

Una notte al Barracuda

Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Scenario d'azione di ambientazione contemporanea, adatto a 3-6 Eroi di Rango Principiante. Il gruppo si ritrova in mezzo a una torbida storia di contrabbando e passioni tropicali, tra rivoluzionari, criminali, ballerine e pescecani.

Tropicana

Questa avventura è pensata per l'ambientazione *Tropicana*, [pubblicata da GRAMEL in inglese](#), e ne costituisce una perfetta introduzione e una summa di molti dei temi e dei motivi all'origine della sua creazione. *Tropicana* è un'Ambientazione Selvaggia basata sul piccolo stato (immaginario?) di San José, sperduto nei Caraibi e rifugio di ogni sorta di criminale, contrabbandiere, spia e avventuriero.

L'avventura può essere comunque giocata indipendentemente dalla conoscenza di quest'ambientazione o delle sue regole specifiche, semplicemente con l'utilizzo di *Savage Worlds Deluxe* o delle Regole Rapide, pubblicate sul sito di Savage Worlds Italia o disponibili in formato cartaceo nell'*Almanacco dei Mondi Selvaggi 2014*, rilasciato in occasione di Play 2014.

Una breve introduzione a *Tropicana* come Ambientazione Selvaggia si può trovare sempre su Savage Worlds Italia o nell'*Almanacco dei Mondi Selvaggi 2014*.

Introduzione

I personaggi stanno trascorrendo un tranquillo week end di relax sul *Barracuda*, un veliero attrezzato come un ristorante-cabaret, che parte dai moli di San José ogni venerdì, compie delle traversate tra i Caraibi e ritorna poi in porto domenica sera.

La situazione è perfetta per introdurre personaggi appena generati, che potrebbero già conoscersi tra loro o incontrarsi a bordo per la prima volta, ma è pensata anche per gruppi già rodati:

- Personaggi appena generati ma estranei: gli eroi provengono tutti da situazioni differenti e si ritrovano casualmente insieme allo stesso tavolo dalla prima sera: dopotutto, gli spazi del *Barracuda* sono limitati e i tavoli vengono condivisi anche tra sconosciuti. Lo stesso principio vale se un nuovo personaggio deve aggiungersi a un gruppo già rodato.
- Personaggi appena generati, ma amici o conoscenti: gli eroi si stanno godendo una vacanza tropicale e scelgono appositamente lo stesso tavolo. I primi minuti di gioco sono l'occasione per approfondire un po' le personalità e i retroscena dei personaggi, prima che inizi l'azione vera e propria.
- Gruppi già rodati: il weekend sul *Barracuda* è un piccolo premio che gli eroi si concedono dopo un'impresa precedente o è una parte della ricompensa del loro ultimo datore di lavoro.
- Una delle ballerine e/o uno dei musicisti e/o uno dei marinai del *Barracuda* fanno parte del gruppo: questi personaggi che lavorano a bordo hanno fatto amicizia con gli altri eroi durante la traversata e iniziano il gioco tra i propri colleghi e non al tavolo con gli altri passeggeri. Si uniranno comunque agli altri eroi non appena inizia la rissa (vedi più avanti).

Retrosцена dell'Avventura

*Sì ma le machine pistol? Sì ma le mitragliere?
Era una copertura: faceva traffico d'armi con Cuba*

Il *Barracuda* è un grande veliero a motore di proprietà di Zazà, la bella creola che lo gestisce e che si esibisce al culmine delle serate in uno spettacolo molto osé... Zazà proviene da una famiglia della piccola città di Esperanza ed è una furba e disinibita seduttrice, dal carattere forte e vivace e con uno spiccato senso degli affari.

È anche una pasionaria e una ribelle e il *Barracuda* è in realtà una copertura per un traffico di armi tra Cuba e San José. I ribelli del Fronte di Liberazione Nazionale, infatti, sono da anni alleati al Cartello di San José comandato dal superboss Carlos Mendoza, perché quest'ultimo fa in modo di rifornire i rivoluzionari di armi e strumentazioni varie, in cambio di una rotta sicura attraverso la Sierra (presidiata proprio dai ribelli) per i suoi convogli carichi di coca.

Il capo dei ribelli, conosciuto semplicemente come "Miguel" e molto amato dalla popolazione, vuole però trovare delle vie alternative per provvedere a questi rifornimenti e non dover più dipendere dai criminali di Mendoza, che in parte detesta. Per questo motivo ha dotato la sua amante, la stessa Zazà, di un'imbarcazione con la quale mettere in piedi una nuova rotta di contrabbando d'armi con Cuba, sotto la copertura di attività più legali come quello di ristorante-cabaret e navigazione da diporto. L'intera idea, la sua realizzazione e gli agganci necessari sono opera dell'intelligente e abile Zazà, che tiene molto al suo amante, alla causa del Fronte e, contemporaneamente, ai propri affari.

