotto i loro piedi. In ogni caso i giocatori hanno sempre a disposizione il tiro di Destino (vedi sotto).

IN COMBATTIMENTO

Bisogna ricordare che durante il combattimento non è necessario trovare una conseguenza su ogni fallimento. Semplicemente i colpi possono essere andati a vuoto e ora sarà il turno dei nemici.

N. DI 6 OTTENUTI	LIVELLO DI SUCCESSO
1	Successo
2	Successo + Miglioramento della situazione
3+	Miglioramento della situazione o Successo Critico (solo per danni critici in combattimento)

NON TIRATE TROPPO SPESSO

In *Dawn of Pripyat* non è facile avere successo nel tiro di dadi. Se non possedete lo strumento giusto e dei compagni che possono aiutarvi, c'è il rischio di fallire miseramente. Non si dovrebbe mai ricorrere all'uso dei dadi se non è assolutamente necessario. Utilizzateli solo in situazioni drammatiche o quando proprio non è possibile fare altrimenti. In ogni altra situazione sarà il GM a permettervi o meno di fare una determinata azione o vi chiederà di tirare un dado. Evitate di tirare per azioni molto semplici, di routine o che i PG siano in grado di fare facilmente.

DESTINO ED ERIDITE

In questo gioco è possibile tirare nuovamente un insuccesso o una prova che non risulta soddisfacente usando il Destino. Un giocatore può tirare nuovamente i dadi, ma se uscirà almeno un 1 il suo PG prenderà 1 punto Eridazione. Non sarà possibile curare o eliminare i punti Eridazione facilmente (a meno che il PG non sia

uno Skelet). Se il tiro riporta uno o più 6 l'azione si considera un successo, anche se è uscito un 1, ma si prende comunque 1 punto Eridazione. Ricordate che più dadi si tirano più c'è la possibilità di avere successo, ma anche di subire la penalità del punto Eridazione. Ulteriori 1 usciti con questo tiro non contano.

Si può scegliere di ritirare anche quando ci sono uno o più 6, se si vuole migliorare ulteriormente la situazione. In questo caso si ritireranno solo i dadi su cui non è uscito 6. Il punto Eridazione rappresenta il modo in cui l'influenza dell'eridite sta iniziando a mutare il vostro corpo. Con 10 punti Eridazione un personaggio subisce una mutazione.

Normalmente dopo 10 punti Eridazione si prende una mutazione. Nelle Oneshot è consigliabile portare questo numero a 5. In questo modo i giocatori useranno il Destino solo quando estremamente necessario.



UN SOLO TENTATIVO

Qualsiasi azione può essere tentata una volta soltanto (pur utilizzando il Destino). È necessario, a quel punto, tentare qualcosa di differente o attendere finché le circostanze non cambiano in modo favorevole. Oppure è possibile far tentare la prova a qualche altro giocatore. Questo ovviamente non si applica al combattimento.

Modificatori

Può capitare che fattori esterni possano influire su un successo, facilitandolo o complicandolo. Nel primo caso si riceve un dado extra, nel secondo un dado in meno. Questi sono chiamati modificatori.

Un modificatore di +1 significa aggiungere un dado extra al proprio tiro, +2 significa avere due dadi extra e così via. Un modificatore di -1 significa avere un dado in meno del normale, -2 avere due dadi in meno e così via. Più mo-

dificatori possono essere applicati allo stesso tiro e vanno aggiunti tutti insieme. Per esempio un modificatore di +2 e uno di -1 danno come modificatore finale un +1.

Esempio:

Vladimir sta per sparare ad un nemico ignaro della sua presenza e quindi riceve un +2, ma sta cadendo una fitta pioggia quindi l'azione passa da normale ad impegnativa e riceve un -1. Il totale è +1.

DIFFICOLTÀ

Il GM normalmente non rivela la difficoltà di un'azione. Potete utilizzare la tabella seguente per applicare modificatori dovuti a fattori esterni, che possono facilitare o complicare un'azione.

Ci sono anche casi in cui i modificatori vengono imposti dal regolamento, come quando si utilizza la mira in un attacco a distanza, o se si è in una brutta posizione di svantaggio quando si cerca di manipolare qualcuno. Alcuni Talenti possono dare modificatori positivi in determinate situazioni (vedi i personaggi pregenerati).

PROVA DI GRUPPO E AIUTO DAGLI ALTRI

Quando viene affrontato un pericolo da tutto il gruppo evitate di tirare i dati separatamente. Scegliete il PG che ha le abilità migliori per affrontare la sfida o quello che è costretto dalle necessità; sarà un solo giocatore a tirare i dadi. Gli altri potrebbero aiutare se la loro azione è rilevante nella situazione. Se il tiro fallisce, conta come un fallimento

per tutti - non è permesso provare una volta ciascuno.

Tutte le azioni che invece avvengono simultaneamente devono essere tirate separatamente.

Gli altri PG o PNG possono aiutarne uno a superare una prova, dichiarandolo prima di aver tirato i dadi. L'azione deve avere anche senso nella storia: chi aiuta deve essere fisicamente presente nella scena e deve avere la capacità di poterlo fare. Il GM ha l'ultima parola.

Per ogni aiuto che si riceve si prende un modificatore di +1. Il massimo valore del modificatore ottenibile così è +3. Inoltre tutti i PG che sono di intralcio alla scena danno un modificatore di -1.

Questa regola non si applica in combattimento, dove ogni giocatore attacca il nemico che preferisce. Tutti i PG che offrono il loro aiuto sono impegnati in quell'azione, quindi non possono farne un'altra.

Il tiro di gruppo può essere applicato a situazioni in cui un singolo PG ne aiuta un altro. In caso di fallimento o



successo sarà il GM a decidere cosa succede in base alla scena. Ricordatevi sempre però che i giocatori possono darvi un aiuto, quindi coinvolgeteli nel processo decisionale.

I PNG si possono aiutare allo stesso modo dei PG. È conveniente, soprattutto quando c'è un numero elevato di PNG, lasciare che questi agiscano come gruppo piuttosto che singolarmente. Così si evitano attese e rallentamenti nel gioco.

DIFFICOLTÀ

MODIFICATORE

Banale

+3

Ordinaria

+2

Semplice

+1

Normale

0

Impegnativa

-1

Difficile

-2

Impossibile

-3

TIRI CONTRAPPOSTI

A volte un 6 non è sufficiente per superare una prova. In alcuni casi è necessario sconfiggere il proprio avversario con una "prova contrapposta". Per vincere è necessario ottenere più 6 del proprio avversario. Solo l'attaccante PG (non un PNG) può utilizzare il Destino. Alcune volte si dovrà tirare sulle stesse abilità, altre su abilità contrapposte.

Per esempio se un PG sta utilizzando ELUSIONE per arrivare alle spalle di un avversario, questi dovrà tirare su PERCEZIONE. Mentre due persone strette in una morsa tireranno su TEM-PRA per capire chi avrà la meglio.

In caso di parità vince sempre il difensore. Se non ci sono successi allora l'azione è in stallo (per esempio in una presa) o entrambi hanno fallito la loro azione.

INVENTARIO E RIPARAZIONI

Possedere l'oggetto giusto al momento giusto può essere fondamentale per aumentare le possibilità di successo in un'azione. Armi e oggetti possono avere dei modificatori positivi per le azioni che si vogliono compiere.

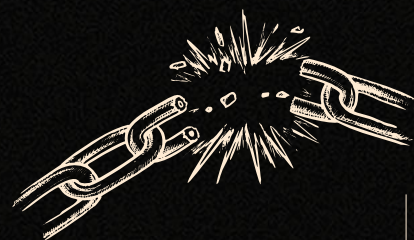
Gli oggetti e le armi danneggiati possono essere riparati. È necessario ovviamente avere tempo e attrezzatura adeguata a disposizione. Per riparare un oggetto è necessario avere l'abilità TECNOLOGIA almeno al livello 1. Se il tiro fallisce l'oggetto o l'arma perderanno il vantaggio del modificatore fino ad arrivare a 0. Ogni tentativo fallito di riparare un'arma che ha come modificatore 0 si risolverà con la sua distruzione permanente.

Prendiamo ad esempio un'arma che

ha un modificatore di +1. Un tentativo di riparazione fallito porterebbe l'arma a modificatore 0. Un successivo tentativo di riparazione potrebbe rompere definitivamente l'arma (in caso di fallimento) o riportarla a +1 (in caso di successo).

Allo stesso modo è possibile riparare anche armature.

Riparare non significa migliorare. Un'arma o un oggetto con modificatore +2 può essere riportato al massimo a +2. Questo valore non può essere migliorato.





ABILITÀ DI BASE

In questa sezione vedremo nello specifico le abilità di base. Ognuna presenta tre opzioni: fallimento, successo, miglioramento della situazione (o danno critico nel caso di combattimento).

1 - COMBATTIMENTO A DISTANZA (AGILITÀ)

Possedere un'arma da fuoco come un revolver MP-412 REX o un AK-47 significa avere la possibilità di colpire un nemico a distanza senza ingaggiarlo corpo a corpo. Per sparare con un'arma da fuoco, o più in generale, un'arma a distanza bisogna effettuare una prova di COMBATTIMENTO A DISTANZA. Nelle pagine successive verrà approfondito il Combattimento a Distanza.

Fallimento

Il proiettile ha mancato il bersaglio. Magari ha colpito qualcos'altro? E se il rumore avesse attirato i nemici o qualche mutante?

Successo

Il colpo è andato a segno e infligge il danno pari al valore segnato sull'arma.

Miglioramento della situazione o danno critico. Vedi Combattimento a Distanza dopo.

2 - COMBATTIMENTO CORPO A CORPO (FORZA)

È possibile che talvolta non ci sia altra scelta che venire alle mani. Si utilizza COMBATTIMENTO CORPO A CORPO per affrontare un nemico corpo a corpo (di-

stanza di Contatto), magari in una rissa. È possibile usare qualsiasi arma o qualsiasi tipo di arma improvvisata, anche le proprie abilità nella lotta. Nelle successive pagine verrà approfondito il combattimento ravvicinato.

Fallimento

Il bersaglio non è stato colpito, ora è il suo turno.

Successo

Il bersaglio è stato colpito e gli viene inferto il danno relativo all'arma che è utilizzata o quello previsto per il Combattimento Corpo a Corpo.

Miglioramento della situazione o danno critico. Vedi Combattimento Corpo a Corpo dopo.

3 - DESTREZZA (AGILITÀ)

Tutte le azioni che richiedono velocità e coordinazione richiedono una prova di DESTREZZA. Le azioni possono essere varie: scattare, saltare un ostacolo, arrampicarsi, rimanere in equilibrio ecc.. Si può utilizzare questa abilità anche per il lancio di oggetti o per guidare veicoli semplici (automobili, motociclette, biciclette e furgoni).

Fallimento

Il PG non riesce nella sua azione e cade rovinosamente a terra, perde l'equilibrio o non riesce a saltare un ostacolo. Le cadute possono essere molto pericolose: un PG che tenta di afferrare al volo il bordo di un balcone può fallire e cadere nel vuoto e farsi molto male.



Percezione di gruppo
Se i giocatori decidono di usare tutti PERCEZIONE non fateli tirare separatamente, ma fategli fare una prova di gruppo. Sarà il personaggio con il valore più alto in questa abilità ad effettuare il tiro o verrà scelto a tua discrezione.

Successo

Il PG riesce ad effettuare la prova che ha descritto.

Miglioramento della situazione

Il PG è riuscito a superare la prova o l'ostacolo e la scena lo mette in una posizione di vantaggio. Per esempio in un combattimento uno scatto laterale potrebbe aver portato il PG in una posizione invidiabile rispetto all'avversario, oppure dopo aver superato un ostacolo il PG scova qualcosa che prima non aveva visto.

Tirare oggetti per ferire

Si può utilizzare DESTREZZA per tirare un oggetto e colpire un bersaglio. Ogni successo infligge 1 PF. Sarà il GM a stabilire se l'oggetto tirato ha un valore critico e quanto sia questo coefficiente.

4 - PERCEZIONE (INTELLETTO)

In *Dawn of Pripyat* un PG deve essere sempre vigile altrimenti non vivrà a lungo. Questa abilità può essere utilizzata per scovare pericoli o per attivare i sensi dei PG che vogliono osservare, ascoltare e sentire qualcosa intorno a loro.

Si può anche utilizzare l'abilità PERCEZIONE per scovare qualcuno che sta tentando di nascondersi o di fare un'imboscata ai danni dei personaggi (tiro contrapposto su ELUSIONE).

Fallimento

Il PG non si accorge che c'è qualcosa che non va oppure commette un errore di valutazione. Il GM può fornire false informazioni.

Successo

Il PG nota le anomalie circostanti e analizza la situazione correttamente. Il GM rivela informazioni esatte sulla situazione.

Miglioramento della situazione

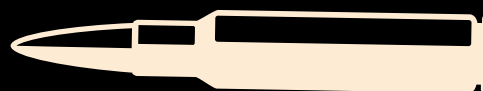
In caso di ulteriori successi il GM può rivelare informazioni più dettagliate: per esempio un PG riconosce qualcuno o nota un dettaglio che può metterlo in una situazione di vantaggio rispetto all'avversario.

Percezione di gruppo

Se i giocatori decidono di usare tutti PERCEZIONE si procede con una prova di gruppo.

5 - PERSUASIONE (EMPATIA)

La forza bruta non è l'unico modo di risolvere i problemi. A volte è molto più saggio tentare di persuadere, affascinare o minacciare il proprio avversario. Per vincere contro un avversario su PERSUASIONE bisogna effettuare una prova contrapposta sull'abilità SENSIBILITÀ dell'avversario. La difficoltà può variare sulla base di altri fattori: l'avversario è in inferiorità o superiorità numerica, i due contendenti si conoscono e hanno un passato condiviso (positivo o negativo), la richiesta che viene fatta all'avversario è qualcosa di semplice o al contrario molto complessa ecc.. Il GM deve tener presente questi elementi per rendere una prova più o meno complicata.



ПРИПЯТЬ

1970

Fallimento

L'avversario non ascolta le richieste o non vuole aiutare. Adesso potrebbe provare antipatia nei confronti del PG e potrebbe anche passare all'attacco se si è sentito minacciato.

Successo

Se la prova ha successo l'avversario decide di offrire il suo aiuto, ma potrebbe comunque chiedere qualcosa in cambio (a discrezione del GM e proporzionale al tipo di prova effettuata). Sta al PG scegliere se accettare o meno.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni:

- L'avversario accetta di fare ciò che gli viene chiesto senza chiedere nulla in cambio.
- L'avversario fa più di quello che gli viene chiesto, per esempio aggiungendo oggetti o informazioni utili, a discrezione del GM.
- L'avversario è così impressionato dal PG che tenterà di aiutarlo in qualche modo in futuro. Il GM decide i dettagli.
- È possibile infliggere 1 PS (punti Sanità, vedi dopo) all'avversario.

ESSERE MANIPOLATI

I PNG possono usare questa abilità sui PG.

Tuttavia, per evitare che un giocatore si senta costretto a fare qualcosa solo perché ha fallito una prova contrapposta, cercate di evitare di risolvere le situazioni in questo modo.

Utilizzate questa abilità solo in situazione di forte stallo. In ogni caso cercate di dare veridicità alla storia e alle azioni. L'abilità di PERSUASIONE non è un controllo mentale e bisogna utilizzarla in modo ragionevole.

6 - SOPRAVVIVENZA (INTELLETTO)

Quello di *Dawn of Pripyat* è un mondo pericoloso che porterà i PG in ambienti insidiosi ed estremi per cui si rende necessaria l'abilità di SOPRAVVIVENZA. Ambienti troppo caldi o freddi, tempeste, piogge acide, le tante forme estreme di Feal (fenomeni eridu-atmosferici localizzati) sono solo alcuni dei tanti contesti in cui l'Abilità trova applicazione, così come per trovare una via di fuga, per costruire un riparo, orientarsi o trovare cibo e acqua.

Fallimento

Il PG non riesce a trovare una via di fuga, un riparo o del cibo.

Successo

Il PG riesce a trovare una via di fuga, un riparo o del cibo.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni:

- Si può dare un successo automatico a un altro PG che è nella stessa situazione.
- Il PG guadagna un +1 sul prossimo tiro di questa abilità.
- Cibo e acqua sono puliti e in ottime condizioni.
- La via di fuga porta il PG in una posizione di vantaggio su eventuali avversari o viene scoperto qualcosa di interessante (la decisione finale spetta al GM).





7 - ELUSIONE (AGILITÀ)

Quando si vuole passare inosservati, cogliere di sorpresa un nemico, scassinare, intrufolarsi o preparare una trappola o un'imboscata allora è il caso di utilizzare l'abilità ELUSIONE. Tutte le prove di ELUSIONE di un PG sono contrapposte a una prova di PERCEZIONE dell'avversario. ELUSIONE può essere usata anche per tentare di sottrarre oggetti a un PG o PNG. Anche in questo caso è necessaria una prova contrapposta alla PERCEZIONE dell'avversario.

Fallimento

Qualcuno stava osservando bene la scena oppure è stato commesso qualche errore nella prova ed è fallita. Il GM può dare false informazioni.

Successo

Il PG è riuscito a nascondersi o a passare inosservato. Il GM fornisce informazioni esatte sulla situazione.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni:

- Il PG guadagna un modificatore di +1 nelle prove di COMBATTIMENTO A DISTANZA e COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, se si innesca un combattimento.
- Il PG vede o trova qualcosa di inaspettato.
- Il PG guadagna un +1 sul prossimo tiro di questa abilità.
- Il GM può rendere più facile una prova successiva, purché sia ragionevole e in linea con la scena.

8 - TEMPRA (FORZA)

L'abilità di TEMPRA è relativa alle prove che coinvolgono la resistenza fisica: quando si viaggia o si è in presenza di condizioni meteorologiche estreme, quando si deve trasportare un carico eccessivo o si deve applicare una forza a un oggetto (come una porta). È possibile anche effettuare tiri contrapposti su TEMPRA quando due soggetti sono coinvolti in una prova che riguarda la loro forza (per esempio due persone che stanno facendo braccio di ferro o cercano di strapparsi un oggetto dalle mani).

Fallimento

Il PG non riesce a sopportare lo stress fisico e subisce le conseguenze della situazione.

Successo

Il PG riesce a resistere alle intemperie o a un carico eccessivo.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni:

- Il PG può aiutare un altro PG del gruppo o un PNG che è nella stessa situazione dandogli un successo automatico.
- Il PG guadagna un +1 sul prossimo tiro di questa abilità.
- La prossima volta che il PG si troverà nella stessa situazione non dovrà più effettuare alcun tiro per superare la prova, ma avrà un successo automatico. Questo esclude il combattimento.

Elusione di gruppo

Quando tutti i PG vogliono usare l'abilità ELUSIONE nello stesso momento, non fate effettuare tiri separati, ma utilizzate le regole della prova di gruppo.

9 - SENSIBILITÀ (EMPATIA)

La SENSIBILITÀ è la capacità di leggere gli altri come un libro aperto. Si effettua una prova di SENSIBILITÀ quando qualcuno sta utilizzando PERSUASIONE (prova contrapposta) su di voi, per conoscere gli intenti o tentare di intercettare i pensieri di un PNG. È necessario essere a una distanza Corta. Attenzione: un fallimento potrebbe significare che il PG ha completamente frainteso le intenzioni del PNG su cui ha usato l'abilità.

Fallimento

Il PG non è riuscito a comprendere le intenzioni del PNG. Il GM può fornire informazioni false o un misto di verità e menzogna. Oppure una prova contrapposta su PERSUASIONE è semplicemente fallita e il PG non ha compreso nulla del suo avversario.