Tuttavia, questa nuova iniziativa non piace ovviamente a Mendoza e alla sua banda. Sospettando qualche attività di questo tipo, Mendoza ha inviato degli sgherri a bordo del *Barracuda* per appurare questo "tradimento" negli affari tra il Fronte e il Cartello ed eventualmente per eliminare Zazà e distruggere il suo veliero. Nel momento in cui l'avventura inizia, il *Barracuda* ha già ormeggiato a Cuba e ricevuto i "rifornimenti" per i ribelli del Fronte, per poi ripartire nuovamente alla volta di San José. Gli sgherri di Mendoza, che hanno seguito il caricamento a bordo di quelle strane casse, hanno capito tutto e stanno aspettando un momento adatto per infastidire Zazà o fare danni più gravi al *Barracuda*.

Allo stesso tempo, la relazione tra Miguel e Zazà è abbastanza problematica, perché il capo dei ribelli è quasi sempre nascosto sulla cordigliera, Zazà non può raggiungerlo facilmente senza destare il sospetto dell'Esercito (che la arresterebbe per contrabbando di armi o la giustizierebbe sul momento) e i due si vedono solo per poco tempo, a distanza di mesi tra ogni incontro. Zazà ha quindi intavolato una relazione secondaria con il bel Pedro, suo braccio destro e capo-skipper del *Barracuda*. Se Miguel dovesse saperlo, saranno guai... ed è proprio quello che capiterà durante quest'avventura! Intenzionato a smentire le voci di tradimento giunte al suo orecchio, Miguel si è imbarcato sotto falso nome e aspetto sul *Barracuda* e sta spiando il comportamento della sua donna. In un momento di passione tra Zazà e Pedro, Miguel scoprirà il tradimento e sparerà agli amanti colpendo al posto loro una cassa di nitroglicerina, che esploderà distruggendo il *Barracuda* e gettando tutti in mezzo ad acque infestate di squali.

Parte 1 - In viaggio sul *Barracuda*

Balla al Barracuda... sì ma balla nuda, Zazà

Una serata tranquilla...

Appena tutti sono pronti ad iniziare, il Game Master legge o parafrasa quanto segue:

Siete seduti tranquillamente a un tavolo del salone del Barracuda, un veliero attrezzato come ristorante, albergo e cabaret galleggiante che solca le acque del Mar dei Caraibi. In questo momento vi state godendo una cena a base di aragoste e vino bianco alla luce soffusa di lanterne colorate, mentre un'orchestra suona dell'allegra musica caraibica. Nel salone ci sono solo una decina di tavoli, abbastanza stretti tra loro, e una quarantina di passeggeri compresi voi. Il resto dell'ambiente è occupato dal piccolo palco dove si alternano i musicisti, occasionali ballerini e spettacoli esotici più o meno osé tenuti da quattro ragazze e dalla celebre Zazà, proprietaria e attrazione finale delle serate al Barracuda. È il secondo giorno di navigazione e avete già effettuato una traversata emozionante tra San José e Cuba, trascorrendo qualche ora sull'isola e poi ripartendo per poter essere di nuovo a San José domani sera. Il mare è stato finora abbastanza tranquillo, illuminato da una luna dai riflessi di un romantico verde, ma da qualche minuto le onde si sono fatte più alte e frequenti e il grande veliero rolla un po'...

Se necessario, il Game Master può utilizzare qualche minuto per permettere agli eroi di fare conoscenza tra loro, gozzovigliare un po' o fare i galanti con le ragazze di bordo o i musicisti, che si riveleranno sempre ben disposte/i ad approcci galanti e relazioni occasionali, se il personaggio effettua con successo un tiro di Persuasione.

Se il gruppo è interessato alle altre persone a bordo, rivela loro quanto segue, ma stabilisci che durante la navigazione non vi sono stati rapporti particolari con i Brutti Ceffi e il Tipo Losco:

Il Tipo Losco, se uno degli eroi effettua con successo un tiro di Percezione può notare a bordo un Tipo Losco che tende a stare in disparte, porta barba e capelli lunghi e indossa sempre cappello e grandi occhiali da sole. Si tratta di Miguel, che ha evitato in ogni modo un approccio dei personaggi. All'inizio dell'avventura non è presente nel salone (è nella stiva e spia Zazà e Pedro).

I Brutti Ceffi, gentaglia sguaiata e fastidiosa, che ha importunato in maniera minore molti passeggeri. Un tiro di Bassifondi effettuato con successo rivela che si tratta chiaramente di membri della banda di Carlos Mendoza, il superboss del crimine organizzato di San José. Sono pericolosi tagliagole che chiunque sano di mente li eviterebbe come la peste.

Ballerine, Musicisti ed Equipaggio, stimati professionisti, molto bravi nel loro lavoro. Le ragazze sono bellissime e disinibite, i musicisti sono simpatici artisti caraibici dal sangue caldo e gli otto membri dell'equipaggio, compreso il comandante Pedro, sono abbronzati ed esperti lupi di mare. Se lo desiderano, gli eroi possono avere avuto degli approcci con qualcuno di loro, senza grandi conseguenze. I giocatori potrebbero anche scegliere uno di loro come proprio eroe (vedi i personaggi pregenerati). In questo caso, i personaggi dello staff di bordo non avranno notato niente di strano nei Brutti Ceffi o nel Tipo Losco, ma ognuno di loro ha degli indizi di quello che sta capitando a bordo. Vedi la parte in corsivo dei rispettivi background.

Zazà, la proprietaria del *Barracuda* è una delle più celebri spogliarelliste ed *esotic dancer* di San José, una sorta di celebrità dell'ambiente. Vederla da vicino conferma le voci sulla sua bellezza e il suo carattere focoso, ma è molto difficile che i passeggeri possano entrarle in confidenza.

La Celebrità, tra i passeggeri è presente anche una celebrità, in un weekend di relax con qualche amico. Al Game Master stabilire chi sia, a seconda dei vip più amati (o odiati) dai giocatori...

Gli altri passeggeri, sono turisti in vacanza a San José, ricconi con la puzza sotto al naso, un paio di facoltose famiglie con bambini, una decina di vecchi pensionati danarosi, tre giovani coppie in viaggio o in luna di miele e un'altra decina di vacanzieri assortiti.

Botte da orbi

Quando questa fase sarà conclusa, continua a leggere o parafrasare quanto segue:

Lulu, Coco, Odette e Mariana salgono sul palco e iniziano uno spettacolo molto provocante, indossando solo ornamenti dorati e piume colorate. Nonostante l'evidente nudità delle ragazze, lo spettacolo non è volgare e siete tutti molto interessati alle cadenze ritmiche della loro danza, nonché alle elaborate coreografie dello spettacolo...

Ad un tratto, un'onda inaspettata fa muovere in maniera imprevedibile il Barracuda e Odette perde l'equilibrio, cadendo in mezzo a dei brutti ceffi che iniziano subito a sghignazzare e a palpeggiare la ragazza in maniera inopportuna. Odette li insulta pesantemente e cerca di districarsi, ma i laidi individui, ubriachi e molesti, continuano a trattenerla. Quando la ragazza molla un ceffone a uno di loro, questo risponde colpendola al viso a sua volta e facendole sanguinare il labbro. La ragazza volge lo sguardo verso di voi, in una muta richiesta di soccorso...

I Brutti Ceffi (sono uno per eroe, più uno) non sono altro che tagliagole del Cartello di Mendoza, che hanno appena compreso tutta la verità sui traffici del Barracuda tra Cuba e San José e stanno cercando l'occasione giusta per infastidire tutti o commettere qualche brutto tiro a Zazà e al Barracuda. Sono anche alticci e su di giri e sanno di avere via libera per qualsiasi crimine, da parte del loro capo e delle leggi di San José, che sicuramente Zazà non vorrà tirare in ballo...

Se gli eroi intervengono subito saranno coinvolti in una rissa, che promette di finire molto male. Se non intervengono immediatamente, lo faranno i musicisti, la celebrità o i membri dell'equipaggio, ma presto la rissa furibonda si sposterà addosso ai personaggi, che si prenderanno pugni, bottigliate e sganassoni gratuiti fin quando non decideranno di reagire.

Dapprima i tagliagole faranno i prepotenti e utilizzeranno semplicemente la loro minaccia fisica, con tiri di Intimidire o Provocare, e le mani. Non appena qualcuno di loro viene pestato a dovere o uno degli eroi tira fuori un'arma, i brutti ceffi estrarranno pericolosi coltelli a serramanico o addirittura metteranno mano alle pistole. Sono assassini pronti a tutto e, se si vedranno in difficoltà, non esiteranno a tirare fuori i loro ferri e a usarli. Sono comunque Affaticati (-1) per via della grande quantità di vino e cocktail trangugiati.

La rissa avviene in un salone stretto e pieno di gente, più o meno coinvolta nella mischia. Inoltre, il mare comincia ad agitarsi e la lotta avverrà in una situazione sempre più instabile.

Regole per la Rissa sul Barracuda:

- La scena ha luogo su un terreno difficile, dove ogni movimento è dimezzato.

- Condizioni di luce fioca (-1 agli attacchi).

- Piattaforma Instabile, per via delle onde (-2 agli attacchi a distanza, tranne per chi ha il Vantaggio Mano Ferma).

- Poiché la sala è stretta e piena di gente, le regole sui Passanti Innocenti si applicano anche agli attacchi in mischia.