Successo

Il GM può rivelare alcune emozioni o sensazioni che il PNG sta provando e che il PG è riuscito a cogliere.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile avere delle risposte SI/NO che riguardano il PNG sulle seguenti domande:

- Sta dicendo la verità?
- Vuole farmi male?
- Vuole qualcosa da me?



ABILITÀ AVANZATE

In questo paragrafo vengono descritte le abilità avanzate e quando è possibile utilizzarle. Un PG che possiede 0 in un'abilità avanzata non può effettuare prove. Come per le abilità di base verrà descritto cosa succede in caso di fallimento, successo, miglioramento della situazione. I dettagli sono lasciati al GM.

1 - CONOSCENZA (INTELLETTO)

Alcuni PG possono prediligere abilità che riguardano il sapere, la conoscenza generale e la cultura. Il PG che utilizza questa abilità può essere uno studioso, un accademico o semplicemente una persona di cultura. È necessario tirare su CONOSCENZA quando si vogliono avere informazioni su: usanze degli Skelet, tradizioni culturali di un luogo, informazioni sulle gerarchie dell'esercito o dei Lysenko ecc..

Fallimento

Il PG non conosce l'argomento oppure non ricorda. Il GM fornisce informazioni false.

Successo

Il PG ricorda alcuni fatti importanti.

Miglioramento della situazione

Il PG non solo riesce a ricordare fatti importanti, ma anche dettagli essenziali. Il GM decide quali informazioni dare.

2 - MUTANTI (INTELLETTO)

Questa abilità riguarda le nozioni che si conoscono sui mutanti e sugli eventi paranormali provocati dall'eridite. Per esempio il PG potrebbe conoscere un dettaglio specifico per un certo tipo di mutante oppure alcune debolezze. Potrebbe anche essere in grado di evitare qualche Feal o di conoscerne la pericolosità. Possedere questa abilità significa anche comprendere il funzionamento biochimico dei mutanti. Un medico sarà anche in grado di sezionare un mutante e prelevare specifici organi. Queste tipo di conoscenze sono abbastanza diffuse tra i Lysenko e i dirigenti della Krae.

Fallimento

Il PG non conosce o non ha mai studiato nulla in merito a quello specifico mutante, Feal o situazione che li riguarda. Il GM fornisce informazioni false.

Successo

Il PG ricorda alcuni fatti importanti.

Miglioramento della situazione

Il PG non solo riesce a ricordare fatti importanti, ma anche dettagli essenziali. Il GM decide quali informazioni dare.



3 - PRONTO SOCCORSO (INTELLETTO)

Questa abilità concerne tutte le attività che riguardano la cura, il recupero di PF e il salvataggio della vita di un proprio compagno. È possibile salvare qualcuno che ha riportato un danno critico ma, un fallimento potrebbe significare non riuscire a salvare in tempo un compagno. Questa abilità si può usare anche per fare delle diagnosi, riconoscere traumi fisici, malattie e utilizzo di droghe. Si può comprendere il tipo di patologia che affligge un paziente, traumi del sistema nervoso e del cervello e danni derivati dall'utilizzo di droghe.

Un medico è anche in grado di diagnosticare malattie mentali. Si utilizza questa abilità quando si sta tentando di far recuperare PS a un PG che è stato esposto a fattori che influenzano la mente come Feal, mutanti o forti stress. In questo mondo violento anche la sola visione di orrende creature mutanti o brutali omicidi potrebbe causare uno shock emotivo.

Un PG che arriva a 0 PS può perdere il controllo. Se la vittima è scesa a 0 PF o 0 PS si può solo riportare il valore a 1 e non migliorare la situazione.

Il PG stabilizza un danno critico e la vittima guadagna anche 1 PF.

Si veda il capitolo 3 per approfondimenti sui danni e la sanità mentale.

Fallimento

Il PG non comprende a fondo la natura del disturbo del paziente oppure stila una diagnosi errata. Non vengono recuperati PF o PS. Il GM fornisce informazioni parziali o false.

Successo

Il PG riesce a capire cosa non va e anche a intervenire sul problema. Il PG aiuta la vittima a recuperare 1 PF o 1 PS, oppure stabilizza una ferita critica.

Miglioramento della situazione

Il PG riesce a comprendere il problema e ottiene dei miglioramenti.

Il PG aiuta la vittima a recuperare 1 PF o 1 PS per ogni successo ulteriore al primo.





4 - POTERI PARANORMALI (EMPATIA)

È possibile scegliere questa abilità in fase di creazione del PG, solo scegliendo l'Archetipo Metamutante.

Un PG non Skelet può acquisirla accumulando 10 punti Eridazione, ottenendo così anche una mutazione che può comportare penalità fisiche. Un POTERE PARANORMALE corrisponde a una specifica abilità speciale. Quando uno di questi poteri viene attivato si effettua una prova di POTERI PARANORMALI.

Gli Skelet possono usare i POTERI PARANORMALI per un massimo di 3 volte al giorno, gli altri Archetipi solo 1 volta. Fallire una prova di POTERI PARANORMALI conta comunque come un utilizzo. Ogni utilizzo conferisce 1 punto Eridazione. Solo gli Skelet possono eliminare (su se stessi) 1 punto Eridazione al giorno, attraverso un rituale di purificazione.

Se esposti a luci forti dirette subiscono una penalità di -2 su tutte le prove relative alla vista.

In compenso però non subiscono gli effetti del buio.

Gli Skelet ottengono un modificatore di +2 sulle prove di PERCEZIONE che riguardano l'individuazione dei mutanti.

Fallimento

Il potere non funziona e può provocare qualche effetto indesiderato (si prendono punti Eridazione). Il GM stabilisce i dettagli.

Successo

Il PG riesce ad attivare il potere. Si applicano gli effetti.

Miglioramento della situazione

Il PG riesce ad attivare perfettamente il potere e ciò comporta benefici inaspettati. Il GM stabilisce i dettagli e potrebbe decidere di non infliggere punti Eridazione. Ulteriori successi potrebbero cancellare punti Eridazione precedentemente accumulati.

5 - INFORMATICA (INTELLETTO)

Computer, terminali, console e floppy disk. Il mondo di *Dawn of Pripyat* è popolato dalla tecnologia e i codici di

programmazione sono diventati sempre più complessi.

Il PG che ha scelto questa abilità è in grado di comprendere e sviluppare linguaggi di programmazione complessi. È possibile effettuare una prova di INFORMATICA quando si vuole comprendere o creare programmi, virus informatici e codici complessi oppure quando si cerca di entrare in qualche tipo di sistema informatizzato protetto (database).

Fallimento

Il PG fallisce nel tentativo, scrive male il codice, viene scoperto oppure non riesce a sbloccare o penetrare un sistema.

Successo

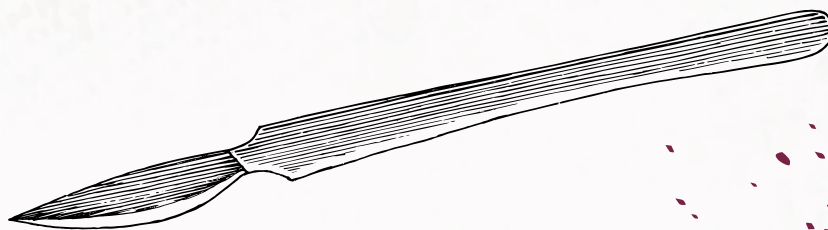
Il PG riesce nell'intento. La programmazione è di buon livello o ha compreso un codice complesso.

Miglioramento della situazione

Il PG è un tutt'uno con il codice che sta scrivendo o tentando di comprendere. Non lascia tracce e il codice che ha scritto è difficile da comprendere per gli altri. Il GM decide i dettagli.

POTERI PARANORMALI E TALENTI

Nel manuale completo troverete un elenco di tantissimi poteri paranormali che possono fare veramente la differenza in gioco e cambiare la sorte degli eventi. Durante la creazione dei personaggi potrete inoltre scegliere tra un vasto numero di talenti che potranno poi essere acquisiti anche con l'esperienza.



6 - SCIENZA (INTELLETTO)

Il PG è uno scienziato o un accademico esperto in molte discipline: biologia, fisica e chimica.

- **Biologia:** è la scienza che studia la vita, ovvero i processi fisici e chimici dei fenomeni che caratterizzano i sistemi viventi, inclusa la loro biochimica, meccanismi molecolari, genetica, anatomia, fisiologia, nonché processi emergenti come adattamento, sviluppo, evoluzione e interazione tra gli organismi e comportamento.
- **Fisica:** ha lo scopo di studiare i fenomeni naturali, ossia tutti gli eventi che possono essere descritti, ovvero quantificati o misurati, attraverso grandezze fisiche opportune, al fine di stabilire principi e leggi che regolano le interazioni tra le grandezze stesse e le loro variazioni, mediante astrazioni matematiche.
- **Chimica:** è la scienza che studia la struttura, le proprietà, la composizione e le reazioni degli elementi, dei composti e delle miscele che costituiscono la materia.

Fallimento

Il PG non conosce l'argomento oppure non ricorda. Il GM fornisce informazioni false.

Successo

Il PG ha compreso ciò che ha davanti. Il GM fornisce informazioni esatte.

Miglioramento della situazione

Il PG non solo ha compreso tutto, ma capisce qualcosa che può tornargli utile. Il GM può conferire un miglioramento in base alla situazione.

7 - TECNOLOGIA (INTELLETTO)

Chi possiede questa abilità ha sicuramente alle spalle degli studi di tipo ingegneristico o tecnico, conosce molto bene le tecnologie e il loro funzionamento. Con questa abilità si possono utilizzare apparecchiature complesse, comprendere la meccanica di oggetti, l'elettronica e anche gli esplosivi. Si possono inoltre riparare oggetti rotti o si può tentare di costruire qualcosa possedendo l'attrezzatura corretta e specifici materiali. Normalmente occorre molto tempo per costruire nuovi oggetti.

Fallimento

Il PG non riesce a far funzionare le cose. Magari qualche rumore troppo forte ha attirato un nemico?

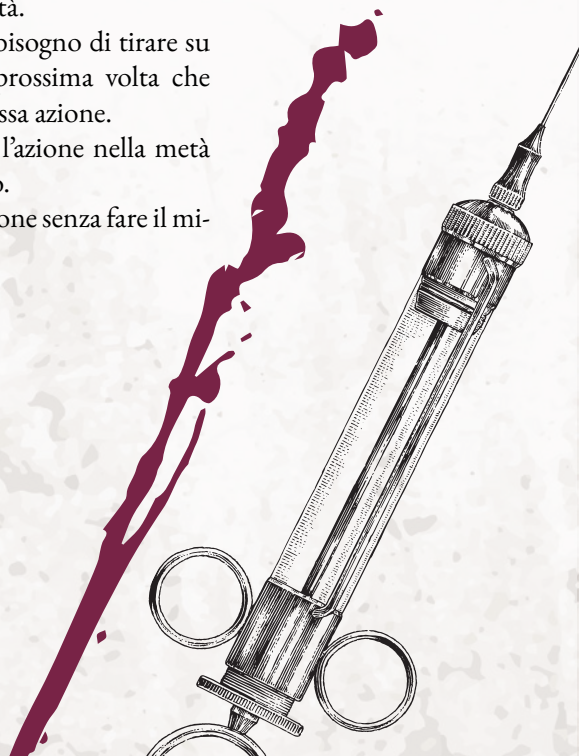
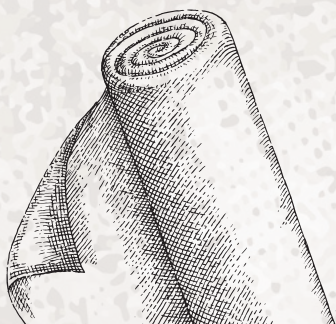
Successo

Il PG è riuscito nel suo intento o ha riparato un oggetto rotto. L'oggetto ritorna al suo modificatore originale.

Miglioramento della situazione

Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni:

- Il PG guadagna un +1 sul prossimo tiro di questa abilità.
- Un PG non ha bisogno di tirare su questa abilità la prossima volta che deve ripetere la stessa azione.
- Il PG completa l'azione nella metà del tempo previsto.
- Il PG esegue l'azione senza fare il minimo rumore.









CAPITOLO 3 **COMBATTIMENTO**

Saper combattere è sempre utile, ma ancor più importante
è sapere quando vale la pena rischiare



PREMESSA

In *Dawn of Pripyat* il combattimento può essere veramente pericoloso. Prima di intraprendere qualsiasi azione offensiva bisognerebbe chiedersi: è veramente necessario? Questo è un mondo dove le minacce possono essere dietro l'angolo. Eventi climatici improvvisi e devastanti, pericolosi mutanti che si annidano i luoghi oscuri, nemici nascosti nel buio, spie e la stretta del controllo del governo Sovietico e della pericolosa Krae.

MAPPE O AREE DI COMBATTIMENTO

Un combattimento viene solitamente giocato con mappe e griglie, utilizzate per tenere traccia dello spostamento di PG, mostri e PNG. Generalmente sono divise in zone. Le aree interne variano in grandezza da pochi metri fino a ambienti molto più grandi, mentre le aree aperte possono essere più estese. Non è obbligatorio utilizzare mappe per dar vita a un conflitto, anzi è possibile che il GM decida di descrivere l'azione in una sorta di "teatro della mente". Questo può essere un'ottima soluzione soprattutto per combattimenti con pochi elementi.

Le zone possono avere varie caratteristiche che ne influenzano le azioni. Ecco alcuni esempi:

- Ingombra: la zona è coperta da un fitto sottobosco o piena di detriti di qualche tipo. Bisogna effettuare una prova di DESTREZZA altrimenti la velocità di spostamento viene dimezzata.
- Ombra: la zona è scarsamente illuminata. I tiri di PER-

CEZIONE e SOPRAVVIVENZA nella zona ottengono un modificatore di -2. Anche COMBATTIMENTO A DISTANZA nella zona subisce un modificatore di -2.

- Stretto: un vespaio o un tunnel stretto. In una zona angusta si può solo strisciare e non correre. Inoltre diventa più complicato sparare a bersagli vicini o alle proprie spalle. Questi sono degli spunti. Il GM ha il compito di decidere quali situazioni possono avvantaggiare o svantaggiare i PG.

DISTANZA

In combattimento la distanza tra due persone si divide in cinque categorie.

- Contatto: fino a 1 metro
- Corta: fino a 5 metri
- Media: circa 20 metri
- Lunga: circa 100 metri
- Estrema: circa un chilometro

TEMPO

In questo sistema di gioco esistono unità di misura per scandire il tempo e che dipendono dalla situazione in atto. Vedi la tabella seguente. Il tempo esatto di un turno di un arco temporale dipende dalla situazione. È il GM a determinare quando e quanto tempo sia effettivamente passato. Il modo più generico per inquadrare archi temporali durante il giorno è individuarli con mattina, pomeriggio, sera e notte.

MISURA	DURATA	USO PRIMARIO
Turno	5-10 secondi	Combattimento
Arco temporale breve	3-10 minuti	Esplorazione/un intero combattimento
Arco temporale lungo	5-10 ore	Recupero fisico/mentale



AZIONI E INIZIATIVA

A inizio combattimento e solo al primo turno, si determina l'iniziativa. Ogni giocatore tira un dado possibilmente di colore diverso, così che sia ben visibile per il resto del combattimento. Il risultato del tiro dell'iniziativa resterà uguale per tutta la durata del combattimento, anche se alcune abilità possono modificarne temporaneamente il valore. Dopo che tutti i giocatori hanno tirato un dado, il valore più alto stabilisce chi inizierà per primo. In caso di pareggio vince il PG che ha la DESTREZZA più alta. Se anche questo valore dovesse risultare uguale l'ultima parola è del GM.

Allo stesso modo il GM tira un dado per i suoi PNG. Il GM può scegliere di tirare una sola volta per tutto il gruppo di PNG e poi far agire i nemici secondo le sue preferenze.

Modificare l'iniziativa

Talenti, abilità o armi possono modificare temporaneamente il valore dell'iniziativa. Allo stesso modo esistono effetti che permettono di abbassare il valore dell'iniziativa. Un PG può anche decidere di abbassare il suo valore di iniziativa per agire dopo gli altri compagni. Attenzione però perché una volta modificato non sarà più possibile tornare al valore iniziale.

AZIONI LENTE O VELOCI

Durante il proprio turno di combattimento un PG può compiere un'azione Lenta e una azione Veloce oppure due azioni Veloci. Un'azione lenta consiste in genere nel tirare su un'abilità, mentre un'azione veloce non richiede sempre una prova. La tabella seguente mostra un esempio di queste azioni. Il combattimento verrà approfondito successivamente nella sezione Combattimento Corpo a Corpo e Combattimento a Distanza.

Descrivete le azioni dei PG

Quando arriva il momento di agire bisogna semplicemente dichiarare quali azioni verranno fatte, descriverle e tirare i dati per verificarne l'esito. Alcune azioni daranno la possibilità agli avversari di fare una contromossa. Troverete questi dettagli nella sezione Combattimento Corpo a Corpo.



AZIONI LENTE

AZIONE	PREREQUISITO	ABILITÀ
Attacco corpo a corpo	–	Combattimento Corpo a Corpo
Avviare il motore	Veicolo	–
Convincere	L'avversario deve sentire	Persuasione
Entrare/Uscire da un veicolo	Veicolo	–
Guarire	–	Pronto soccorso
Ricaricare un'arma	Arma da fuoco	–
Sparare	Arma da fuoco	Combattimento a Distanza
Sparare una raffica	Arma da fuoco	Combattimento a Distanza
Strisciare	Prono	–
Usare un potere paranormale	–	Poteri paranormali

AZIONI VELOCI

AZIONE	PREREQUISITO	ABILITÀ
Afferrare	L'avversario è a distanza di Contatto	Combattimento Corpo a Corpo
Afferrare il volante	Veicolo	–
Alzarsi	Prono	–
Attraversare una porta	–	–
Blocco	Corpo a corpo	Combattimento Corpo a Corpo
Correre	–	–
Estrarre un'arma	–	–
Fuoco direzionale	Arma da fuoco	Percezione
Guidare	Veicolo	Destrezza
Mirare	Arma a distanza	–
Raccogliere/Usare un oggetto	A distanza di Contatto o Corta	–
Ripararsi	Copertura a distanza di Contatto	–
Sparare senza mirare	Arma da fuoco	Combattimento a Distanza



AZIONI CONTESTUALI

Esistono poi alcune azioni di cui non si deve tener conto per il calcolo: sussurrare o urlare qualcosa a un compagno, indicare un punto, difendersi da un attacco, difendersi con uno scudo e azioni passive.

Segna le tue azioni

Poiché le azioni reattive come Bloccare un attacco e Fuoco direzionale rompono l'ordine di iniziativa, può essere difficile tenere traccia di quante azioni un combattente ha eseguito nel turno. Un consiglio è di tenerne traccia quando è necessario.

Aiutare gli altri

Se si decide di aiutare un altro PG o un PNG a compiere un'azione, costerà come aver compiuto l'azione stessa. Bisogna dichiarare di voler aiutare qualcuno prima di tirare i dadi. Aiutare un altro PG rompe l'ordine di iniziativa durante quel turno.

MOVIMENTO

Per muoversi durante il combattimento si può spendere un'azione veloce per spostarsi da distanza che va da Contatto a Corta (o viceversa) da un nemico o PG nella stessa zona in cui già si trova il PG. Non è necessaria alcuna prova per correre, a meno che non sia dentro una zona ingombra. Spendendo invece un'azione lenta ci si può spostare fino al massimo di una distanza Media. Normalmente PG e PNG hanno una velocità di spostamento di 10 metri per turno.





Correre

Si può correre alla massima velocità per un numero di metri pari alla FORZA moltiplicato per 100. Superata quella soglia bisogna effettuare una prova su TEMpra. In caso di successo si può continuare a correre per altri metri pari alla metà della FORZA arrotondati per difetto. In caso di fallimento non è possibile continuare a correre. Non si possono effettuare più di 2 prove su TEMpra per continuare a correre. I successi oltre il primo non vengono considerati in questa prova. Per ricominciare a correre ci si deve riposare per almeno 5 minuti.

Strisciare

Un PG prono non può correre, ma può strisciare. In questa condizione il PG può spostarsi spendendo un'azione lenta muovendosi al massimo per una distanza Corta. Questo significa che non è possibile strisciare due volte in un turno. In una zona angusta l'unico movimento consentito è strisciare.

Combattimento ravvicinato

Se un nemico sta attaccando non ci si può semplicemente allontanare da lui, bisogna ritirarsi dal combattimento (vedi dopo).

Porte

È possibile aprire una porta, che non sia chiusa a chiave, con un'azione veloce. Una porta chiusa o bloccata può essere divelta o sfondata. Una normale porta di legno ha bisogno di subire 5 PF per essere rotta. Porte più resistenti possono avere più PF e quindi resistere di più. Nei paragrafi successivi troverete un elenco di oggetti con un rispettivo Valore Armatura corrispondente ai PF che vanno inflitti all'oggetto affinché si rompa.



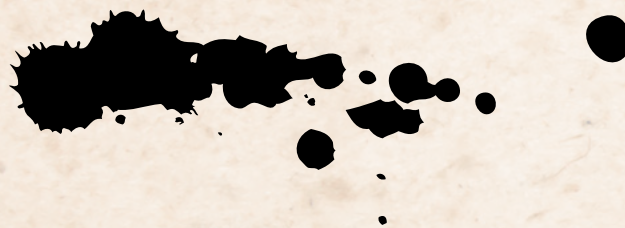
Fuggire da un combattimento

Quando si sta perdendo un combattimento potrebbe essere meglio ritirarsi e tornare in un secondo momento con maggior supporto. Non si può fuggire se si sta combattendo corpo a corpo, quindi a distanza di Contatto, senza rischiare di subire un attacco (vedi dopo attacchi di opportunità).

Se invece si è a una distanza Corta, Media o Lunga è

possibile scappare dal combattimento senza problemi. È ovvio che la possibilità di fuggire è strettamente legata alla situazione. Essere circondati o intrappolati rende impossibile la fuga e il nemico può sempre decidere di inseguire il suo avversario. Seguite la tabella per applicare modificatori. Per gestire la fuga si possono usare tre abilità: TEMPRA, ELUSIONE e PERCEZIONE.

DISTANZA	MODIFICATORE
Contatto	Attacco di opportunità dell'avversario
Corta	-1
Media	0
Lunga	+1
Estrema	+2



Fuga

Normalmente PG e PNG hanno una velocità di spostamento di 10 metri per turno. Riuscirà a vincere un inseguimento chi avrà successo in una prova contrapposta su TEMPRA. Un fallimento significa che un PNG o un PG si è stancato e l'avversario è riuscito a raggiungerlo. Tutti i PG e PNG che hanno una velocità superiore ai 10 metri hanno un +1 sulla prova di TEMPRA. Chi invece è in uno stato di sovraccarico subirà un modificatore di -1 alla prova. I contendenti tornano a distanza di Contatto se l'inseguitore riesce a raggiungere il fuggitivo. A questo punto l'inseguitore può nuovamente sferrare un attacco o tentare di bloccare/atterrare il nemico.

Elusione

È possibile tentare di scappare confondendosi con l'ambiente circostante o prendendo una via o un percorso che l'avversario non si aspetta. In questo caso è possibile effettuare una prova su ELUSIONE contrapposta alla PERCEZIONE dell'avversario. Un successo porterà il PG fuori dalla vista del nemico. Un fallimento farà sì che l'avversario non sia stato ingannato e sia riuscito a raggiungere il PG. I contendenti tornano a distanza di Contatto. A questo punto l'inseguitore può nuovamente sferrare un attacco o tentare di bloccare/atterrare il nemico.

Attacchi di opportunità

Ogni volta che qualcuno si sottrae a un Combattimento Corpo a Corpo (e quindi a distanza di Contatto) offre la possibilità al proprio avversario di effettuare un attacco di opportunità. Consiste nell'avere la possibilità di effettuare gratuitamente una prova di COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. Si assegnano normalmente danni ed eventualmente critici.

IMBOSCATI E ATTACCHI FURTIVI

Il modo migliore per vincere un conflitto o uno scontro è attaccare quando il nemico meno se lo aspetta.

Attacchi furtivi

Significa avvicinarsi di soppiatto al nemico e attaccarlo di sorpresa. È necessario effettuare una prova contrapposta sull'abilità ELUSIONE dell'attaccante e PERCEZIONE dell'avversario. È possibile che questa prova abbia dei modificatori in base alla distanza o alla situazione, a discrezione del GM. Se si vuole attaccare corpo a corpo bisogna arrivare a distanza di Contatto dall'avversario. Un fallimento significa che l'avversario ha avvistato l'attaccante. Non resta che tirare l'iniziativa. In caso di successo l'attaccante guadagna un'azione gratuita (veloce o lenta, non entrambe) prima di tirare l'iniziativa e un modificatore in base alla situazione.

Non è possibile bloccare un attacco furtivo. Gli attacchi furtivi possono essere fatti solo individualmente e mai in gruppo.

Imboscata

È un tipo speciale di attacco furtivo. Si attende nascosti in silenzio e si attacca il nemico quando passa vicino. An-

che per effettuare un'imboscata è necessaria una prova contrapposta sull'abilità **ELUSIONE** dell'attaccante e **PERCEZIONE** dell'avversario. Se si sta attaccando di sorpresa un gruppo di persone sarà l'avversario con il valore più alto di **PERCEZIONE** a effettuare la prova (come in una prova di gruppo). Le imboscate possono essere gestite come prove di gruppo.

DISTANZA	MODIFICATORE ALLA PROVA DI ELUSIONE
Contatto	-2
Corta	-1
Media	0
Lunga	+1

CONFLITTI SOCIALI

Qualche volta è possibile risolvere i conflitti senza ricorrere alla violenza, convincendo un avversario piuttosto che estrarre un'arma. È anche possibile che ciò avvenga durante un combattimento. Sarà il GM a valutare la plausibilità dell'azione. Per i conflitti non violenti bisogna utilizzare l'abilità **PERSUASIONE**. Chiedere a un PNG un'informazione o di fare qualcosa, purché sia ragionevole. Nessuno accetterà di agire completamente contro i propri interessi per quanto una prova possa essere buona.

Risoluzione

Quando cerchi di convincere o di ingannare qualcuno è necessario effettuare una prova di **PERSUASIONE** contrapposta all'abilità **SENSIBILITÀ** dell'avversario. Durante un combattimento questa azione è considerata come Lenta. In caso di successo l'avversario deve immediatamente fare ciò che gli viene chiesto oppure, nel caso in cui una richiesta sia eccessiva, il combattimento potrebbe intensificarsi usando anche violenza psicologica. Anche se l'avversario sceglie di accogliere le richieste che gli vengono fatte, questo non esclude che possa chiedere qualcosa in cambio. Potrebbe essere qualcosa di ragionevole oppure di insensato, sta al GM decidere.

Negoziazione

Le possibilità di successo di persuadere qualcuno dipendono molto spesso anche dalla situazione in cui ci si trova.

L'elenco seguente mostra situazioni che danno un modificatore di +1 sul tiro di **PERSUASIONE**.

- Il PG è in vantaggio numerico.
- Ciò che viene chiesto non costa nulla all'avversario.
- L'avversario è ferito o ha dei modificatori negativi in qualche Attributo Base.
- L'avversario è stato precedentemente aiutato.
- Il PG è molto convincente (il GM ha l'ultima parola).

L'elenco seguente mostra situazioni che danno un modificatore di -1 sul tiro di **PERSUASIONE**.

- L'avversario è in vantaggio numerico.
- La richiesta che viene fatta è pericolosa o costosa.
- L'avversario non ha nulla da guadagnare ad aiutare il PG.
- C'è incomprensione per via di differenti linguaggi.
- L'avversario è lontano e non sente bene.



Manipolare un gruppo

Quando si intende manipolare o persuadere un intero gruppo, in genere, si rivolge l'attenzione al leader o a chi sta parlando. Bisogna ricordare che se il gruppo dell'avversario è in numero maggiore si ha un modifi-

catore di -1. Un successo sul leader si ripercuoterà sul resto del gruppo. Se invece non è presente alcun leader sarà necessario agire singolarmente sulle persone o almeno su gran parte di esse.

Distanza nel conflitto sociale

È abbastanza ovvio che per tentare di persuadere qualcuno è necessario trovarsi nella stessa zona oppure è necessario avvalersi di strumenti di comunicazione come una radio. Il GM può applicare modificatori negativi nel caso in cui la distanza possa interferire con un tentativo di negoziazione. Si può tenere anche in considerazione la differenza che intercorre tra parlare guardandosi negli occhi o tramite un telefono.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Quando si effettua un attacco verso qualcuno con un'arma da mischia o semplicemente a calci e pugni è necessario effettuare una prova su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. Il Combattimento Corpo a Corpo avviene a una distanza di Contatto. È possibile combattere a mani nude o usando un'arma che in genere conferisce modificatori positivi. Estrarre un'arma dal fodero, nascosta o dalla cintura è considerata un'azione veloce. Per attaccare un avversario corpo a corpo è necessario essere in piedi. Se un PG è prono deve prima spendere un'azione veloce per alzarsi. Trovarsi in posizione prona in Combattimento Corpo a Corpo fa guadagnare un +2 all'avversario.

Risoluzione

Quando una prova su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO ha successo, il colpo va a segno e il PG infligge il Danno Arma al suo avversario in base al valore attribuito. Una protezione o armatura di qualche tipo potrebbe mitigare il danno. Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni.

- Danno extra. Si può infliggere un danno ulteriore all'avversario. È possibile scegliere più volte questa soluzione per tutti i successi in più rispetto al primo.
- Affaticato. Il tuo avversario è affaticato dal combattimento e riceve un modificatore di -1 sulla sua DESTREZZA. È possibile scegliere più volte questa soluzione per tutti i successi in più rispetto al primo.
- Strategia. Con un abile scatto è possibile guadagnare posizione sull'avversario. È possibile incrementare la propria iniziativa di 1 per il prossimo turno. Successivamente il valore dell'iniziativa tornerà a essere quello iniziale.
- Disarmato. È possibile afferrare o far cadere di mano un'arma o un oggetto a scelta al proprio avversario. Durante il combattimento prendere un'arma o un oggetto da terra conta come un'azione veloce.
- Caduta. Il vostro avversario cade a terra o viene spinto indietro, per esempio attraverso il passaggio di una porta aperta o oltre una balconata.
- Blocco (vedi dopo).
- Presa. Riuscite ad afferrare il vostro avversario in una presa (vedi dopo).
- L'attacco infligge una ferita critica al nemico. Questo effetto ha un costo in 6 extra (oltre al primo) pari al Valo-

re critico dell'arma utilizzata. Il PG utilizza le tabelle dei critici tirando D6 e sommandoli se si tratta di mutanti umanoidi e non o D66 per nemici umani. Se ci sono ulteriori 6 oltre quelli usati per il danno critico si possono scegliere altri effetti.

Blocco

Se si viene attaccati corpo a corpo è possibile tentare di bloccare l'attacco per evitare di essere colpiti. Bloccare un attacco è un'azione veloce e bisogna effettuare una prova su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. Tuttavia è bene sapere che, bloccando un attacco, non si avranno a disposizione azioni (Veloce e Lenta) nel turno successivo. Bloccare è un'azione che rompe il normale ordine di iniziativa del turno, ed è consigliabile utilizzarlo con saggezza e decidere sulla base di quelle che potrebbero essere le azioni dell'avversario.

È necessario dichiarare di voler bloccare un attacco prima che vengano tirati i dadi.

Per ogni successo è possibile scegliere un effetto da questa lista:

- È possibile rimuovere un successo dell'avversario. Se non ci sono successi l'attacco fallisce. È possibile scegliere più volte questa soluzione per tutti i successi in più rispetto al primo.
- È possibile contrattaccare l'avversario infliggendo il danno della propria arma. Non è possibile aumentare il danno del contrattacco con altri successi addizionali.
- L'avversario viene disarmato.

Presa

Afferrare un avversario in una morsa o una presa può essere un ottimo modo per evitare il combattimento. L'avversario perderà qualsiasi tipo di arma che stringe in mano e l'unica azione che potrà fare sarà tentare di liberarsi vincendo una prova contrapposta su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, se si tratta di un umano. Per mutanti umanoidi e non la prova contrapposta è su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO del PG contro DESTREZZA del nemico. Il tentativo di liberarsi conta come un'azione lenta. Tuttavia anche chi effettua una presa dovrà necessariamente lasciare qualsiasi arma o oggetto che tiene in mano.

Se l'avversario fallisce nel proprio turno il tiro contrapposto per liberarsi, il giocatore potrà effettuare una delle seguenti azioni:

- Far cadere a terra l'avversario (che per rialzarsi dovrà spendere un'azione veloce). È necessario ricordare che quando un avversario è prono, l'attaccante guadagna +2 su COMBATTIMENTO CORPO A CORPO.
- Mantenere la presa sull'avversario nel turno successivo.
- Spingere (che costa un'azione veloce) un avversario in una direzione per una distanza Corta. Può essere utile per ingaggiare un Combattimento a Distanza.





COMBATTIMENTO A DISTANZA

Sparare a un nemico a distanza implica sempre una prova sull'abilità **COMBATTIMENTO A DISTANZA**. È necessario che il bersaglio sia a portata di tiro, possedere un'arma o qualcosa da scagliare contro il nemico (ma in questo caso è una prova su **DESTREZZA**). Lanciare un oggetto è un'azione veloce, mentre **COMBATTIMENTO A DISTANZA** è un'azione lenta.

Mira

Spendere qualche secondo per prendere la mira con la propria arma da fuoco o da tiro conferisce un modificatore di +2 su **COMBATTIMENTO A DISTANZA**. Mirare è un'azione veloce. Effettuare qualsiasi altra azione dopo aver preso la mira rende nullo il modificatore e bisogna prenderla nuovamente prima di sparare impiegando un'altra azione veloce. Ci sono inoltre delle situazioni in cui mirare non è facile: il PG non è in una posizione stabile o è ferito, il terreno è cedevole o trema, c'è troppo vento ecc.. Il GM ha l'ultima parola. Non è possibile aumentare il modificatore prendendo la mira più a lungo.

Distanza di fuoco

Le tabelle delle armi indicano le rispettive distanze massime a cui si può sparare. Più il nostro bersaglio è lontano e più sarà difficile colpirlo. A distanza Lunga si prende un modificatore di -1, a distanza Estrema -2. L'attaccante subisce -3 se è ingaggiato in un corpo a corpo con il bersaglio (è molto difficile mirare in mezzo a una mischia),

o +3 se il bersaglio è immobile o ignaro della presenza dell'attaccante.

Grandezza del bersaglio

Sparare contro un bersaglio grande, come per esempio un veicolo, conferisce un modificatore di +2 all'attaccante. Allo stesso modo, sparare a un oggetto molto piccolo o stretto in mano conferisce un modificatore di -2.

Attenzione perché invece sparare da una lunga distanza possedendo un'arma di precisione non risente del modificatore negativo di -2.

SITUAZIONE	MODIFICATORE
Colpo mirato	+2
Distanza di Contatto	-3/+3
Distanza Corta	-
Distanza Media	-
Distanza Lunga*	-1
Distanza Estrema*	-2
Bersaglio grande	+2
Bersaglio piccolo	-2
Penombra	-1
Oscurità	-2

* Non si applica in caso di arma di precisione.

RISOLUZIONE

Quando un attacco a distanza va a segno, il PG infligge il Danno Arma al suo avversario in base al valore segnato. Per ogni 6 oltre il primo successo è possibile scegliere una delle seguenti soluzioni.

- Danno extra. Si può infliggere un danno ulteriore all'avversario. È possibile scegliere più volte questa soluzione per tutti i successi ulteriori al primo.
- Danno sulla Sanità Mentale. È possibile infliggere un

danno sulla sanità dell'avversario che si sentirà frustrato sotto il fuoco nemico. È possibile scegliere più volte questa soluzione per tutti i successi ulteriori al primo.

- Iniziativa. Si guadagna posizione sull'avversario ed è possibile incrementare la propria iniziativa di 1 per il prossimo turno. Successivamente il valore tornerà a essere quello iniziale.
- Disarmato. Il vostro avversario perde presa sulla sua arma.



Dovrà spendere tempo nel suo turno per raccoglierla da terra.

- Caduta. Il vostro avversario cade a terra o scivola.
- L'attacco infligge una ferita critica al nemico. Questo effetto ha un costo in 6 extra (oltre al primo) pari al Valore critico dell'arma utilizzata. Il PG utilizza le tabelle dei critici tirando D6 e sommandoli se si tratta di mutanti umanoidi e non o D66 per nemici umani. Se ci sono ulteriori 6 oltre quelli usati per il danno critico si possono scegliere altri effetti.

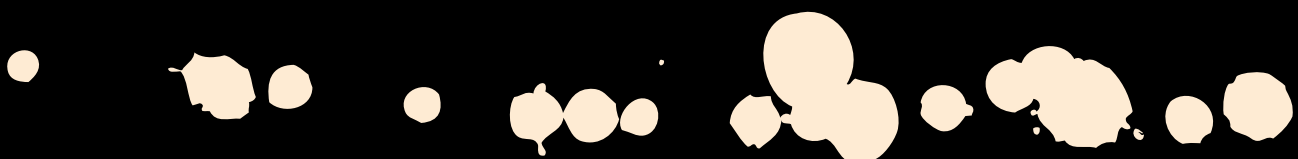
ARMI DA FUOCO E MUNIZIONI

In *Dawn of Pripyat* bisogna tenere conto dei colpi che vengono esplosi dalle proprie armi da fuoco. Ognuna riporta il numero di colpi del caricatore, la Cadenza di Fuoco (CDF), la distanza di fuoco, modificatore, danno,

costo, critico e disponibilità. Vedremo successivamente ogni voce nello specifico. È possibile sparare un singolo colpo così come una raffica. Ovviamente pistole automatiche o mitragliatrici daranno ai PG la possibilità di sparare a raffica, consumando più proiettili. Quando un caricatore è vuoto bisogna ricaricare (azione lenta).

Armi come archi o fionde, seppur poco utilizzate, sono più veloci da ricaricare (azione veloce). Dopo aver ricaricato queste due armi non è possibile sparare il colpo (azione lenta), si può solo prendere la mira o fare un'azione veloce.

Diversa ancora è invece la balestra che può essere portata già carica ma che, come per le armi da fuoco, ha bisogno di un'azione lenta per essere ricaricata.



CDF - CADENZA DI FUOCO

La Cadenza di Fuoco indica il numero di proiettili, o più genericamente colpi, che un'arma è in grado di sparare in un turno. Il valore di 3 indica che l'arma può sparare una raffica di 3 proiettili in un turno. Sta al giocatore scegliere se sparare o meno una raffica. Per utilizzare una raffica bisogna effettuare un normale tiro sull'abilità COMBATTIMENTO A DISTANZA, ma bisogna dichiararlo prima di effettuare la prova. Se l'attacco ha successo il PG può riversare ulteriori colpi sia sul bersaglio scelto, sia su altri purché vicini al primo. Il PG comincia a tirare D6 per un numero di volte massimo pari al valore della CDF-1. Ogni successo (6) infligge 1 PF all'avversario o agli avversari scelti. Si può scegliere di distribuire i danni come si vuole. Attenzione però, se durante questi tiri esce un 1 allora significa che tutti i colpi successivi sono andati a vuoto. Utilizzare una raffica può essere utile per infliggere più danni agli avversari, ma rischia di lasciarvi senza pallottole.