- Inoltre, ad ogni round il Game Master lancia un d6 e mette in scena i seguenti effetti speciali:

1. Un passeggero del Barracuda, impaurito dalla rissa in corso, è salito in piedi su un tavolo e ha iniziato a dare sediate su tutti quelli che gli passano accanto. Il GM lancia ancora i dadi per vedere chi viene colpito: uno degli eroi, uno dei criminali o... una delle spogliarelliste. La sedia è un'Arma Improvvisata (danni: For+d6, -1 ad attacco e Parata).
2. Una spogliarellista si lancia addosso a uno dei combattenti, inferocita come una gatta arrabbiata, gli monta sulle spalle, lo avvinghia con le gambe e comincia a tempestarlo di pugni al viso. Poco importa se questo è un eroe o uno dei cattivi (il GM lancia ancora i dadi per capire chi viene colpito da questo effetto). L'attacco della spogliarellista è una Presa in Lotta.
3. Una delle lampade colorate della sala cade su uno dei tavoli, rilasciando olio che subito prende fuoco, creando un'area pericolosa di 2x2m. Chiunque vi si trovi rischia di prendere fuoco (vedi Savage Worlds).
4. Il rollio delle onde causa un forte beccheggio del veliero e tutti i presenti rischiano di perdere l'equilibrio o essere travolti da un mobile non fissato al ponte. Eroi e Brutti Ceffi devono fare un tiro di Agilità. Chi lo fallisce cade prono, chi ottiene un fallimento critico subisce un livello di Fatica da Contusioni e Lividi.
5. Fuori il vento si è fatto molto forte e una folata spalanca la porta del salone, spegnendo tutte le lampade. Il combattimento prosegue nell'oscurità (il -1 della luce fioca diventa un -2 per tutti gli attacchi).
6. Qualcuno dei presenti che non sta partecipando alla rissa lancia ogni sorta di oggetto contro i combattenti. Uno degli eroi o dei cattivi (il GM tira nuovamente i dadi per stabilire chi) rischia di prendersi in viso una bottiglia di vino, un piatto o un'aragosta, che conta come Arma Improvvisata (Gittata: 7,5/15/30, danni: For+d6, -1 ad attacco e Parata).

BOOOM!

Non appena la rissa volge al suo culmine (almeno metà dei cattivi sono Incoscienti oppure hanno estratto le pistole e i coltelli o messo gli eroi con le spalle al muro) un'esplosione squassa il veliero.

Il rumore è assordante, lo scafo di legno vibra e il colpo getta tutti per terra ponendo fine alla rissa, spegne le lanterne e manda l'intera struttura quasi sottosopra.

Nella stiva, Zazà e Pedro stavano avendo uno scambio di effusioni abbastanza intenso, proprio sulle casse di armi ed esplosivi che l'equipaggio del *Barracuda* aveva caricato a Cuba. Miguel, presente di nascosto sulla nave nella sua veste di Tipo Losco, ha seguito i due sospettando il peggio e ha fatto fuoco su di loro non appena gli è stato chiaro cosa stesse accadendo. In un moto di splendido eroismo, Pedro si è frapposto tra la ragazza e i colpi ed è stato fatto a pezzi dall'esplosione, che ha anche fatto a pezzi completamente buona parte della carena e del vascello. Adesso il *Barracuda* è distrutto in maniera irreversibile e sta affondando!

L'esplosione e l'inabissamento gettano tutti nel panico. Passeggeri e ballerine cominciano a gridare e a correre in giro, cercando di uscire dal salone e capire cos'è accaduto. Quando si accorgono che la nave sta affondando, la situazione peggiora ulteriormente.

Nel panico generale, gli eroi hanno solo 5 round per fare qualcosa, prima di finire in acqua.

- Se cercano di staccare una delle scialuppe di salvataggio si accorgeranno di come la cosa non è affatto facile durante un inabissamento, mentre il mare diventa sempre più forte e con la gente attorno completamente nel panico. Mettere in acqua una scialuppa è un'Impresa Drammatica in 5 turni, che richiede tiri di Riparare (o Navigare -2). Superato il quinto turno, se l'Impresa non è riuscita la scialuppa affonda insieme al *Barracuda*. Complicazioni: se la Carta Azione pescata è di Fiori, il tiro per quel round è a -2 e se fallito la penalità si applica anche a tutti i tiri successivi (il meccanismo di sblocco della scialuppa è bloccato). Il giocatore che riesce a sganciare la scialuppa merita 1 Benny!
- Se cercano di recuperare degli oggetti (per esempio armi cadute di mano, salvagenti, giubbotti di salvataggio, razzi di segnalazione, dispositivi di comunicazione marittima, cassette mediche, roba lasciata in cabina) devono effettuare con successo un tiro di Agilità per ogni "oggetto" che vogliono prendere o indossare in mezzo al panico. Possono riprovare ogni volta (l'oggetto rotola avanti e indietro per colpa del beccheggio o rimane fissato ai supporti), fino a che non saranno scaduti i 5 round.
- Se vogliono proseguire la rissa, il GM può continuare a metterla in scena e deve annotare tutti i cattivi resi Incoscienti, togliendoli dal gioco per il futuro. Attenzione che adesso gli sgherri di Mendoza non avranno nessuna remora a sparare addosso a chicchessia!
- Se vogliono aiutare le persone a mettersi in salvo, indossare i giubbotti di salvataggio o tranquillizzarsi, l'impresa è pressoché disperata, ma come GM tienine conto per il morale futuro delle Comparse, che saranno molto riconoscenti con i personaggi per il resto dell'avventura. Se i giocatori ti chiedono "se c'è qualcuno da aiutare", metti in scena delle situazioni drammatiche, con spogliarelliste rimaste incastrate sotto un armadio caduto, la Celebrità che da sfogo a ogni sorta di "vezzo" tipico del suo personaggio o bambini che dormono in cabina da salvare, e ricompensa gli eroi con 1 Benny per ogni atto eroico di questo tipo.