Per esempio: Vladimir ha un Fucile d'assalto che ha una CDF di 12 e 30 colpi nel caricatore. Effettua una prova su COMBATTIMENTO A DISTANZA dichiarando di voler fare una raffica. Tira ed esce un 6. Ora Vladimir comincerà a tirare D6 fino a un massimo di 11 (12-1) tiri. I risultati sono: 3, 5, 2, 6, 2, 4, 6, 1. Significa che Vladimir può assegnare 2 PF aggiuntivi a uno o più bersagli a sua scelta. Quando esce 1 Vladimir smette di tirare e tutti i proiettili restanti sono considerati andati a vuoto. Questo significa che Vladimir ha sparato 12 colpi, 3 sono andati a segno, 9 sono andati a vuoto.

Fuoco direzionale

Durante uno scontro è possibile, con un'azione lenta, assumere una posizione di tiro verso una specifica direzione finché non si hanno nemici a distanza Corta. Questo significa mirare in una direzione ed essere già pronti a sparare. Quando si assume la posizione per attivare il Fuoco direzionale si può agire solo nel turno successivo, per poi sparare a tutti i bersagli nella direzione scelta. Si può tenere sotto controllo un angolo di massimo 90°.

Tutti i nemici che raggiungono questa posizione subiranno prima l'effetto del Fuoco direzionale e poi potranno agire normalmente. Sparare assumendo la posizione per il Fuoco direzionale conta come un'azione lenta.

Questo permette di coprire un punto preciso come la soglia di una porta o un corridoio. Fondamentale quindi per sorprendere gli avversari sparando non appena questi sono visibili nell'area che abbiamo scelto di tenere sotto mira.

Questa azione si attiva effettuando una prova su COMBATTIMENTO A DISTANZA prima che ogni altra azione abbia luogo e quindi prima del tiro di iniziativa.

Non è possibile attivare Fuoco direzionale se si è già in uno scontro a fuoco. Se si viene attaccati corpo a corpo o il PG viene ferito l'azione viene interrotta.

DANNO

In *Dawn of Pripyat* subire un danno può rivelarsi mortale. Ricompense, valore, onore, raggiungimento degli obiettivi e degli scopi possono essere grandi e importanti, ma c'è sempre il rischio di subire una ferita che accompagnerà i PG per molto tempo.

Punti Ferita (PF): il danno fisico che un PG può subire è calcolato in PF, ma ci sono danni critici o situazioni particolari in cui i PF non sono l'unico valore che può subire una riduzione. Lesioni, arti rotti o ferite sanguinanti possono peggiorare la situazione e portare modificatori negativi agli Attributi Base (FORZA, AGILITÀ).

Punti Sanità (PS): il danno mentale o stress che un PG può subire è calcolato in PS. Ci sono tantissimi modi in cui si possono subire danni di questo tipo: venire feriti, affrontare orrendi mutanti, essere esposti ad eventi atroci o assistere a orrendi massacri. Lo stress e la paura sono fattori importanti e il GM può decidere liberamente di infliggere dei PS (o modificatori agli Attributi Base INTELLETTO e EMPATIA) ai PG dopo che hanno sostenuto prove difficili o combattimenti molto lunghi ed estenuanti.

Armature

Indossare un'armatura può proteggere i PG dai danni fisici o da altri tipi di danno ove specificato (danni da radiazioni o da eridite). L'effetto che l'armatura ha sul conto dei danni viene calcolato nel Valore Armatura. Un PG dotato di armatura che subisce danno fisico tira un numero di dadi pari al Valore Armatura. Ogni successo (6) diminuisce di 1 i danni subiti. Se viene ridotto a 0 significa che l'armatura ha assorbito tutto il danno.

Allo stesso tempo, per ogni danno che l'armatura assorbe, questa perderà 1 punto del suo Valore Armatura. Questo significa che nei successivi tiri quell'armatura potrà proteggere di meno chi la indossa. Quando il Valore Armatura raggiunge il punteggio di 0 significa che non è più utilizzabile e deve essere necessariamente riparata.

È possibile riparare un'armatura con la giusta strumentazione ed effettuando una prova con successo su TECNOLOGIA. Ogni successo ripristina 1 punto Armatura. Ma un fallimento rischia di romperla definitivamente. Non è possibile riparare armature che assorbono radiazioni o danni da Eridite.







RECUPERARE DANNI

Punti Ferita (PF): Ogni volta che si subisce 1 PF si perde anche un punto Sanità. Quando un PG finisce a 0 PF cade a terra privo di sensi o si contorce dal dolore. Arrivare a 0 PF significa che, indipendentemente da quanti danni ha subito nell'ultimo colpo, il PG non riesce più a tenersi in piedi. Per esempio se un PG ha 2 PF e subisce 3 danni, va a 0. Non è possibile fare alcuna azione né tantomeno continuare a combattere. Ulteriori attacchi inferti al PG lo portano alla morte, indipendentemente dall'entità del danno inferto. È possibile recuperare i PF dopo 1D6 ore che si è arrivati a 0 PF. Oppure il PG può essere soccorso da un medico o da qualcuno abilitato. Se una prova su PRONTO SOCCORSO ha successo il PG torna a 1 PF.

Normalmente un PG ferito che non viene sottoposto ad alcun tipo di cura guadagna 1 PF al giorno, purché le sue condizioni siano stabili o non abbia subito ferite critiche.





FERITE CRITICHE

Ci sono alcuni tipi di ferite che possono modificare completamente un PG, in modo critico. Ossa rotte, mutilazioni, danni al sistema nervoso o agli organi possono influire non solo sugli Attributi Base, ma anche su ciò che il PG potrà fare dopo aver riportato una ferita critica. Le tabelle seguenti riportano l'elenco completo delle ferite critiche, fisiche e mentali. È possibile infliggere ferite critiche ottenendo un numero di successi pari al valore indicato nel danno critico dell'arma. Per scegliere la natura del danno critico inflitto bisogna tirare e sommare 3D sulla tabella delle ferite critiche su corpo relative agli esseri umani.

Lo stesso accade per i mutanti, umanoidi e non, riferendosi alle tabelle relative. Solo mutanti o nemici importanti possono infliggere ferite critiche ai PG, mentre loro possono infliggere critici anche negli scontri secondari.

Nella tabella degli umani viene riportato:

- Tipo di ferita.
- Colpo fatale. Indica se è necessario un tiro FATALE ed eventualmente il modificatore.
- Tempo. Indica in quanto tempo si muore se non si viene curati.
- Effetti. Indica i problemi che affliggono il ferito.
- Guarire. Indica il tempo necessario per guarire dalla ferita espresso in giorni (o turni ove scritto). È necessario tirare D6.

Nella tabella per mutanti, umanoidi e non, viene riportato:

- Parte del corpo: indica la zona colpita.
- Danni: i danni che subirà il bersaglio.

Curare ferite critiche

Quando si deve intervenire su una ferita critica serve una prova di PRONTO SOCCORSO. Con un successo si stabilizza la ferita. Gli ulteriori successi permettono di recuperare 1 PF per ogni 6. Un fallimento significa che non si è riusciti a stabilizzare il paziente. Si può ritentare al prossimo turno. Dopo aver stabilizzato il paziente si può tirare nuovamente per curare i PF. La ferita deve comunque guarire con il tempo indicato nella tabella.

Punti Sanità (PS): Ogni volta che si subisce 1 punto Ferita si perde anche un punto Sanità. Se si subisce una ferita critica si perde un ulteriore punto Sanità. Quando un PG finisce a 0 PS significa che ha perso la cognizione del mondo e non è più in grado di ragionare e agire. Il PG non può fare nessuna azione e nessuna prova.

Quando un PG arriva a 0 PS deve effettuare una prova su EMPATIA. Se ha successo recupera subito 1 PS, se fallisce tira 1D66 sulla tabella dei danni critici mentali.

Trauma. Indica il tipo di afflizione.

Effetti. Indica i problemi che affliggono il ferito.

Guarire. Indica il tempo necessario per guarire dalla ferita espresso in giorni (o turni ove scritto). È necessario tirare D6. È possibile intervenire su un PG che ha perso PS con una prova di PRONTO SOCCORSO o PERSUAZIONE (ma con un modificatore di -2). Se il tiro ha successo il PG recupera subito 1 PS. Non può essere recuperato più di 1 PS al giorno in questo modo. Normalmente un PG che ha subito danni sulla sanità recupera 1 PS all'ora mentre riposa o dorme. I mutanti non possono subire ferite critiche mentali.

Ferite critiche fisiche umani					
3D6	Ferita	Fatale	Tempo	Effetti	Guarire
3	Senza Fiato	No	-	Stordito per 1 turno.	-
4	Stordito	No	-	Stordito per 1 turno.	-
5	Dolore paralizzante	No	-	Stordito per 2 turni.	-
6	Affanno	No	-	-2 su qualsiasi prova	1 turno
7	Vista offuscata	No	-	-2 COMBATTIMENTO A DISTANZA, PERCEZIONE, ELUSIONE.	D6 turni
8	Danno lieve	No	-	-1 COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, COMBATTIMENTO A DISTANZA, DESTREZZA.	1D6
9	Colpo al torace	No	-	-2 COMBATTIMENTO, DESTREZZA, ELUSIONE.	2D6
10	Colpo alle braccia	No	-	Non si possono usare armi a 2 mani. -2 COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, COMBATTIMENTO A DISTANZA, DESTREZZA.	2D6
11	Colpo alle gambe	No	-	Velocità dimezzata, non si può correre. -2 COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, DESTREZZA, ELUSIONE.	2D6
12	Colpo forte	No	-	-1 PF.	-
13	Frattura	No	-	Non è più possibile correre. Velocità dimezzata. -2 DESTREZZA. -1 PF.	2D6
14	Frattura scomposta	No	-	Stordito e prono D6 ore. Non è più possibile correre. Velocità dimezzata. -2 DESTREZZA. -1 PF.	4D6
15	Emorragia	Sì + 1	8 turni	Stordito e prono D6 ore. -1 TEMPRA. -2 PF.	4D6
16	Danno agli organi	Sì	4 turni	Stordito e prono D6 ore. -1 TEMPRA. -2 PF.	2D6
17	Colpo Critico	Sì -1	2 turni	Stordito e prono D6 ore. -1 TEMPRA. -3 PF.	3D6
18	Colpo Mortale	Sì	-	Morte Istantanea	-

Ferite critiche fisiche - mutanti di forma umanoide		
Tiro	Parte del corpo	Danni
3	Occhio o apparato per la localizzazione	Raddoppia danni arma. Stordito per 1 turno.
4-5	Cranio - Volto	-2 PF. Stordito per 1 turno.
6-8	Gamba	Velocità dimezzata. -1 PF.
9-10	Torso	-2 PF.
11	Genitali	-2 PF. Stordito per 1 turno.
12-15	Braccio	-2 PF.
16	Piede	Velocità ridotta a ½ del totale. -1 PF.
17	Nuca	-2 PF. Morte in 2 turni. Continua a combattere finché non muore.
18	Organi o arterie	-3 PF. Morte in un turno. Continua a combattere finché non muore.

Ferite critiche fisiche - mutanti quadrupedi o animaleschi		
Tiro	Parte del corpo	Danni
3	Occhio o apparato per la localizzazione	Raddoppia danni arma. Stordito per 1 turno.
4	Nuca	-2 PF. Morte in 2 turni. Combatte finché non muore.
5-6	Cranio	-2 PF. Stordito per 1 turno.
7-9	Arto anteriore	-2 PF.
10-13	Torso	-2 PF.
14	Genitali	-2 PF. Stordito per 1 turno.
15-16	Arto Posteriore	Velocità dimezzata. -1 PF.
17	Coda o ventre	-3 PF.
18	Organi o arterie	-3 PF. Morte in 1 turno. Combatte finché non muore.

Ferite critiche mentali			
3D6	Trauma	Effetto	Guarire
3	Sudore freddo	Incapace di empatizzare.	D6 ore
4	Tremolio costante	-1 sulle prove di AGILITÀ.	D6
5	Ansia	-1 sulle prove di SENSIBILITÀ.	D6
6	Negatività	-1 sulle prove di SENSIBILITÀ e PERSUASIONE.	D6
7	Incubi	Fai una prova su EMPATIA ogni giorno. Se fallisci subisci l'effetto del Sonno.	D6
8	Sonno disturbato	Ti svegli di continuo durante la notte. Hai bisogno di almeno 8 ore per sentirti riposato altrimenti subisci l'effetto del Sonno.	D6
9	Fobico	Sei terrorizzato da qualcosa legato a ciò che ti è capitato. Decidi insieme al GM cos'è. Subisci un -1 a EMPATIA.	2D6
10	Alcolizzato	Hai bisogno di bere alcolici ogni giorno altrimenti subisci un modificatore di -1 alle prove di SENSIBILITÀ e PERSUASIONE.	3D6
11	Claustrofobico	Quando sei in ambienti piccoli soffri di claustrofobia. Ogni volta che capita effettua una prova su EMPATIA. Se fallisci perdi 1 PS.	2D6
12	Mitomane	Menti per farti bello. Effetto che va giocato. Decidi i dettagli insieme al GM.	3D6
13	Paranoia	Sei convinto che qualcuno o qualcosa ti segua. Effetto che va giocato. Decidi i dettagli insieme al GM.	3D6
14	Allucinazioni	Effettua un tiro su SENSIBILITÀ (o EMPATIA) ogni giorno. Se fallisci il GM decide le allucinazioni che il PG vedrà. Queste allucinazioni possono capitare in qualsiasi momento a discrezione del GM.	3D6
15	Personalità alterata	La tua personalità è definitivamente alterata. Decidilo con il GM e giocalo.	Permanente
16	Amnesia	Hai perso la memoria. Non ricordi molte cose degli ultimi mesi. Decidilo con il GM e giocalo.	3D6
17	Attacco di cuore	Il tuo cuore si ferma per la paura o lo stress. Puoi essere rianimato con un solo tentativo su PRONTO SOCCORSO. Un fallimento significa la morte.	-
18	Fortunato	Qualcosa dentro di te vince quella paura, quello shock che stavi per subire.	-



RIPARI

Durante uno scontro a fuoco è possibile che i PG cerchino un riparo per salvarsi la vita (azione veloce). Ripararsi è come indossare un'armatura e funziona esattamente nello stesso modo, ma solo con attacchi a distanza. Un giocatore che indossa un'armatura e cerca riparo può godere di entrambi gli effetti: prima il riparo e poi l'armatura.

TIPO	VALORE ARMATURA
Divano	2
Tavolo	3
Mobili	3
Porta di legno	4
Tronco di legno	5
Porta di metallo	6
Muro di pietra	8

Morte

Se un danno critico è indicato come fatale, una ferita critica non è stata curata in tempo o un PG ha subito un danno ulteriore dopo aver raggiunto 0 PF allora bisogna effettuare un tiro detto FATALE. Un tiro FATALE equivale a effettuare una prova su TEMpra (utilizzando il valore massimo di FORZA del PG). Se si ottiene almeno un successo si è salvati. Se il danno è di tipo critico nella colonna "fatale" è indicato anche un modificatore, questo si sottrae al tiro. In questa situazione non è possibile usare il Destino per ritirare i dadi. In caso di successo il PG non muore, ma dovrà effettuare nuovamente un tiro FATALE se subirà ulteriori danni.

Stremato

Un PG che ha subito una ferita critica e al contempo è arrivato a 0 PF ha bisogno di due tiri di PRONTO SOCCORSO. Uno per arrestare il danno della ferita critica e l'altro per rimettersi in piedi.

Morte istantanea

Alcuni critici risultano mortali. In questo caso non è più possibile tentare altre azioni. È il momento di creare un nuovo PG.

DANNO ATIPICO

Per alcuni danni particolari come fuoco, freddo, sonno, cadute, esplosioni, fame e sete, affogare, radiazioni, processi di Eridazione non è necessario utilizzare la tabella dei critici poiché seguono delle regole speciali.

Fuoco

In questo gioco il fuoco è misurato in Intensità. Un fuoco ha tipicamente valore 8 di Intensità. Quando qualcuno viene esposto a un fuoco è necessario tirare un numero di dadi pari al valore dell'Intensità. Per ogni successo il PG subisce 1 PF. Armature o vestiti pesanti possono assorbire parte del danno.

Se si subisce un danno c'è il rischio di prendere fuoco e continuare a bruciare per ogni turno successivo finché non viene spento. L'Intensità in questo caso cresce di un punto per turno. Non subire danni significa essere riusciti a evitare il peggio.

Un PG può rotolarsi a terra e può essere soccorso da un compagno (a distanza di Contatto). È necessario effettuare una prova di DESTREZZA e l'azione conta come lenta. Un successo indica che il fuoco sulle vesti del PG è stato spento. Ogni persona che aiuta un PG in queste condizioni fa guadagnare un +1 sulla prova di DESTREZZA. Se un PG finisce a 0 PF o già era in quella condizione è necessario effettuare un tiro FATALE. Le parti colpite rimarranno orribilmente segnate. Il GM decide in accordo con il giocatore.



Freddo

In un ambiente freddo in cui un PG non abbia abbastanza vestiti o protezioni rischia di subire gli effetti negativi dell'ipotermia.

- È necessario effettuare prove di TEMPRA a intervalli regolari. Per temperature vicine allo 0 è necessario effettuare la prova una volta al giorno. Con temperature sotto lo 0 bisogna effettuare una prova per ogni momento della giornata: mattina, pomeriggio, sera, notte. Se si è sottoposti a temperature estreme bisogna effettuare la prova ogni ora. Il fallimento significa perdere 1 PF e 1 PS. Il freddo infatti rallenta il flusso sanguigno, quindi sia corpo che mente vengono coinvolti. Una persona in ipotermia può soffrire di allucinazioni e può agire in maniera irrazionale. I dettagli vengono decisi dal GM. Normalmente una persona che muore per ipotermia prova una sensazione di forte calore nei momenti finali e spesso ha la tendenza a spogliarsi completamente.

- In ipotermia non è possibile recuperare PF o PS. Se un PG finisce a 0 PF o già era in quella condizione bisogna effettuare un tiro FATALE ogni volta che è necessario farlo per il freddo.

- Nel momento in cui un PG trova il modo per riscaldarsi recupera PF e PS al ritmo di 1 punto all'ora.

SONNO

È necessario dormire almeno 5-6 ore al giorno. Dopo un giorno senza sonno un PG è esausto. Ciò comporta i seguenti effetti:

- Non è possibile recuperare PS.

- Si perde un PS per ogni giorno oltre il primo in cui non si dorme. Arrivati a zero PS il PG crolla a terra e dorme per 2D6 ore. Al suo risveglio i suoi PS saranno tornati alla normalità.

CADUTE

Cadere su una superficie dura infligge automaticamente 1 PF equivalente all'altezza di caduta in metri diviso 3, arrotondato per difetto. Se si tratta di un salto controllato si può tirare su DESTREZZA per ridurre il danno. Un successo riduce di 1 i danni. Armature o protezioni possono assorbire parte del danno, ma solo se non sono fatte di metallo o materiali pesanti.





ESPLOSIONI

La forza di un'esplosione è misurata in Potenza Esplosiva. Per ogni persona entro la distanza indicata nel raggio di esplosione è necessario tirare un numero di dadi pari al valore di Potenza Esplosiva. Per ogni successo la vittima perde 1 PF. Non si può utilizzare il Destino per ritirare questa prova. Tutti quelli che si trovano a una distanza di Contatto subiscono 1 PF ulteriore.

Tutte le esplosioni che hanno 7 o più punti possono coinvolgere anche le persone che si trovano a distanza Media, ma la Potenza Esplosiva va ridotta di 6 punti.

È necessario tirare i dadi per il calcolo dei danni per ogni PG coinvolto nell'esplosione. In questo caso bastano 1 o 2 successi per un danno critico in base al tipo di esplosivo.

FAME E SETE

Fame

È necessario mangiare una razione di cibo ogni giorno. Dopo un giorno senza cibo il PG comincia a essere affamato, questo causa i seguenti effetti:

- Non è possibile recuperare PF.
- Si subisce 1 PF per ogni settimana senza cibo. A 0 PF il PG muore.
- Ogni settimana senza cibo causa un modificatore di -1

agli Attributi FORZA e AGILITÀ.

- Mangiare riporta il PG alla normalità e si recuperano i PF normalmente (1 PF al giorno). Quando il PG recupera tutti i PF anche gli Attributi Base FORZA e AGILITÀ tornano alla normalità.

Sete

È necessario bere la quantità giusta di liquidi ogni giorno. Dopo un giorno senza acqua il PG è disidratato e si applicano i seguenti effetti:

- Non è possibile recuperare PF o eliminare modificatori negativi.
- Si subisce 1 PF per ogni giorno senz'acqua. A 0 PF il PG muore.
- Ogni giorno senz'acqua causa un modificatore di -1 agli Attributi FORZA e AGILITÀ.
- Bere riporta il PG alla normalità e si recuperano i PF normalmente (1 PF al giorno). Quando il PG recupera tutti i PF anche gli Attributi FORZA e AGILITÀ tornano alla normalità.





AFFOGARE

Si presuppone che ogni PG sia in grado di stare a galla e nuotare. La velocità di spostamento è ridotta della metà. Se un PG finisce in profondità nell'acqua deve effettuare una prova su TEMpra ogni turno. Se indossa un'armatura metallica o pesante deve effettuare questo tiro con un modificatore di -1. Un fallimento significa che il PG sta bevendo acqua e quindi da questo momento in poi sarà necessario tirare una volta per turno per trattenere il respiro. Ogni fallimento dopo il primo infligge 1 PF. Se il PG arriva a 0 PF morirà dopo un turno se nessuno viene a salvarlo.

RADIAZIONI

In questo mondo esistono molti luoghi in cui PG possono essere esposti a radiazioni. Magari perché si è vicini a un luogo di smaltimento di scorie radioattive oppure perché si ha avuto la sfortuna di imbattersi in un Feal. Un PG può accumulare al massimo 10 punti Radiazione prima che sopraggiunga una lenta e agonizzante morte.

Le radiazioni dipendono dall'Intensità con cui queste corrompono una determinata area. Quando un PG attraversa un'area radioattiva sarà necessario tirare un numero di dadi pari all'Intensità della radiazione ogni 10 minuti. Per ogni successo il PG riceve 1 punto Radiazione.

Ogni 2 punti Radiazione accumulati un PG subisce 1 PF. Arrivati a 10 punti Radiazione il PG perde 1 PF al giorno finché non muore. A questo si aggiunge un modificatore di -1 a tutti gli Attributi Base al giorno. Il processo è irreversibile. Non è possibile curare il personaggio.

È possibile curare le radiazioni con alcuni farmaci, ma solo se non si sono accumulati 10 punti Radiazione.



Intensità

L'Intensità delle radiazioni è descritta in questo modo:

Radiazioni Debolissime: 2

Radiazioni Deboli: 4

Radiazioni Normali: 5

Radiazioni Forti: 7

Radiazioni Estreme: 9 o +

Assorbire radiazioni

Alcuni tipi di armature e protezioni possono assorbire le radiazioni. Se indossate si può tirare un numero di dadi pari al secondo valore espresso sul Valore Armatura. Ogni successo assorbe un punto Radiazione appena preso. Quando un'armatura ha assorbito un numero di punti Radiazione pari al suo Valore Armatura questa diventa radioattiva e indossarla provoca l'effetto delle radiazioni Deboli.

Recupero

Una persona guarisce naturalmente 1 punto Radiazione al giorno.

ERIDAZIONE

Prendere punti Eridazione non è mai un bene. Per nessuno. Così come per le radiazioni, ogni processo che coinvolge l'eridite rilascia nell'aria e nell'ambiente degli elementi chimici che possono provocare mutazioni in umani, fauna e flora. Anche eventi Feal o mutanti possono provocare questo tipo di danno.

Accumulare punti Eridazione significa essere esposti a materiali o fonti che rilasciano Eridazione. L'eridite infatti è uno dei principali motori delle mutazioni e di tutti gli strani fenomeni (come i Feal) che è possibile incontrare in questo mondo.

L'esposizione prolungata a queste fonti può causare gravi danni, ma anche nascita di poteri molto forti e pericolosi. Per certi versi l'Eridazione è meno pericolosa della radiazione nel breve periodo, ma dopo grandi accumuli nell'organismo si possono avere pericolose mutazioni che possono arrivare a trasformare un individuo in un mutante.

Una piccola mutazione del lobo dell'orecchio può arrivare ad estendersi a tutto il corpo con conseguenze terrificanti.

Una persona che subisce troppe mutazioni perde la sua umanità per trasformarsi in maniera irreversibile.



VELENI

La forza di un veleno è misurata in Potenza. Un veleno debole ha in genere una Potenza di 3, uno forte di 6. Veleni potenti possono arrivare anche a 9 o più. Se un PG ingerisce o viene a contatto (morso, pelle ecc..) in qualche modo con un veleno bisogna effettuare una prova contrapposta di TEMpra del PG e Potenza del veleno (il GM tirerà per il veleno). Se il veleno ha successo il PG ne soffrirà l'effetto del veleno, mentre se vincerà il PG ne soffrirà solo effetti limitati. Se si ha un successo critico l'effetto del veleno verrà completamente annullato.

PAURA

Esperienze terrificanti, creature orrende, mutanti e orrori di ogni tipo possono causare attacchi di panico. Anche in questo caso è necessario effettuare una prova contrapposta di SENSIBILITÀ del PG contro il punteggio di Paura dell'evento. Un fallimento causerà la perdita di 1 PS per ogni successo ottenuto sul tiro Paura. Per subire questo attacco bisogna trovarsi a una distanza Corta. Quando e se applicare la Paura sarà una decisione del GM. La tabella seguente mostra alcuni esempi.

EVENTO	PUNTEGGIO DI PAURA
Corpo dilaniato	3
Visione di torture	2-4
Forza paranormali in azione	4
Orrendo mutante	5
FEAL	5





OSCURITÀ O BUIO

Quando ci si muove nell'oscurità o nel buio completo l'unico modo per trovare la giusta via è seguire i propri sensi. Tutte le azioni che mettono in gioco la vista hanno un modificatore di -2. È possibile sparare a un bersaglio che si trova a una distanza di Contatto o Corta con un modificatore di -2, -3 per una distanza Media, -4 per una distanza Lunga.

CECITÀ

Un PG che perde la vista definitivamente o momentaneamente riceve un modificatore di -4 su tutte le prove riguardanti la vista. Si può aumentare o diminuire questo modificatore in base alla situazione. Per esempio, per tentare di individuare qualcuno si userà l'udito con un modificatore di -3 sulla prova. È possibile allenare il PG a usare solo gli altri sensi e, coerentemente con la storia, si può pensare di ridurre la penalità. La decisione finale spetta al GM.



CAPITOLO 4 LO SCIENZIATO DI PRIPYAT

Nella Zona di Alienazione si svolgono oscuri esperimenti.
Recuperare informazioni è fondamentale, ma a quale costo?

INTRODUZIONE

Lo scienziato di Pripyat è una breve avventura introduttiva per *Dawn of Pripyat*. Questa storia narra le vicende di un famoso professore della Krae, Rudolph Podolski, che sta facendo sperimentazioni umane usando eridite. Il dottore è ossessionato dagli effetti che questa può produrre sull'uomo e dalle possibilità che si possono sviluppare utilizzandola. Questo capitolo contiene tutto ciò che è necessario per giocare l'avventura in una, massimo due partite di circa tre ore. Troverete la descrizione degli eventi, PNG, mutanti e personaggi pregenerati. Leggete sia il regolamento che l'avventura e sarete pronti per avere un piccolo assaggio di questo mondo. Non vi servirà altro che qualche

foglio di carta, gomme, matite e almeno dodici dadi a sei facce (1 di colore differente per l'iniziativa).

I giocatori interpreteranno un gruppo di sabotatori della Rassvet, l'organizzazione antigovernativa che si batte contro il governo sovietico e la Krae.

ANTEFATTO

Rudolph Podolski, un professore emerito del comitato scientifico della Krae, si è recato nella Zona di Alienazione per eseguire nuovi esperimenti con l'eridite sugli esseri umani. Con lui ci sono un aiutante, cinque uomini della Mafia che gli fanno da scorta personale, una donna che verrà utilizzata come cavia e diversi uo-

PRIPYAT: LA CITTÀ MORTA

Pripyat è la città simbolo del disastro nucleare di Chernobyl. Come conseguenza della fusione del nocciolo e delle radiazioni venne evacuata. Per molto tempo nessuno ci rimise piede. I primi furono gli Skelet che, emarginati dalla società, trovarono rifugio nella città morta. Poi anche la Krae si interessò a questo posto e si stabilì in alcuni settori per portare avanti ricerche e sperimentazioni. Pripyat è anche la sede del quartier generale della Rassvet. Pochi però sanno della sua esistenza e ancor meno ne conoscono la vera ubicazione. La città è in totale decadimento. Edifici fatiscenti e lugubri sveltano tra il verde della natura che ha occupato ogni spazio. Il luogo è reso pericoloso dalla presenza di sacche radioattive, dagli effetti negativi dell'eridite, dai mutanti e da strani fenomeni atmosferici. Pochi hanno l'ardire di aggirarsi in questi luoghi dove si dice che coloro che vi sono morti ancora reclamano vendetta.

mini della Ruka che presidieranno l'area. Podolski ha bisogno di continuare le sue ricerche in un luogo dove occhi e orecchie indiscrete non possano arrivare e in cui si possa agire liberamente. Per evitare problemi ha deciso, con l'approvazione dei dirigenti, di spostarsi a Pripjat in uno dei palazzi occupati dalla Krae. Il professore ha preferito portarsi dietro alcuni individui fidati della Mafia, piuttosto che servirsi della Ruka (la milizia armata della Krae) che ha fornito trasporto e logistica. Le operazioni sono cominciate circa un mese fa, il dottore è arrivato cinque giorni dopo e ha iniziato a lavorare all'esperimento. La donna è stata sedata e legata saldamente a un letto di metallo chiuso in una gabbia. Poi le sono state

somministrate dosi di eridite liquida mescolata con anticoagulanti ed efedrina ogni 15 ore. Le mutazioni sono cominciate ben presto. La donna ha prima mostrato un forte aumento muscolare a cui è corrisposto un allungamento delle ossa. La pelle ha cominciato a sbiadire e ad assottigliarsi. Dopo dieci giorni di trattamento anche le dita delle mani si sono allungate e le unghie si sono ispessite tanto da diventare taglienti. La donna è infine mutata in un Inghiottitore (vedi pag. 97).



ATTO 1



AVVIO DELLA MISSIONE

14 Febbraio, ore 22:00. Temperatura -7 gradi. Pioggia intermittente. I personaggi partiranno da Kiev, nella Repubblica popolare dell'Ucraina, e si incontreranno con Timur Sozonov, il loro capo nucleo che risponde direttamente al Collettivo Esecutivo della Rassvet. Appuntamento al Matrioska bar nella parte nord della città. Timur è un uomo sulla sessantina, grassoccio e calvo con una voce roca dovuta al fumo. È simpatico e accomodante, ma non si perde in chiacchiere. L'uomo aspetterà l'arrivo dei PG a un tavolo più appartato, in fondo al locale.

Timur illustrerà la situazione: un esploratore della Rassvet ha rilevato attività sospette in un palazzo occupato dalla Krae a Pripjat. Pare che la Krae stia facendo qualcosa di importante perché c'è presenza di personale che va e viene nella zona. È stato rilevato che ogni lunedì mattina arriva un cambio personale della Ruka e per circa un'ora la posizione viene sorvegliata solo da due uomini. Non si hanno informazioni sul tipo di attività svolta, ma si sospetta che ci sia un centro di ricerca biomedica. Timur fornirà una mappa in cui sono segnate le coordinate del palazzo e un posto sicuro da cui tenere d'occhio la situazione.

Obiettivo primario

Scoprire cosa sta facendo la Krae.

Obiettivo secondario

Piazzare un esplosivo e far saltare in aria l'edificio occupato dalla Krae.

Obiettivi facoltativi

Recuperare materiali e informazioni approfondite.

Gli attacchi dei PNG si effettuano sempre tirando un numero di dadi pari al valore riportato sull'abilità. Per i mutanti o animali invece si tirano 3D6 e si sommano i risultati. Il totale va confrontato con la tabella degli attacchi.

Un PG può portare un numero di oggetti pari al doppio del valore della FORZA. Tutto ciò che invece sta usando o indossando non va considerato nel conto dell'Ingombro. Ogni oggetto può avere un ingombro che varia da 0,5 a 4.

TIMUR FORNIRÀ AL GRUPPO:

1. Tenaglie per metallo - ingombro 1 (servono per aprirsi un varco nella rete che circonda la Zona di Alienazione).
2. Contatore Geiger - ingombro 1 (quando viene utilizzato emette un suono ritmico che cresce all'aumentare dell'intensità delle radiazioni).
3. Binocolo - ingombro 0,5 (strumento ottico per vedere a distanza Lunga. Conferisce +1 a PERCEZIONE).
4. Tuta leggera per ogni personaggio - ingombro 0,5 (la tuta comprende guanti e stivali ed è ottima per affrontare climi freddi o scalare montagne. Con questa protezione non si subiscono gli effetti del freddo finché si è in movimento o riparati).
5. Esplosivo pesante (critico 1, danno 6, potenza 12, distanza Lunga, può essere innescato con un timer regolabile).
6. Razione di cibo giornaliera per ogni personaggio.

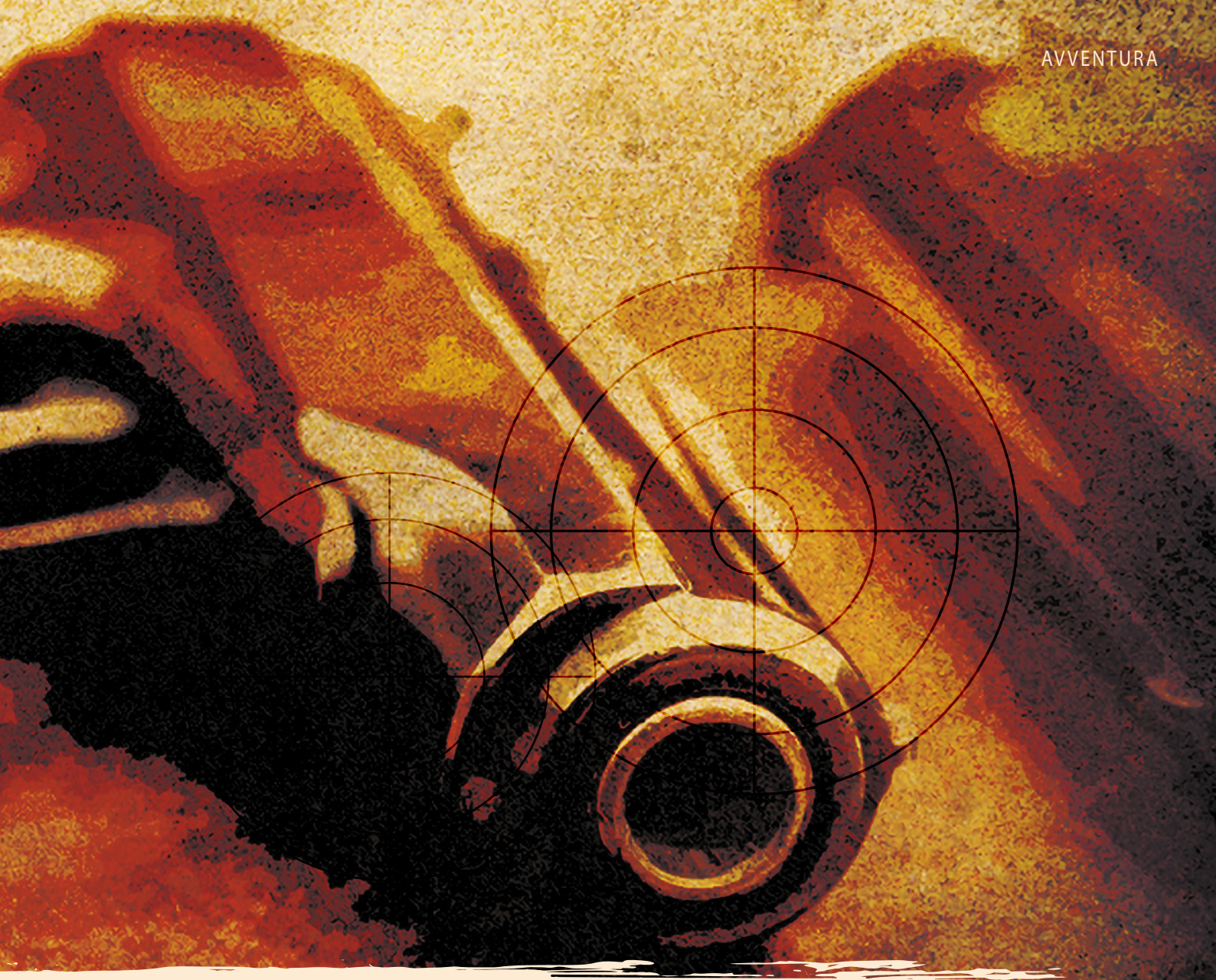
Un'auto (una Lada-Vaz Samara) condurrà i personaggi al limite della Zona di Alienazione (30 minuti). Poi dovranno

proseguire a piedi e trovare il modo di superare la recinzione. A quel punto potranno scegliere se proseguire dritti verso nord per 130 km (27 ore a piedi) oppure passare a destra del lago Dnepr per 180 km (37 ore a piedi). Il primo percorso è più veloce e probabilmente più rischioso perché interno, ma garantirebbe di arrivare a Pripyat di notte (vedi "Arrivo a Pripyat di notte"). Il secondo è più lungo e più sicuro, ma significherebbe arrivare a destinazione di giorno (vedi "Arrivo a Pripyat di giorno").

NB: I valori degli Attributi riportati nelle tabelle dei PNG e dei mutanti non vanno sommati a quelli delle Abilità. Se Destrezza ha un valore di 6, significa che bisogna tirare 6 dadi per le prove.

INFILTRAZIONE

Tutta la Zona di Alienazione è circondata da una rete metallica. Il perimetro è talmente vasto che le pattuglie



TIMUR SOZONOV

FORZA 2, AGILITÀ 1, INTELLETTO 4, EMPATIA 4

PUNTI FERITA: 3

PUNTI SANITÀ: 8

REPUTAZIONE: 3

ABILITÀ: Combattimento Corpo a Corpo 3, Combattimento a Distanza 3, Persuasione 8, Conoscenza 7, Pronto Soccorso 7.

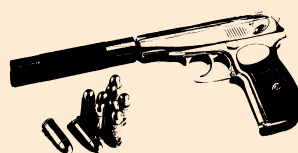
ARMI: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Media, cdf 4, Colpi 8).

della Lysenko non possono controllarlo tutto. Molte aree restano scoperte. I Personaggi dovranno effettuare prove di Percezione per evitare la ronda di controllo e di Sopravvivenza per trovare il punto migliore dove tagliare la rete. Queste possono essere giocate come prove di gruppo.

OPZIONALE

Se fallisce anche una sola prova significherà che qualche soldato della Lysenko potrebbe accorgersi della rete tagliata e dare un allarme. Questo potrebbe portare a problemi futuri durante la missione o al suo termine, quando il gruppo potrebbe essere intercettato da una pattuglia Lysenko.