Alla fine dei 5 round, il *Barracuda* affonda per sempre nelle acque del Mar dei Caraibi, trascinando con sé tutte le scialuppe e i giubbotti di salvataggio che non sono stati sciolti e utilizzati.

Parte 2 - Naufragi, arrembaggi, tempeste e pescecani

*L'albero spezzato, una pinna nera
nella notte scura, come una bandiera...*

Acque agitate

Arrivati a questo punto della storia ci sono in acqua circa una cinquantina di persone, tra gli eroi, i cattivi sopravvissuti, gli altri passeggeri e l'equipaggio. E' notte fonda e una tempesta sta arrivando proprio in questo momento, coprendo stelle e luna e iniziando a riversare pioggia su tutto e tutti. La situazione è di panico generale, visto anche che non tutte le scialuppe sono state rese operative: qualche membro dell'equipaggio ne ha messa in acqua una, gli eroi *potrebbero* averne procurata un'altra e i cattivi (se sono sopravvissuti alla rissa) si sono messi in salvo su un'altra.

Che siano o meno in una scialuppa, gli eroi per prima cosa subiscono gli effetti del risucchio d'acqua dovuto all'inabissamento del *Barracuda* e devono effettuare con successo un tiro di Navigare (se hanno la propria scialuppa) o Nuotare (se non hanno la propria scialuppa) per evitare di perdere l'imbarcazione e/o finire trascinati sott'acqua e annegare (vedi regole in *Savage Worlds*). Da questo momento in poi, tutte le armi da fuoco di eroi e cattivi saranno inutilizzabili, mentre i razzi di segnalazione funzioneranno ancora benissimo.

Terminato l'effetto dell'inabissamento del *Barracuda*, i nostri eroi sentono grida e richieste di soccorso ovunque attorno a loro e dovranno muoversi a salvare quanta più gente possibile, tramite altri tiri di Percezione e Nuotare o Navigare. Ogni scialuppa può contenere sedici persone in maniera ottimale e ce n'erano quattro a bordo, ma probabilmente non tutte sono state messe in acqua (con un minimo di una: quella dell'equipaggio).

Ci sono comunque in giro abbastanza pezzi di scafo e parti di legno (una metà del ponte, l'albero spezzato, armadi di legno) per permettere a tutti di aggrapparsi a qualcosa... purché riescano a raggiungere questi frammenti di salvezza. E' il momento che gli eroi prendano in pugno la situazione e salvino qualche vita! Il Game Master può mettere in scena qualche salvataggio e una situazione drammatica/ironica con la Celebrità, la vecchia baronessa danarosa ma incapace di nuotare, qualche bambino o spogliarellista da salvare, i ricconi in piena crisi di nervi e così via...

All'arrembaggio!

I criminali rimasti coscienti (fosse anche uno solo) si sono appropriati di una scialuppa che adesso si trova a pochi metri dagli eroi e stanno tentando, con trambusto e imprecazioni, di metterla in moto per andarsene, non curanti degli altri passeggeri.

E' il momento per gli eroi di assaltare l'imbarcazione e appropriarsene, cosa che potrebbe significare la differenza tra la vita e la morte di molti dei naufraghi.

A ogni round fai un tiro di Riparare (-2) per un Brutto Ceffo, che tenta di far partire il motore danneggiato della scialuppa.

La scialuppa: Acc/VelMax: 5/20; Robustezza 8 (2); Equipaggio: 1+15; Note: può trasportare fino a 30 passeggeri, ma superato il limite normale di 1+15, Acc/VelMax diventa 5/15 e tutti i tiri di Navigare sono a -1. Se riesce a farla partire e gli eroi sono a bordo di un'altra imbarcazione, usa le regole per gli Inseguimenti di *Savage Worlds*.

Se gli eroi sono a mollo in acqua e il criminale riesce a far partire la scialuppa, l'ultima possibilità di recuperarla è afferrare al volo, con un tiro di Agilità, una fune sciolta che è legata alla barca e sta scivolando via insieme alla scialuppa che si allontana!

Solo un personaggio (a caso) potrà tentare di aggrapparsi alla corda e raggiungere l'imbarcazione. Una volta a bordo dovrà vedersela da solo con i criminali in fuga!