La pattuglia non sarà ostile ma scorderà i personaggi fuori dall'area. I personaggi potrebbero tentare la fuga, cercare di convincere in qualche modo a lasciarli andare (-2 sulla prova di Persuasione) o tentare di corromperla (-3 sulla prova di Persuasione). Il GM può aumentare o diminuire il modificatore in base alla situazione.



ATTRIBUTI

FORZA 4, AGILITÀ 4, INTELLETTO 2, EMPATIA 2

PUNTI FERITA: 8

PUNTI Sanità: 4

REPUTAZIONE: 2

ABILITÀ: Combattimento Corpo a Corpo 5, Combattimento a Distanza 8, Percezione 4, Sopravvivenza 3, Mutanti 3.

ARMI: Pistola semiautomatica (iniziativa +2, danno 2, critico 2, distanza Media, cdf 4, Colpi 8). Fucile da guerra migliorato AK47 (Iniziativa +1, critico 2, danno 3, distanza Lunga, cdf 10, colpi 30).

2 caricatori per fucile da guerra.

ARMATURA: Armatura Lysenko (6)

RISERVA DI KIEV

Per arrivare a Pripyat il gruppo dovrà attraversare la Riserva di Kiev, una vasta area solcata da sentieri ormai in disuso, piccoli e sparuti paesi abbandonati, fattorie in rovina, boschi, fiumiciattoli e laghetti. Per attraversare indenni l'area dovranno evitare orsi, lupi o cinghiali, ma anche insidie naturali o luoghi contaminati (subendo così punti Radiazione). I PG possono utilizzare il contatore Geiger fornito per riuscire a orientarsi ed evitare perlomeno il pericolo delle radiazioni.

Questa parte della missione è utile per far sperimentare il senso di solitudine e di desolazione. Anche il cinguettare degli uccelli o il grugnito di qualche animale fa venire i brividi. L'aria è densa, la luce e i colori sembrano diversi. Qui la natura sta riprendendo il sopravvento, ma radiazioni ed eridite hanno distorto ogni cosa.

OPZIONALE

Potreste scegliere di far seguire i personaggi da un gruppo di lupi o da un orso, facendoli spaventare e credere che siano mutanti. Oppure potrebbero trovarsi di fronte la minaccia e doverla affrontare.

RADIAZIONI

L'intensità delle radiazioni può variare da 4 a 7. Ogni 10 minuti in cui i personaggi si trovano in un'area radioattiva il GM tirerà un numero di dadi pari all'intensità delle radiazioni. Trovi le regole sulle radiazioni a pag. 69.

**Caratteristiche della Fauna locale**

Tipo	Attributi	Punti Ferita	Velocità	Abilità	Armatura
Tigre siberiana	Forza 7, Agilità 6	10	16	DESTREZZA 6, PERCEZIONE 8, ELUSIONE 6	1
Orso	Forza 6, Agilità 4	10	14	DESTREZZA 5, PERCEZIONE 7, ELUSIONE 4	2
Leopardo	Forza 4, Agilità 8	7	18	DESTREZZA 8, PERCEZIONE 5, ELUSIONE 8	1
Lupo	Forza 4, Agilità 5	6	14	DESTREZZA 6, PERCEZIONE 6, ELUSIONE 8	1
Cane	Forza 2/4, Agilità 4/6	2/5	8/12	DESTREZZA 5, PERCEZIONE 6, ELUSIONE 6	1
Cinghiale	Forza 3, Agilità 3	5	12	DESTREZZA 5, PERCEZIONE 3, ELUSIONE 3	2
Cavallo	Forza 5, Agilità 6	8	14	DESTREZZA 6, PERCEZIONE 5, ELUSIONE 6	1





Attacchi della Fauna locale

Tiro Dadi	Tigre siberiana	Orso	Leopardo	Lupo	Cane	Cinghiale	Cavallo
3-5	Colpo a vuoto.						
6-8	Colpisce il bersaglio e infligge 2 PF.		Colpisce il bersaglio e infligge 1 PF.				
9-12	Colpisce il bersaglio e infligge 3 PF.	Colpisce il bersaglio e infligge 2 PF.					
13-14	Colpisce il bersaglio e lo manda a terra. Infligge 2 PF o fa cadere l'arma dalla mano del bersaglio.						
15-16	Colpisce il bersaglio duramente. Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici.						
17	Tenta di mordere il bersaglio, ma lo manca.						
18	Tenta di colpire, ma va a vuoto e si mette in una posizione esposta. Il bersaglio può effettuare un Attacco di opportunità.						



Vurdalak



BUONA NOTTE

Che i personaggi abbiano scelto o meno il percorso più lungo, dovranno affrontare una notte all'aperto e dormire per evitare di soffrire degli effetti del sonno (vedi pag. 66).

Dovranno trovare un qualche tipo di riparo e approntarlo al meglio. Ricordatevi che il clima è freddo e potrebbe piovere o anche nevicare. Se i PG faranno dei turni di guardia avranno un modificatore di -1 su Percezione, -4 se senza guardia, nessun modificatore se c'è uno Skelet tra di loro. Nel punto in cui si fermeranno ci saranno alcuni Vurdalak (descritti di seguito) che si aggirano.

IRINA DOVE SEI?

Durante la notte il gruppo comincerà a sentire in lontananza un rumore sordo. C'è un Vurdalak che sta colpendo con i pugni un albero. Quando si avvicineranno abbastanza (distanza Media, circa 20 metri) questi comincerà a ripetere ossessivamente "Irina dove sei? Ti prego, Irina!". Se non si avvicineranno sarà il mutante ad andare sempre più vicino alla loro posizione. Il Vurdalak sarà vestito con abiti malconci, con un cappotto marrone e un vecchio colbacco che gli copre il viso. Non risponderà ai PG e non li attaccherà finché non saranno loro a farlo. I PG possono attaccare il Vurdalak con +2 su Iniziativa, lasciarlo dove sta o attendere. Se se ne andranno il Vurdalak li seguirà silenzioso e poi li attaccherà. Se attenderanno troppo si procederà al combattimento

senza modificatori sull'iniziativa. Il volto del Vurdalak è completamente deformato, la bocca sporge vistosamente, il naso è gonfio e ricurvo e gli occhi sono quasi completamente neri. Fate in modo che i personaggi credano che sia una persona impazzita e non un mutante. Rendente l'incontro inquietante. Quando i PG comprenderanno che la persona è un mutante tutti quelli a distanza Corta dovranno effettuare una prova su Paura.

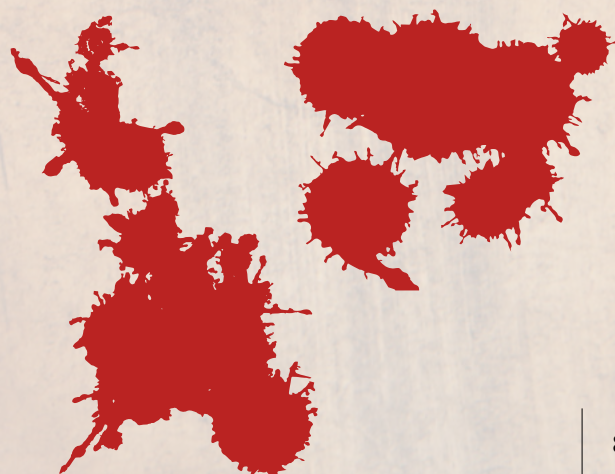
Nelle tasche del Vurdalak c'è un documento di identità di un tale Vladislav Seleznev. Un successo su Conoscenza permetterà di ricordare che quest'uomo era ricercato dal KGB per attività di spionaggio (potrebbe essere uno della Rassvet). Una prova su MUTANTI permetterà di conoscere e scoprire qualcosa su questi esseri.

VURDALAK

Questi mutanti sono stati chiamati Vurdalak (letteralmente "vampiri") e sono il risultato dell'azione di radiazione ed eridazione sull'uomo. Un tempo esseri umani che, hanno subito talmente tante mutazioni, sia nel dna che nel fisico, da perdere completamente il senno.

Hanno quindi l'aspetto di esseri umani, ma portano i segni evidenti di mutazioni: corpi deformati, braccia contorte, volti sfigurati, occhi neri.

Non sono in grado di articolare discorsi intelligenti e non hanno empatia, ma possono ancora riuscire a pronunciare qualche parola o nome appartenente alla loro vita passata. Si nutrono di carogne e di spazzatura, ma sono ossessionati dal sangue fresco. Quando ne assaporano anche solo qualche goccia attivano processi rigenerativi e diventano più violenti. Per combattere usano armi improvvisate come tavole di legno e tubi di ferro, ma possono anche colpire con pugni e morsi. È facile scambiarsi per esseri viventi, soprattutto se hanno il volto nascosto, perché tendono a coprirsi con qualsiasi capo di abbigliamento capiti a portata di mano. Non è dato sapere se siano capaci di riprodursi.



Caratteristiche del Vurdalak					
Taglia	Attributi	Punti ferita	Velocità	Abilità	Armatura
Grande	Forza 4, Agilità 2	8	10	DESTREZZA 4, PERCEZIONE 2, ELUSIONE 2	2
Medio	Forza 3, Agilità 3	7	12	DESTREZZA 5, PERCEZIONE 2, ELUSIONE 2	1
Piccolo	Forza 2, Agilità 4	6	12	DESTREZZA 6, PERCEZIONE 2, ELUSIONE 2	0

ATTACCHI

Tiro Esito

3-5	Colpo a vuoto.
6-12	Colpisce il bersaglio e infligge 1 PF. Se armato infligge 2 PF.
13-14	Morde il bersaglio e infligge 2 PF. Infligge 1 punto Eridazione. Mordendo beve sangue. Guadagna 1 PF e tutti gli avversari hanno un modificatore di -1 su COMBATTIMENTO per il prossimo turno.
15-16	Colpisce il bersaglio duramente. Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici.
17	Tenta di mordere il bersaglio, ma lo manca.
18	Tenta di colpire, ma va a vuoto e scivola malamente. Il bersaglio può effettuare un Attacco di opportunità.

ARRIVO A PRIPYAT

ARRIVO DURANTE LA NOTTE

I PG arriveranno al luogo sicuro, segnato sulla mappa, dove dovranno appostarsi. Al secondo piano del palazzo della Krae le luci sono accese. Cinque uomini della Ruka pattugliano l'area esterna.

Entrambi i palazzi sono in rovina, a parte il secondo piano di quello della Krae che è stato sistemato e ripulito.

Se i PG non si appostano o vogliono agire subito, un Feal li costringerà a trovare riparo: una tempesta di fulmini che si abbatte e fa esplodere sulle superfici che incontra, provocando onde d'urto, ma non incendi. Il cielo si tinge di rosso porpureo e compaiono delle formazioni di gas che somigliano a nuvole, che opprimono l'aria rendendola pesante, aumentando il tasso di umidità.

Sui canali pubblici della radio verrà annunciato l'arrivo del Feal da parte della Divisione Lysenko. La voce dice "Attenzione, emissione in corso. Trovate riparo" e può essere captata dalle radio dei personaggi.

Il Feal provocherà danni agli edifici e, in particolar modo, si focalizzerà su quello della Krae. Tre uomini della Ruka verranno investiti dalla tempesta e moriranno, due scapperanno al riparo. Il Feal durerà una ventina di minuti.

Dopo, all'interno dell'edificio della Krae, si sentiranno grida e rumori di armi da fuoco.

DANNI DEL FEAL

Il valore indicato su Radiazione ed Eridazione indica il numero di dadi da tirare per infliggere i relativi punti ai PG. L'equipaggiamento degli uomini della Ruka è inutilizzabile perché radioattivo e corrosivo dal Feal. Vedi tabella seguente.



ATTO 2



ARRIVO DURANTE IL GIORNO

Se i PG arriveranno di giorno il Feal sarà già passato. Fuori ci saranno i tre uomini della Ruka uccisi dalle radiazioni e dentro sarà già avvenuta la sparatoria.

DANNI DEL FEAL

SITUAZIONE DEI PG	RADIAZIONE	ERIDAZIONE	DANNI
All'esterno	8	12	4 PF
Riparo improvvisato	6	8	2 PF
Dentro un palazzo in rovina	3	3	-
Dentro un palazzo	1	1	-
Sotterraneo/bunker	0	0	-

SCOPERTA

I piani dell'edificio della Krae sono tutti uguali, eccetto il secondo. Una tromba delle scale e lunghi corridoi con quattro porte su ogni lato che conducono a vecchi appartamenti familiari abbandonati.

Il secondo piano è stato ristrutturato e tinteggiato di grigio. Sono state sostituite porte e finestre. Ci sono quattro

piccoli appartamenti tutti molto simili: un grande salone principale, due camere e un bagno. Due appartamenti sono stati adibiti ad alloggio per il personale, gli altri a laboratorio e a sala operatoria.

Dopo il Feal i PG saranno liberi di entrare nel palazzo della Krae cominciando la loro vera avventura.

SCENARIO

Quello che viene descritto di seguito avviene durante il Feal, quindi i PG possono assistere come spettatori. Intervenire significherebbe attraversare il Feal e andare incontro a un brutto destino.

Il Feal ha colpito duro. Buona parte del soffitto del laboratorio ha ceduto crollando nel grande salone e finendo sopra alla gabbia metallica dove era imprigionata la donna mutata in Inghiottitore. Così l'Inghiottitore si è liberato e ha subito attaccato il personale del laboratorio uccidendo l'aiutante del dottor Podolski e quattro uomini della Mafia. Il dottore è scappato dal laboratorio insieme all'ultimo dei suoi uomini, ma l'Inghiottitore si è subito mosso all'inseguimento riuscendo a raggiungerli facilmente. Podolski,

per salvarsi la pelle, ha estratto l'arma e fatto fuoco colpendo la gamba del suo uomo che è diventato una facile preda per il mutante. Il dottore ha trovato rifugio nel dormitorio di destra (numero 7 nella mappa) creandosi un nascondiglio con materassi, abiti e brande.

Gli uomini della Ruka sono saliti per le scale e si sono trovati davanti il mutante. A nulla sono valse le loro armi e armature. Hanno fatto giusto in tempo a sparare qualche raffica. L'Inghiottitore li ha messi fuori gioco e ha cominciato a nutrirsi di uno di loro. L'altro uomo della Ruka ha assistito impotente alla scena e poi, a causa delle gravi ferite, è svenuto. L'Inghiottitore si è allontanato dalla scena e adesso si aggira nel palazzo.

SCALE

Entrati nell'edificio i PG troveranno un soldato della Ruka, morto se sono entrati di giorno, agonizzante se sono entrati subito dopo la sparatoria (tiro su Paura con 4 dadi da sei). Questi sarà in uno stato delirante, chiederà aiuto e sarà scosso da tremiti. Un successo su Pronto Soccorso (per stabilizzarlo per poco tempo) o su Persuasione con un modificatore di -2, permetterà ai PG di sapere che c'è qualcosa di orribile che si muove nell'ombra. Poi il soldato morirà.

Da questo momento in poi i PG potrebbero imbattersi nell'Inghiottitore. Fate in modo che ci siano sempre rumori sinistri in lontananza. Rumore di passi pesanti, oggetti che cadono, qualcosa che viene trascinato a ter-

ra ("Giocare l'Inghiottitore" a pag. 96). Qui i PG possono trovare: Smg pesante (vantaggio +1, iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Media, cdf 13, Colpi 50+1) con 1 caricatore pieno. Le due armature e l'altro fucile sono stati compromessi dall'Inghiottitore.

Arrivati al secondo piano i PG noteranno che ci sono evidenti tracce di sangue che sembrano portare direttamente al laboratorio. Tutte le porte sono aperte, tranne quella della stanza 6 che è chiusa a chiave dall'interno. Nel corridoio che collega le stanze c'è un cadavere dilaniato dall'Inghiottitore. I PG potranno notare un foro di proiettile sulla gamba.

1 - DORMITORI

Sono due grandi appartamenti occupati dai membri della Krae. Nelle stanze ci sono diverse brande e materassi approntati come letti. Nei grandi saloni ci sono armadi metallici contenenti vestiario e cibi vari inscatolati, acqua e alcolici. In altre stanze ci sono alcuni piccoli frigoriferi contenenti cibo fresco e delle cucine da campo alimentate da due bombole a gas (Critico 1, Danno 2, Potenza 3, Distanza di Contatto).

2 - LABORATORIO

Questo appartamento viene usato come laboratorio. Nel grande salone c'è la gabbia su cui è crollato il soffitto. Ci sono quattro persone che giacciono a terra prive di vita e orrendamente dilaniate. Il sangue ricopre il pavimento, e le pareti. I tavoli sono stati rovesciati a terra spargendo molti materiali sul pavimento: provette, liquidi di vario colore, fogli, penne e attrezzatura sono mischiati ai calcinacci del soffitto crollato. A terra c'è anche una videocamera rotta, contenente una VHS con alcune registrazioni dell'esperimento. I PG possono cercare qualcosa di utile (Percezione -2). Ogni tentativo fa perdere tempo e li espone all'attacco dell'Inghiottitore o lo fa avvicinare pericolosamente.

Oggetti interessanti

- 1) Plico con le informazioni sulla mutazione e sulle dosi di composto a base di Eridite che è stato iniettato alla cavia.
- 2) Scheda informativa del mutante Inghiottitore.
- 3) VHS contenente la parziale registrazione delle iniezioni di Eridite sulla cavia e dei suoi stadi di mutazione.
- 4) 2 Pistole semiautomatiche (vantaggio +1, iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Media, cdf 3, Colpi 7+1) e due caricatori pieni.

3 - ARCHIVIO DATI

La stanza contiene un armadio, un archivio, tavoli e sedie. Nell'armadio ci sono camici bianchi con il logo della Krae, nastri, corde, catene, lucchetti e materiale da cancelleria.

Nell'archivio ci sono diversi faldoni con incartamenti e progetti che riportano la ristrutturazione del secondo piano del palazzo, per trasformarlo in laboratorio. Altri faldoni contengono studi sull'eredità e sulla sua pericolosità. La restante documentazione è ordinata alfabeticamente e contiene nomi e cognomi dei soggetti sottoposti alla sperimentazione. I PG possono sottrarre alcune informazioni, ma ogni faldone ha come ingombro 2. Raccogliere queste informazioni farà perdere tempo ai PG.

4 - MAGAZZINO

Il magazzino contiene diverse scaffalature di metallo su cui sono riposte decine di contenitori di vetro. La maggior parte è vuota, ma in alcuni ci sono gli arti di un Inghiotitore. Sono stati messi in contenitori piuttosto capienti e vengono conservati con della formalina. Ogni campione ha ingombro 2.

5 - SALA OPERATORIA

Qui c'è una vera e propria sala operatoria (+3 Pronto Soccorso anche su ferite critiche).

Sembra che sia stata ripulita di recente. È quasi tutto in ordine, ma aprendo armadietti e scaffali gli oggetti contenuti all'interno si sono mischiati o rotti. È possibile recuperare materiale per un Kit Medico valido per 10 utilizzi.

6 - NASCONDIGLIO

Il dottor Podolski ha trovato rifugio in questa stanza e vi si è chiuso dentro.

I PG potrebbero scoprire facilmente che ci sono delle orme di sangue che escono dal laboratorio e finiscono nel dormitorio di destra e proseguono fino alla stanza in fondo a sinistra.

Se i PG seguono le tracce possono arrivare al dottore, ma dovranno forzare la serratura o abbattere la porta (3 PF) cercando di non fare troppo rumore. Se i PG non troveranno il dottor Podolski, sarà lui a trovare loro pensando che sia la squadra di recupero della Ruka che viene a salvarlo.



DOTTOR PODOLSKI

Il dottore rimarrà nascosto finché non saranno i PG a trovarlo. Se però i personaggi decidono di andarsene o far saltare il posto senza aver controllato tutti gli appartamenti, allora sarà lui a uscire allo scoperto. Se i PG faranno capire subito di essere della Rassvet e non una squadra di salvataggio, Podolski dirà che è stato costretto dalla Krae a effettuare quei terribili esperimenti. Giocate il dottore in maniera intelligente: tenterà qualsiasi cosa pur di passare per vittima costretta dalla Krae e sarà difficile ingannarlo. Podolski racconterà come sono andati gli eventi (la rottura della gabbia e la fuoriuscita dell'Inghiottitore), ma non dirà di come ha sparato sul suo uomo per salvarsi la pelle, a meno che non venga torturato. Cercherà sostegno dai PG per fuggire dal posto, ma tenterà di manipolarli o ingannarli in ogni modo pur di sopravvivere. Podolski, se non resta ucciso in qualche modo o non viene ucciso dagli stessi PG, si servirà di loro per arrivare fuori dalla Zona di Alienazione. Una volta che si sentirà al sicuro tenterà di fuggire allertando le autorità.

DOTTOR PODOLSKI

ATTRIBUTI: FORZA 2, AGILITÀ 2, INTELLETTO 4, EMPATIA 5

PUNTI FERITA: 4

PUNTI SANITÀ: 9

REPUTAZIONE: 5

ABILITÀ: PERSUASIONE 8, SENSIBILITÀ 9, CONOSCENZA 6, MUTANTI 8, SCIENZA 8

ESPLOSIONE

Uno degli obiettivi dei PG è quello di far saltare in aria il palazzo. Potrebbe succedere però che gli eventi portino i PG a usare l'esplosivo in modo differente o a non usarlo affatto. Ad ogni modo l'esplosione non modificherà gli eventi, ma attirerà più facilmente i soldati della Ruka.

GIOCARE L'INGHIOTTITORE

Il mutante è una presenza che si aggira nel palazzo e che spaventerà i PG ancor prima di uscire allo scoperto. Se i PG si attardano nella ricerca di informazioni o materiali, potete mettere pressione facendolo entrare in gioco. L'Inghiottitore non è un mutante che va

affrontato, anzi è meglio evitare lo scontro e fuggire. Decidete, in base alla partita, quando farlo entrare in scena o se farlo arrivare molto vicino per poi tornare nuovamente nell'ombra. In linea di massima sarebbe bene che l'Inghiottitore entrasse in gioco dopo che i PG hanno trovato il dottor Podolski, altrimenti potrebbe essere più complesso farli incontrare. L'Inghiottitore non seguirà i PG fuori dal palazzo perché lo considera il suo territorio e lo difenderà. Durante lo scontro l'Inghiottitore cercherà in ogni modo di uccidere il dottor Podolski. Sebbene totalmente mutata la donna potrebbe essere mossa dalla volontà di vendetta.

CARATTERISTICHE INGIOTTITORE

Attributi: Forza 8, Agilità 3

Punti Ferita: 10-18

Velocità: 12

Abilità: DESTREZZA 6, PERCEZIONE 8, ELUSIONE 6

Armatura: 2 (0 contro il fuoco)

Dettagli: gli Inghiottitori effettuano 2 attacchi ogni turno. Dividere gli attacchi su due PG, se possibile.

Gli Inghiottitori sono mutanti umanoidi molto pericolosi. Solitamente agiscono da soli e sono mossi principalmente dalla fame. Ma possono uccidere anche per proteggere il proprio territorio. Vengono chiamati così perché riescono a inghiottire esseri viventi anche delle loro stesse dimensioni. La loro altezza va dal 1,70 ai 2,10 metri. Sono tremendamente magri, la pelle lurida è un leggero velo che ricopre il corpo, mettendo in risalto le ossa. Hanno dita artigliate con cui possono dilaniare anche il metallo.

La cosa più orrenda è la testa che, priva di occhi e orecchie, per metà è una grande bocca circolare dentata con cui l'essere si nutre. Non si è scoperto come facciano a orientarsi e a muoversi, ma sembra che in qualche modo possano vedere, probabilmente attraverso un sistema di sonar. Sono molto pericolosi perché possono infliggere anche danni da eridazione. Se gravemente feriti possono decidere di fuggire dal combattimento.

ATTACCHI

Tiro	Esito
3	Sferra un'artigliata, ma va a vuoto.
4-5	Si volta verso il bersaglio e la bocca dentata si spalanca in un urlo agghiacciante. Il bersaglio perde 2 PS.
6-7	Sferra un'artigliata e infligge 3 PF. Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici.
8	Sferra un'artigliata e infligge 3 PF. +1 Punto Eridazione.
9-11	Sferra un'artigliata e infligge 3 PF.
12	Morde il bersaglio e infligge 3 PF +1 Punto Eridazione.
13-14	Morde il bersaglio e infligge 4 PF +2 Punti Eridazione.
15-16	Morde il bersaglio e infligge 3 PF. Tirare 3D sulla tabella dei colpi critici.
17	Tenta di mordere il bersaglio, ma lo manca.
18	Tenta di mordere il bersaglio, ma va a vuoto e scivola. Il bersaglio può effettuare un Attacco di opportunità.



Glodat - Inghiottitore

ATTO 3





Una volta presa la strada del ritorno, i PG potrebbero essere inseguiti da una pattuglia della Ruka formata da quattro uomini. Potete decidere di mettere pressione ai PG facendogli sentire rumori in lontananza, ad esempio di armi da fuoco, oppure di giocare uno scontro a fuoco con questa milizia se il tempo ve lo consente.

Non sarà uno scontro alla pari quindi. Se i PG si trovassero in seria difficoltà, un Inghiottitore o dei Vurdalak potrebbero apparire all'improvviso e attaccare gli uomini della Ruka, concedendo ai PG la possibilità di fuggire.

L'ultimo atto potrebbe svolgersi di giorno o di notte, senza sostanziali differenze. Lo scontro potrebbe avvenire dentro una foresta o a ridosso di qualche fattoria abbandonata oppure potrebbe non avvenire affatto.

L'avventura può considerarsi terminata quando i PG saranno fuori dalla Zona di Alienazione. Qui potranno contattare Timur e fare rapporto.

I finali possono essere molteplici:

- I PG sono morti in azione.
- I PG consegnano a Timur i materiali e il dottor Podolski.
- I PG consegnano a Timur solo i materiali perché il dottor Podolski è morto o fuggito.
- I PG consegnano solo Podolski perché hanno raccolto materiali e documenti.
- I PG possono solo informare dell'accaduto Timur perché non hanno né materiali, né Podolski.

ATTRIBUTI

FORZA 3, AGILITÀ 4, INTELLETTO 2, EMPATIA 2

PUNTI FERITA: 7

PUNTI MENTE: 4

REPUTAZIONE: 2

Abilità: Combattimento Corpo a Corpo 5, Combattimento a Distanza 7, Percezione 4, Sopravvivenza 5, Mutanti 4.

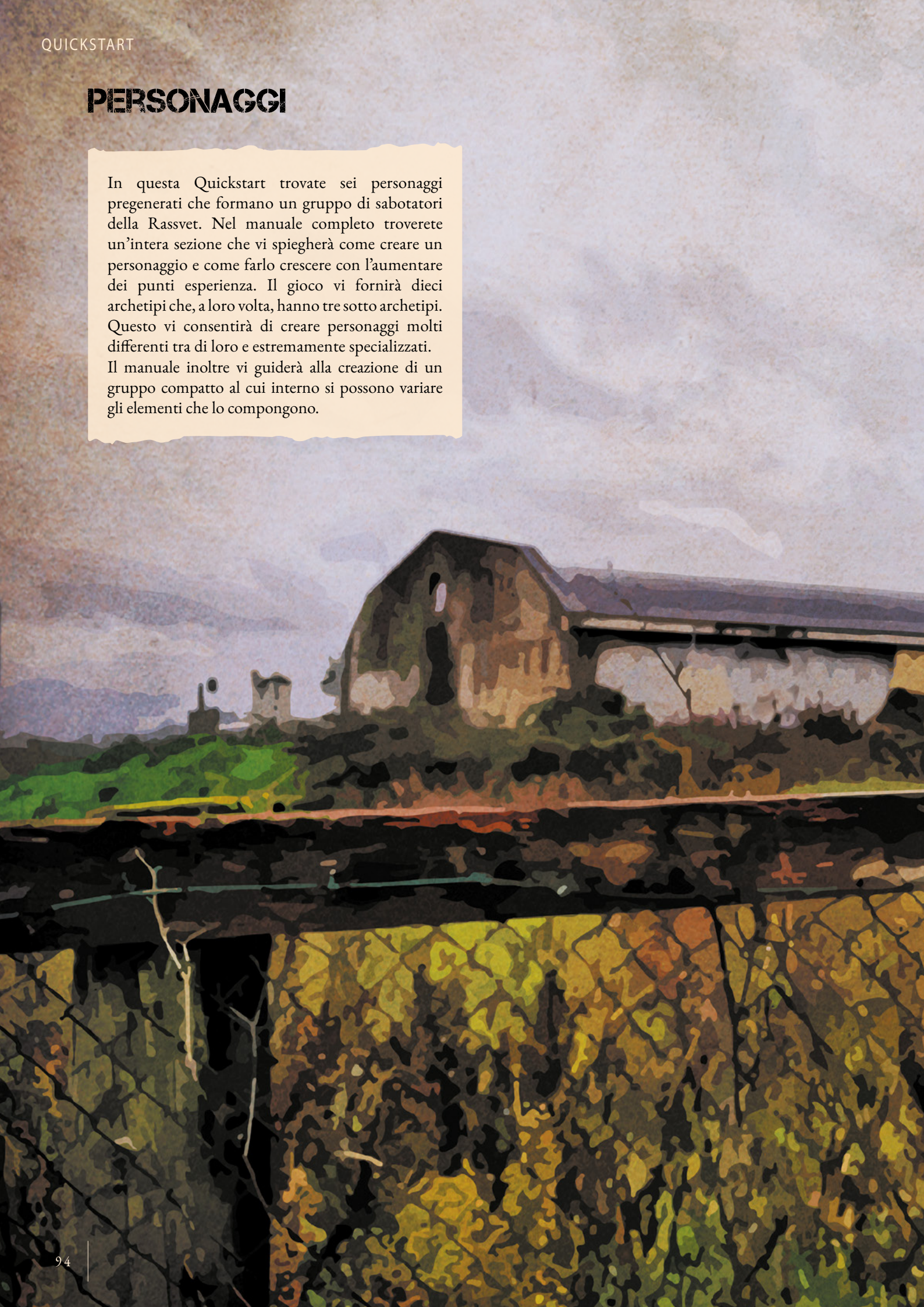
ARMI: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, Colpi 8).

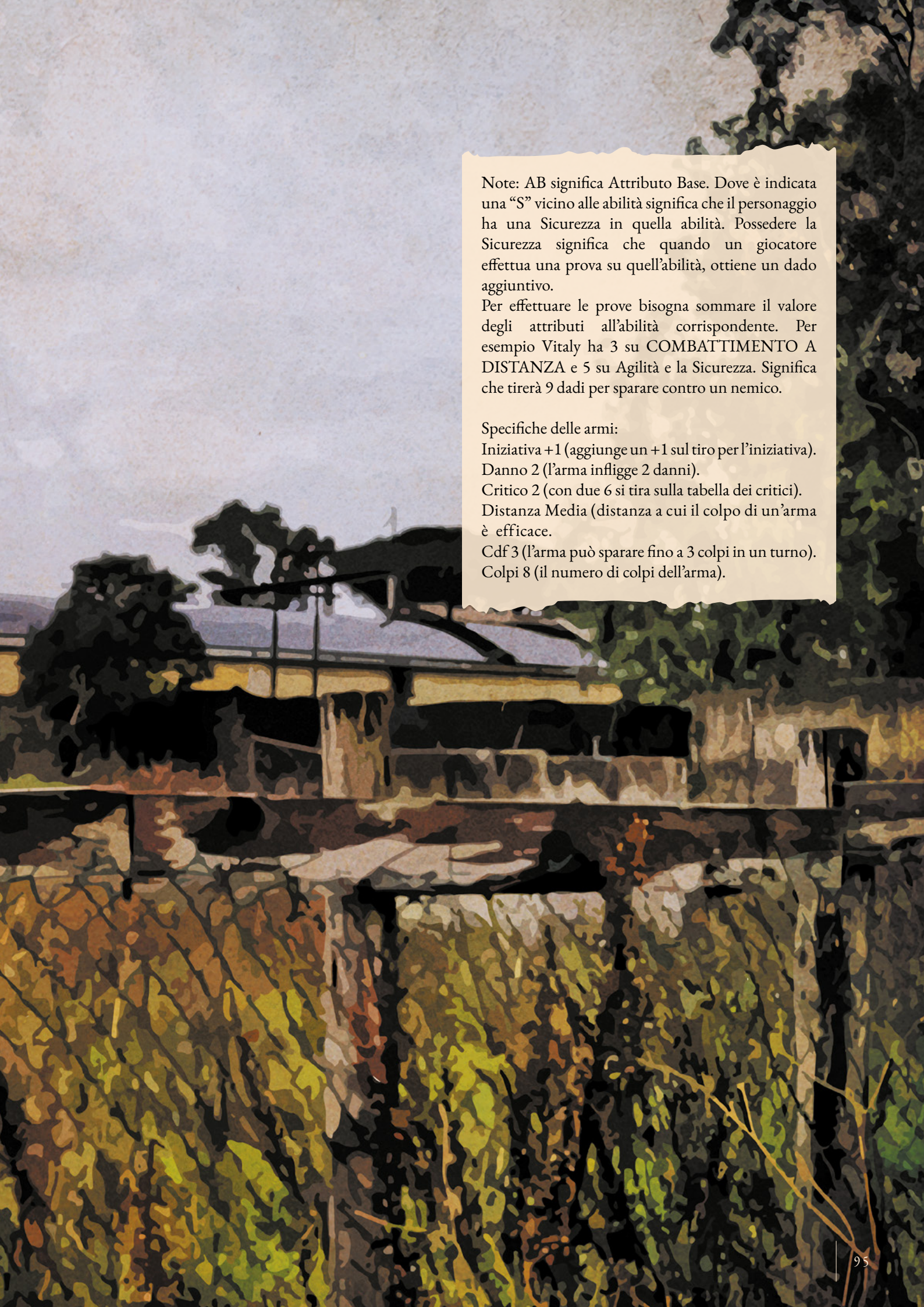
Fucile da guerra migliorato AN-94 - Nikonov (Iniziativa +2, critico 2, danno 3, distanza Lunga, cdf 10, colpi 30).
2 caricatori per fucile da guerra.

ARMATURA: Armatura pesante in Kevlar (3)

PERSONAGGI

In questa Quickstart trovate sei personaggi pregenerati che formano un gruppo di sabotatori della Rassvet. Nel manuale completo troverete un'intera sezione che vi spiegherà come creare un personaggio e come farlo crescere con l'aumentare dei punti esperienza. Il gioco vi fornirà dieci archetipi che, a loro volta, hanno tre sotto archetipi. Questo vi consentirà di creare personaggi molto differenti tra di loro e estremamente specializzati. Il manuale inoltre vi guiderà alla creazione di un gruppo compatto al cui interno si possono variare gli elementi che lo compongono.





Note: AB significa Attributo Base. Dove è indicata una “S” vicino alle abilità significa che il personaggio ha una Sicurezza in quella abilità. Possedere la Sicurezza significa che quando un giocatore effettua una prova su quell’abilità, ottiene un dado aggiuntivo.

Per effettuare le prove bisogna sommare il valore degli attributi all’abilità corrispondente. Per esempio Vitaly ha 3 su COMBATTIMENTO A DISTANZA e 5 su Agilità e la Sicurezza. Significa che tirerà 9 dadi per sparare contro un nemico.

Specifiche delle armi:

Iniziativa +1 (aggiunge un +1 sul tiro per l’iniziativa).

Danno 2 (l’arma infligge 2 danni).

Critico 2 (con due 6 si tira sulla tabella dei critici).

Distanza Media (distanza a cui il colpo di un’arma è efficace).

Cdf 3 (l’arma può sparare fino a 3 colpi in un turno).

Colpi 8 (il numero di colpi dell’arma).



VITALY AZAROV

Età: 35

Sesso: M

Reputazione: 1

Archetipo: Mercenario

Forza: 3

Intelletto: 3

Agilità (AB): 5

Empatia: 3

Punti Ferita: 10

Punti Sanità: 6

Vitaly è un ex soldato che ha avuto una formazione militare impeccabile. È un compagno leale ed irreprensibile. Prese parte alla risoluzione di una crisi con ostaggi tenuti prigionieri in un teatro. L'operazione culminò con l'uso del gas Nervino che provocò la morte di circa 130 civili. Nessuno è mai per questa decisione. Vitaly, disgustato, lasciò le forze armate e pochi mesi dopo venne a conoscenza degli effetti dell'eridazione durante un esperimento segreto della Krae. Decise di diventare mercenario e di unirsi alla Rassvet per combattere il nemico della verità: la Krae.

ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 3s

Percezione (Intelletto): 2

Combattimento Corpo a Corpo (Forza): 1

Tempra (Forza): 1

Destrezza (Agilità): 2

ABILITÀ AVANZATE

Informatica (Intelletto): 1

ALTRO

Ingombro massimo: 6

Punti Radiazione: 0

Armatura: 2

Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Colpo di striscio - Se il personaggio viene attaccato da qualsiasi distanza può ignorare quell'attacco nel momento in cui il colpo va a segno. Deve dichiarare di utilizzare il Colpo di Fortuna prima di aver tirato eventualmente la resistenza dell'armatura.
- **TALENTI:** Coriaceo - Il personaggio ha un'ottima costituzione e una pelle molto robusta, guadagna 2 PF da aggiungere al totale.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Armatura leggera in kevlar (2).
 - Coltello da guerra/machete (iniziativa +1, danno 1, critico 2).
 - Torcia a pile, Abiti (da 50 P), Radio, raggio: 1km.
 - Armi: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8), Smg pesante (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 15, colpi 60).

MADALINA ROGOVA

Età: 54

Sesso: F

Reputazione: 3

Archetipo: Liquidatore

Forza: 2

Intelletto (AB): 3

Agilità: 4

Empatia: 4

Punti Ferita: 6

Punti Sanità: 7

Madalina ha avuto una lunga esperienza come liquidatore a Chernobyl. Per sua fortuna non entrò a contatto diretto con le radiazioni, ma lavorò molto a lungo nella Zona di Alienazione. La sua esposizione alla tossicità della Zona non le costò la salute, ma portò alla morte suo figlio Aleksej, all'età di 7 anni a causa della leucemia. Il giorno del funerale però il suo corpo svanì dal feretro e non fu più ritrovato. Questo la gettò nella disperazione, ma la fece rinascere come rivoluzionaria dal carattere forte e inflessibile. Spigolosa e fredda, nasconde molto bene il dolore.



ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 1

Sopravvivenza (Intelletto): 2

Destrezza (Agilità): 2s

Tempra (Forza): 1

ABILITÀ AVANZATE

Conoscenza (Intelletto): 1

Tecnologia (Intelletto): 1

Mutanti (Intelletto): 2

ALTRO

Ingombro massimo: 4

Punti Radiazione: 0

Armatura: 1

Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Fortuna sfacciata - Puoi scegliere di avere un successo critico o un miglioramento della situazione in qualsiasi abilità base o avanzata purché conosciuta (significa ottenere tre 6).
- **TALENTI:** Minaccioso - Riuscire a spaventare gli altri con le parole, con uno sguardo o semplicemente assumendo un atteggiamento da duro sono doti innate per il personaggio. Guadagna +2 alle prove di PERSUASIONE quando minaccia qualcuno.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Armatura Rassvet (1,6) il primo valore si riferisce all'Armatura, il secondo alla capacità di assorbire punti Eridazione.
 - Mini registratore.
 - Stupefacenti Eccitanti (Gli effetti sono forti: un attributo aumenta di 1 per D6 ore. Le droghe causano affaticamento dopo l'utilizzo. Quando il PG smaltisce l'effetto, subisce 2 PF e subisce -1 all'attributo influenzato per mezza giornata).
 - Tirapugni (iniziativa +2, critico 3, danno 2).
 - Torcia a pile, Abiti (da 50 P), Radio, raggio: 1km.
 - Armi: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8).