Mare forza nove!

Nel frattempo, la dannata tempesta aumenta d'intensità e diviene un vero e proprio nemico da combattere. Se i personaggi non hanno ancora salvato tutti è questo il momento di terminare l'opera. Le scialuppe possono imbarcare anche il doppio delle persone previste, ma in quel caso c'è il rischio che durante la tempesta si capovolgano. Dopo aver sconfitto i criminali del cartello, è tempo di fare i conti con il fortunale, le onde e gli ultimi salvataggi.

Se gli eroi hanno molti problemi in questa scena, il Game Master può fare intervenire i membri dell'equipaggio, che possono gestire la propria scialuppa con destrezza (Navigare d10), salvare anche loro qualche vita (compresa quella degli eroi) e dividersi tra più scialuppe (se ci sono) per manovrarle con più accortezza.

Pescecani!

Alla fine del quinto turno dell'Impresa Drammatica gli eroi sentono un grido provenire dai flutti: si tratta di Zazà, che è ancora in acqua ed è stata assalita da uno squalo! L'unico modo per salvarla è raggiungerla (nuotando o navigando) e combattere con la terribile creatura a mani nude o con armi da mischia (anche improvvisate).

Lo squalo ha morso Zazà, le ha lasciato una zanna bianca nella ferita e ha squarciato l'arteria femorale. Anche se i nostri fanno fuori la bestiaccia, altri squali arriveranno presto e sarà un massacro per quelli che sono ancora in acqua. Per prima cosa i nostri dovranno tamponare la ferita per evitare che la ragazza muoia dissanguata, effettuando una prova di Guarigione (-2). Poi dovranno finire di mettere in salvo tutti dagli squali, sempre con l'aiuto dei marinai del Barracuda.

Parte 3 - A bordo del *Maracaibo*

*Maracaibo, mare forza nove.
Fuggire sì ma dove, Zazà?*

Alla deriva!

Se gli eroi avevano messo mano a razzi segnalatori o dispositivi nautici di comunicazione è questo il momento di usarli. Se non hanno nessuna risorsa di questo tipo, potranno cercarla dentro la scialuppa (c'è una pistola da segnalazione con tre razzi) o alla fin fine se ne occuperanno i marinai del *Barracuda*.

Razzi e messaggio radio sembrano non avere risposta e passano alcune ore di attesa alla deriva, in cui potrebbero essere utili altre prove di Guarigione sui superstiti e l'uso dei kit medici che gli eroi potrebbero avere preso prima dell'inabissamento. Mancano all'appello solo un paio di passeggeri, i Brutti Ceffi (a meno che gli eroi non li abbiano tramortiti e presi con sé), il capo-skipper Pedro, altri due marinai e i cuochi / personale di bordo, che al momento dell'esplosione si trovavano sotto coperta. Pace all'anima loro.

Zazà è ancora in coma e febbricitante e non riprende conoscenza, mentre il Tipo Losco (Miguel) si sta tenendo alla larga dalle scialuppe e si sta salvando per conto suo, su un frammento di scafo galleggiante.

A questo punto, gli eroi potrebbero cercare di capire cos'è successo al *Barracuda*. Sembra abbastanza chiaro che non sono stati i Brutti Ceffi a sabotare la nave (chi farebbe esplodere un veliero in mezzo all'oceano mentre si trova a bordo? Inoltre erano tutti nella sala al momento dell'esplosione).

- Se Lulu fa parte del gruppo o chiedendo alle ballerine superstiti, si dovrebbe venire a sapere che Zazà ha un fidanzato ufficiale, ma che aveva una tresca segreta con lo skipper Pedro e al momento dell'esplosione era proprio impegnata, ehm..., in un incontro amoroso con Pedro nella stiva.
- Se Jerry fa parte del gruppo o chiedendo ai musicisti, si dovrebbe venire a sapere che si vocifera che Zazà sia l'amante segreta del celebre Miguel, il capo dei ribelli del Fronte, e che sia stato proprio lui a metterla a capo del *Barracuda* e a mandarla in giro per i Caraibi, chissà poi perché...
- Se Esteban fa parte del gruppo o chiedendo ai membri dell'equipaggio, si dovrebbe venire a sapere che il *Barracuda* fa in realtà strani traffici con Cuba. Sono loro ogni volta a dover caricare e scaricare delle misteriose casse di legno, che chissà poi che fine fanno...
- Se gli eroi ci hanno fatto caso prima dell'esplosione o se chiedono ai passeggeri chi mancasse nella sala in quel momento, potranno scoprire che l'unico a mancare dal salone era proprio il Tipo Losco... che non si trova neanche in questo momento sulle scialuppe!

Quando i nostri sono pronti e hanno concluso questa piccola indagine (in un modo o nell'altro), ecco che si sente alla distanza una sirena e appare un grosso cargo all'orizzonte!

In salvo!

Alle prime luci dell'alba, il *Maracaibo* arriva nella zona del naufragio e inizia a imbarcare i superstiti. Si tratta di un portacontainer che viaggiava in giro per quelle acque ed è stato allertato da una capitaneria di porto, che a sua volta aveva ricevuto la segnalazione da un diportista che aveva visto i razzi o ricevuto l'SOS nautico dei sopravvissuti.

Mentre ancora la tempesta imperversa tutto attorno, i passeggeri e l'equipaggio del *Barracuda* vengono accolti con coperte e portati sottocoperta per i primi soccorsi. Gli eroi salgono le scalette del *Maracaibo* per ultimi, aiutando anche Zazà, che adesso versa in condizioni più stabili e ha osservato con attenzione tutti quelli che venivano portati in salvo. In quel momento, il capitano si lascia sfuggire la seguente frase: "Per fortuna vi abbiamo trovati... quell'uomo ci ha indicato la zona del naufragio e siamo riusciti a raggiungervi nonostante la tempesta."

Se gli eroi non fanno domande, ci penserà Zazà, voltandosi con occhi di brace: "Quale uomo? Chi vi ha detto dove eravamo?" Il capitano risponde: "Un altro naufrago, che si è salvato su un frammento di scafo e stava remando in mezzo alla tempesta, lontano da tutti voi. Lo abbiamo imbarcato circa un'ora fa..."

Scontro finale!

Se i nostri corrono a vedere la cabina che era stata affidata al misterioso naufrago (nient'altri che Miguel) vi troveranno un marinaio olandese denudato e svenuto e nel cestino dei rifiuti scopriranno una parrucca, una barba finta e una maschera per il viso in lattice di livello "spionistico". Altrimenti sarà la stessa Zazà a correre in giro per la nave in cerca dell'uomo, ma senza rivelare la sua identità (rispetta la sua causa ancora abbastanza per non tradirlo, ma lo vuole uccidere con le sue stesse mani!). "Eccolo, è lui!" griderà a un tratto nella notte, indicando una figura di spalle che si aggira tra i container. "È l'uomo che ha ucciso Pedro e fatto esplodere il *Barracuda!*"

A quel punto, Miguel tira fuori un Ak 47 (recuperato a uno degli addetti alla sicurezza del *Maracaibo*) e inizia a sparare su tutto e tutti, correndo tra i container. Altri due membri dell'equipaggio, che possiedono altri AK 47 per evitare problemi con i pirati, si fanno sotto ma vengono crivellati di colpi e cadono sul ponte esanimi (e gli Eroi possono recuperare le loro armi). È il momento di una bella scena di inseguimento e combattimento sul ponte sferzato dalla tempesta e con il mare forza nove che fa beccheggiare (non molto) il cargo. La scena dovrebbe svolgersi dentro, fuori, attorno e sopra i container, con Miguel (che ora ha il volto coperto da un passamontagna verde) che scarica sventagliate di mitra su chi lo insegue. Il Game Master può gestire la scena come meglio crede, ammessi che gli eroi si lancino davvero all'inseguimento del fuggitivo (fuggire sì ma dove?), mentre l'equipaggio del cargo e i naufraghi, sconcertati, rimangono a distanza e sottocoperta. L'ultimo atto di questa tragica vicenda dovrebbe svolgersi sull'ultimo container a prua, che sporge in alto sopra il parapetto e sovrasta il mare in tempesta.

Ecco le tre possibili conclusioni:

- Miguel soverchia e abbatte gli eroi, uno dopo l'altro: all'ultimo momento appare dal nulla Zazà, che gli pianta un coltello nella schiena dicendo "Questo è per Pedro, figlio di puttana... Non hai capito che io amavo solo te... e hai rovinato tutto!". A quel punto, Miguel si gira a guardarla senza dire nulla e poi si getta/cade in acqua, svanendo per sempre tra i flutti...
- Miguel ha la peggio e viene crivellato di colpi dai nostri eroi. All'ultimo momento si getta/cade in acqua, svanendo per sempre tra i flutti... Zazà si avvicina agli eroi e al parapetto, in lacrime, e dirà "Il povero Pedro è stato vendicato, figlio di puttana... Non hai capito che io amavo solo te... e hai rovinato tutto!"
- Miguel viene catturato o bloccato. Mentre gli eroi stanno per togliergli il passamontagna o scortarlo sottocoperta appare dal nulla Zazà, che gli pianta un coltello nella schiena dicendo "Questo è per Pedro, figlio di puttana... Non hai capito che io amavo solo te... e hai rovinato tutto!" A quel punto, Miguel si gira a guardarla senza dire nulla e poi si getta/cade in acqua, svanendo per sempre tra i flutti...

Titoli di coda

La tempesta passa dopo qualche ora e a metà mattina arrivano degli elicotteri di salvataggio di San José a trasportare i naufraghi negli ospedali del paese.