**BORIS ZUBAREV**

Età: 32

Sesso: M

Reputazione: 1

Archetipo: Psichiatra

Forza: 3

Intelletto (AB): 5

Agilità: 3

Empatia: 3

Punti Ferita: 6

Punti Sanità: 8

Boris si è laureato molto giovane ed è considerato ancora adesso uno psichiatra brillante. Razionale e riflessivo ha imparato a superare i propri limiti per poter lavorare sui danni provocati dai traumi. Dopo un'iniziale scetticismo si è specializzato nei traumi dovuti agli incontri con i mutanti e gli altri pericolosi fenomeni di eridazione.

Di buona famiglia, è stato indottrinato dal padre e ora fa parte del corpo rivoluzionario della Rassvet. È fermamente convinto che ci sia una legame tra evoluzione cerebrale ed eridite, per questo è profondamente attratto dagli Skelet.

ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 1

Sensibilità (Empatia): 2

Percezione (Intelletto): 2

ABILITÀ AVANZATE

Conoscenza (Intelletto): 1

Pronto Soccorso (Intelletto): 3s

Mutanti (Intelletto): 1

ALTRO

Ingombro massimo: 6

Punti Radiazione: 0

Armatura: 0

Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Scorta di iodio - Il personaggio può assorbire automaticamente un punto di Radiazione appena ricevuto. Non può assorbire punti Radiazione pregressi non assorbiti o curati in precedenza.
- **TALENTI:** Veloce - Il personaggio è molto più veloce rispetto alla media. Normalmente PG e PNG hanno una velocità di spostamento di 10 metri per turno. Il personaggio guadagna un +2 sulla velocità di spostamento.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Kit di pronto soccorso (10 usi, +2 Pronto Soccorso, guanti sterili monouso, disinfettante, garze sterili, telo, pinzette, cotone idrofilo, cerotti, forbici, lacci emostatici, ago e filo per suture).
 - Kit Trauma (10 usi +2 Pronto Soccorso anche su ferite critiche, comprende tutto ciò che è in un kit di pronto soccorso con l'aggiunta di bisturi e strumenti per operazioni da campo, iniezioni di adrenalina o farmaci anestetici).
 - Maschera Antigas (può essere utile per evitare il soffocamento da fumo o da gas lacrimogeni. Non è adatta per gas nocivi o pericolosi).
 - Torcia a pile, Abiti (da 50 P), Radio, raggio: 1km.
 - Armi: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8).

GALINA KHARITONOVA

Età: 38

Sesso: F

Reputazione: 1

Archetipo: Esperto riparatore

Forza: 3

Intelletto: 4

Agilità (AB): 4

Empatia: 3

Punti Ferita: 7

Punti Sanità: 7

Galina è un'ex Lysenko con una discreta esperienza sul campo e una specializzazione nelle riparazioni, dalle armi ai mezzi. Essendo orfana ha dovuto badare alla sorella minore Tamara, resa invalida da una distrofia muscolare che non le consentiva di camminare. Affidatasi a un medico della Krae che prometteva miracoli, Galina venne ingannata. La sorella svanì nel nulla finendo nel giro degli esperimenti della Krae con l'eridite. A nulla valsero i suoi sforzi per ritrovarla, anzi venne sempre ostacolata anche dalla Divisione Lysenko. Molto sicura di sé, imperturbabile e passionale oggi è una preziosa risorsa della Rassvet.



ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 3

Sopravvivenza (Intelletto): 2

Destrezza (Agilità): 2

ABILITÀ AVANZATE

Pronto Soccorso (Intelletto): 1

Tecnologia (Intelletto): 2s

Mutanti (Intelletto): 2

ALTRO

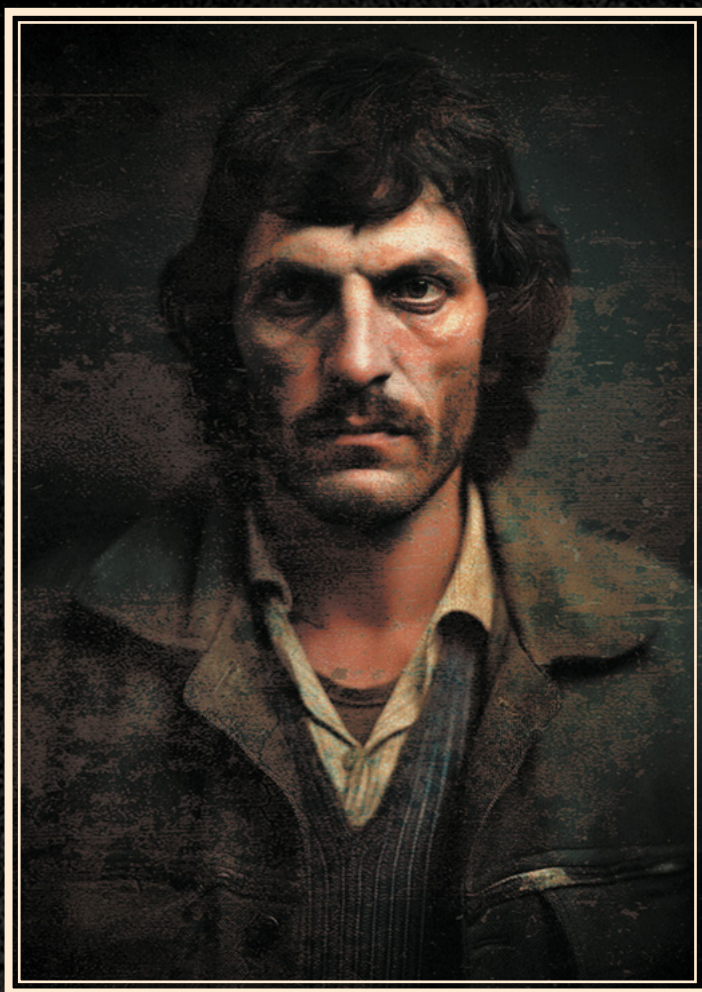
Ingombro massimo: 6

Punti Radiazione: 0

Armatura: 0

Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Resistenza dello Skelet - Il personaggio può assorbire automaticamente un punto di Eridazione appena ricevuto. Non può assorbire punti Eridazione pregressi non assorbiti o curati in precedenza.
- **TALENTI:** Conoscenza del Lysenko - Il personaggio possiede buone conoscenze dei mutanti +2 **MUTANTI**.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Corda (10 mt, una normale corda utile per tanti scopi).
 - Pezzi di ricambio base (per 1 riparazione, sufficienti per una singola riparazione a un qualsiasi oggetto o mezzo. Usati senza attrezzi impongono -2 a **TECNOLOGIA**).
 - Attrezzi base per riparazioni (Attrezzi multifunzione per ogni tipo di riparazione, sempre che siano disponibili i pezzi di ricambio adatti. Non conferiscono alcun modificatore, ma sono necessari per le riparazioni).
 - Torcia a pile, Abiti (da 50 P), Radio, raggio: 1km.
 - Armi: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8).



LEONID BEZRUKOV

Età: 34

Sesso: M

Reputazione: 1

Archetipo: Assassino

Forza: 4

Intelletto: 3

Agilità (AB): 5

Empatia: 3

Punti Ferita: 9

Punti Sanità: 6

Leonid è un ex agente del KGB specializzato in omicidi mirati. Fedele servitore del Partito, poté osservare il diffondersi del potere della Krae in URSS. La sua carriera da agente terminò con la sua morte. Leonid Bazrukov è infatti un'identità falsa come il suo decesso. Quando il governo arrestò e giustiziò il padre, sospettato di essere una spia americana, Leonid fece perdere le sue tracce.

Sembra però esser riuscito a mantenere i contatti con quel che resta della sua famiglia. Poco loquace, spavaldo e incline al cinismo oggi milita nella Rassvet che lo aiuta a restare ufficialmente "morto".

ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 1	Percezione (Intelletto): 2
Combattimento Corpo a Corpo (Forza): 2	Elusione (Agilità): 2s
Destrezza (Agilità): 1	

ALTRO

Ingombro massimo: 8	Punti Radiazione: 0
Armatura: 0	Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Sventratore - Se si colpisce un avversario con un'arma corpo a corpo il colpo è direttamente un successo critico (tre 6) indipendentemente dall'armatura del bersaglio.
- **TALENTI:** Silenzioso - Riuscire a trovare il luogo giusto per nascondersi e passare inosservati è a volte l'unico rimedio per sfuggire a un nemico o per spiare nell'ombra. Guadagna +2 nelle prove di **ELUSIONE** quando utilizza questa abilità per sfuggire, seguire o spiare un avversario. Questo modificatore non si applica se il personaggio intende attaccare.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Silenziatore per pistole (l'arma silenziata è ottima per uccidere un bersaglio senza farsi sentire. Tuttavia sparare da una distanza superiore di quella Corta causa un modificatore aggiuntivo di -1 sulla prova di **COMBATTIMENTO A DISTANZA**).
 - Stupefacenti Eccitanti (gli effetti sono forti: un attributo aumenta di 1 per D6 ore. Le droghe causano affaticamento dopo l'utilizzo. Quando il PG smaltisce l'effetto, subisce 2 PF e subisce -1 all'attributo influenzato per mezza giornata).
 - Coltello (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza di Contatto).
 - Torcia a pile, Abiti (da 50 P), Radio, raggio: 1km.
 - Armi: Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8).

AGNIESZKA KOLESNIKOV

Età: 26

Sesso: F

Reputazione: 0

Archetipo: Spasitel

Forza: 3

Intelletto: 3

Agilità: 3

Empatia (AB): 4

Punti Ferita: 6

Punti Sanità: 7

Agnieszka, o Anya, è nata in piccolo villaggio all'interno di quella che oggi è la Zona di Alienazione. Dopo il disastro di Chernobyl perse la famiglia a causa degli effetti delle mutazioni. Sopravvisse sviluppando delle capacità paranormali e fu adottata da un sopravvissuto di Pripjat, Emelyan. L'uomo divenne uno sciamano Skelet e una guida per Agnieszka.

Quando Emelyan fu ucciso dalla Mafia per conto della Krae la ragazza decise di diventare parte attiva nella causa della Rassvet. Ha un carattere schivo, ma è risoluta e coraggiosa. Non teme la morte.



ABILITÀ DI BASE

Combattimento a Distanza (Agilità): 2

Tempra (Forza): 1

Destrezza (Agilità): 1

Sensibilità (Empatia): 1

ABILITÀ AVANZATE

Pronto Soccorso (Intelletto): 2

Poteri Paranormali (Empatia): 4

ALTRO

Ingombro massimo: 6

Punti Radiazione: 0

Armatura: 0

Punti Eridazione: 0

- **COLPO DI FORTUNA:** Scorta di iodio - Il personaggio può assorbire automaticamente un punto di Radiazione appena ricevuto. Non può assorbire punti Radiazione pregressi non assorbiti o curati in precedenza.
- **TALENTI:** Studioso del paranormale - Non ti sei fermato di fronte allo scetticismo o alla paura. Quando avveniva qualcosa di strano o inspiegabile la tua curiosità ti ha spinto a indagare e comprendere. Il mistero ti affascina e riesci a mantenere la concentrazione molto meglio degli altri. Ottieni un +1 in **POTERI PARANORMALI**.
- **VANTAGGI SKELET:** elimina 1 punto di Eridazione al giorno (solo su di te). Non subisci gli effetti del buio. -2 sulle prove quando hai luce diretta puntata negli occhi. +2 sulle prove di Percezione che riguardano l'individuazione dei mutanti.
- **EQUIPAGGIAMENTO:**
 - Kit di pronto soccorso (10 usi, +2 Pronto Soccorso. guanti sterili monouso, disinfettante, garze sterili, telo, pinzette, cotone idrofilo, cerotti, forbici, lacci emostatici, ago e filo per suture).
 - Tirapugni (iniziativa +2, critico 3, danno 2)
 - Binocolo (strumento ottico per vedere a distanza Lunga. Conferisce +1 a **PERCEZIONE**)
 - Torcia a pile
 - Abiti (da 50 P)
 - Radio, raggio: 1km.
- **Armi:** Pistola semiautomatica (iniziativa +1, danno 2, critico 2, distanza Lunga, cdf 4, colpi 8).
- **POTERE PARANORMALE: BATTITO.** Concentrandoti per pochi secondi puoi sentire il battito del cuore degli esseri viventi che sono a distanza Lunga. In questo modo puoi comprendere quanti esseri viventi ci sono e anche capire chi di loro è agitato o calmo. **EFFETTO:** Quando usi questo potere una membrana chiude tutta la conca dell'orecchio.

- 1 PALAZZI DELLA KRAE
- 2 STADIO
- 3 PARCO DIVERTIMENTI
- 4 CINEMA PROMETHEUS
- 5 MOLO
- 6 RUOTA PANORAMICA
- 7 MUNICIPIO
- 8 PISCINA
- 9 ZONA AGRICOLA
- 10 FABBRICA JUPITER
- 11 FABBRICHE
- 12 LEGGENDA DEL DIVORATORE
- 13 CIMITERO AUTOBUS
- 14 BOSCO DELL'ERBA NERA
- 15 BASE MILITARE
- 16 ENTRATA DELLA CITTÀ
- 17 FERROVIA
- 18 STAZIONE DEL TRENO
- 19 PONTE DELLA MORTE

-  Polizia
-  Scuola
-  Avamposto Lysenko
-  Ospedale
-  Cimitero

1 - PALAZZI DELLA KRAE



6 - RUOTA PANORAMICA



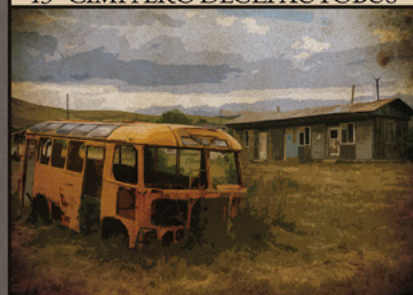
8 - PISCINA



10 - FABBRICA JUPITER

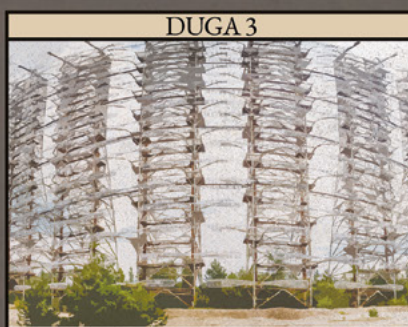


13 - CIMITERO DEGLI AUTOBUS



CENTRO D







Dawn of Pripyat è un prodotto Collettivo Antracite Edizioni

Resta in contatto con noi

Pagina Facebook: Collettivo Antracite

Gruppo Facebook: Dawn of Pripyat Gdr

Instagram: @collettivoantracite

www.collettivoantracite.it

“Questo gioco non è affiliato, sponsorizzato o approvato da Fria Ligan AB.
Il documento di riferimento del sistema Year Zero Engine
è utilizzato sotto la licenza gratuita di Fria Ligan AB”

<https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2023/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement.pdf>



DAWN OF PRIPYAT



COLLETTIVO
ANTRACITE



DAWN OF PRIPYAT

SCHEDA DEL GIOCATORE

ATTRIBUTI

- FORZA
- AGILITÀ
- INTELLETTO
- EMPATIA

ATTRIBUTO BASE

BASE	TEMP.

NOME:

ARCHETIPO:

GRUPPO:

ETÀ:

SESSO:

REPUTAZIONE:

TRAUMI

PUNTI FERITA (FORZA+AGILITÀ)

PUNTI SANITÀ (INTELLETTO+EMPATIA)

FERITE CRITICHE E STRESS

BASE	TEMP.

APPUNTI SU RELAZIONI E BACKGROUND

SOGNO/SEGRETO

RADIAZIONE

ERIDAZIONE

ESPERIENZA

INGOMBRO

TALENTI

ABILITÀ

- | | BASE | TOT
ATT+AB |
|-----------------------|----------------------|----------------------|
| • COMB.A DISTANZA (A) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • CORPO A CORPO (F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • DESTREZZA (A) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • ELUSIONE (A) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • PERCEZIONE (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • PERSUASIONE (E) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • SENSIBILITÀ (E) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • SOPRAVVIVENZA (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • TEMPRA (F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

SICUREZZA

ATT TOT

- | | BASE | TOT
ATT+AB |
|--------------------------|----------------------|----------------------|
| • CONOSCENZA (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • INFORMATICA (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • MUTANTI (E) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • POTERI PARANORMALI (E) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • PRONTO SOCCORSO (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • SCIENZA (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| • TECNOLOGIA (I) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

SICUREZZA

ATT TOT

COLPO DI FORTUNA

EQUIP.

INGOMBRO E NOTE

ARMI

PRESA INIZ CRIT DANNO DIST CDF COLPI NOTE

OGGETTI MOLTO PICCOLI (MAX 10)

ARMATURA

NOTE

**L'asteroide Eridu ha colpito la Terra, frammentandosi.
Sta per succedere qualcosa che cambierà gli assetti del potere.**

Dawn of Pripyat vi metterà davanti a uno scenario dove sono presenti mutanti, fenomeni atmosferici anomali e devastanti (detti Feal) e luoghi disabitati, non molto lontani dalla civiltà. Un mondo dove il potere cerca di occultare la verità, che ogni tanto sfugge al suo controllo. Le principali emozioni che vivrete saranno: la tensione durante l'esplorazione di ambienti desolati; i profondi dilemmi morali in situazioni al limite; la meraviglia di fronte a rivelazioni sorprendenti e la pressante responsabilità di decisioni che potrebbero cambiare il corso degli eventi. Tutte queste suggestioni garantiscono un'esperienza di gioco avvincente e coinvolgente.

Questo gioco vi porterà negli anni '90, in un mondo dove l'Unione Sovietica non è caduta e il regime comunista ha vinto la guerra fredda grazie a un'importante scoperta scientifica. Il disastro di Chernobyl non è dovuto a un errore umano, bensì alla caduta dei frammenti dell'asteroide Eridu sulla Terra. Questo materiale alieno, chiamato "eridite", viene usato dagli scienziati sovietici come nuovo combustibile nella produzione di energia nucleare, con risultati impressionanti. L'Unione Sovietica diventa leader nel mondo nella produzione ed esportazione di energia, conquistando il ruolo di superpotenza.

Tuttavia, l'utilizzo dell'eridite porta alla nascita di nuove minacce: esseri deformati non più umani, apparizioni, presenze, fenomeni atmosferici devastanti e sconosciuti. L'interesse per questa nuova risorsa energetica è diventato il fulcro della vita nell'Unione Sovietica, ma c'è chi si oppone e lotta per distruggere quello che ritiene essere la fonte di un nuovo male.

Diventerete persone fuori dal comune, che si avventurano in zone pericolose dell'Unione Sovietica, che siano i palazzi del potere o vecchi scantinati degli edifici cadenti di città morte come Pripyat. Potreste essere voi il tassello fondamentale che deciderà i nuovi equilibri di potere o vi alleerete con chi vuole mantenere una posizione di predominio? Tutto questo è *Dawn of Pripyat*.

*"L'eridite non dona il suo enorme potere
senza chiedere qualcosa in cambio".*

Katerina Petrova