Gli eroi vengono pubblicamente ringraziati di quello che hanno fatto, ma anche interrogati sull'accaduto, visto che molti passeggeri hanno parlato di risse, spari ed esplosioni. Di Miguel e degli ultimi dispersi non c'è più alcuna traccia e nessuno ha idea di che cosa sia accaduto al capo del Fronte, se non che qualche giorno dopo ha fatto di nuovo parlare di sé durante una processione sacra in uno dei villaggi della Sierra, dove ha partecipato alla messa con il suo celebre passamontagna verde in viso.

Zazà e l'equipaggio del *Barracuda* sono stati presto rilasciati e l'accusa di contrabbando è caduta, con una sentenza abbastanza discussa. Si dice che la giovane e scaltra ballerina abbia ora un nuovo "patrono" molto in alto, che la ha aiutata con i processi. Adesso a quanto pare è finita sull'Isola di San Pedro a gestire un locale chiamato "il Gran Salotto", una casa di piaceri per stranieri con una ventina di ragazze creole che danzano ogni sera come matte e una buona scorta di droghe legali o meno legali...

È un po' ingrassata, si dice, e la ferita alla gamba non la fa più ballare come prima.

Se sarai cortese ti farà vedere, nella pelle bruna, una zanna bianca come la luna...

PERSONAGGI NON GIOCANTI

COMPARSE

Le Ballerine (4)

Coco, Odette e Mariana (e Lulu, se non viene utilizzata come personaggio giocante), sono ragazze bellissime e disinibite.

Attributi: Agilità d8, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Ballare d8, Bassifondi d6, Persuasione d6, Provocare d4

Carisma: +2; **Parata:** 2; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Attraente

Svantaggi: -

Equipaggiamento: Costumi di scena discinti e colorati.

L'Equipaggio (8)

Gli otto membri dell'equipaggio, compreso il comandante Pedro. Abbronzati ed esperti lupi di mare.

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Arrampicarsi d6, Bassifondi d4, Combattere d4, Intimidire d4, Navigare d10, Nuotare d6, Percezione d4

Carisma: 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Mano Ferma

Svantaggi: -

Equipaggiamento: Divisa bianca, coltellino (For+d4).

I Musicisti (5)

Stimati professionisti, molto bravi nel loro lavoro, sono simpatici artisti caraibici dal sangue caldo.

Attributi: Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d4, Nuotare d4, Percezione d4, Persuasione d6, Suonare d8

Carisma: +2; **Parata:** 2; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Carismatico

Svantaggi: -

Equipaggiamento: Camicie colorate, strumenti: percussioni, tromba, chitarra acustica, xilofono.

La Celebrità

Una celebrità, in un weekend di relax con qualche amico. Al Game Master stabilire chi sia.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Dipendono dal personaggio scelto!

Carisma: +4; **Parata:** 2; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Carismatico, Celebrità (Nuovo Vantaggio di Tropicana, già calcolato)

Svantaggi: -

Equipaggiamento: Abiti eleganti da vacanza, penna per gli autografi, smartphone.

Gli Altri Passeggeri (30)

Turisti in vacanza a San José: ricconi con la puzza sotto al naso, un paio di facoltose famiglie con bambini, una decina di vecchi pensionati danarosi, tre giovani coppie in viaggio o in luna di miele e un'altra decina di vacanzieri assortiti.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Percezione d4

Carisma: 0; **Parata:** 2; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: -

Svantaggi: -

Equipaggiamento: Abiti comodi da vacanza, macchina fotografica.

I Brutti Ceffi (1 per Eroe, più 1)

Gentaglia sguaiata e fastidiosa, sono pericolosi tagliagole membri della banda di Carlos Mendoza, il superboss del crimine organizzato di San José.

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d6, Combattere d6, Furtività d4, Intimidire d4, Nuotare d4, Sparare d6

Carisma: -2; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: -

Svantaggi: Avido, Meschino

Equipaggiamento: Coltello a serramanico (For+d4); revolver S&W (gittata: 30/60/120, danni: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1).

Nota: Durante la rissa, sono Affaticati (-1) per via del vino e dei cocktail trangugiati.

Gli Squali

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Combattere d8, Nuotare d10, Percezione d12

Parata: 6; **Passo:** -; **Robustezza:** 5

Capacità Speciali:

Acquatico: Passo: 25.

Morso: For+d6.

PROTAGONISTI

Il Tipo Losco (Miguel)

Tende a stare in disparte, porta barba e capelli lunghi e indossa sempre cappello e grandi occhiali da sole. Si tratta di "Miguel" (se questo è il suo vero nome), il misterioso capo dei ribelli del Fronte di Liberazione Nazionale attivo a San José.

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d8

Abilità: Bassifondi d8, Combattere d8, Furtività d6, Intimidire d8, Nuotare d10, Percezione d6, Persuasione d12, Seguire Tracce d6, Sopravvivenza d6, Sparare d10

Carisma: +2; **Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

Vantaggi: Carismatico, Comando, Leader Nato, Presenza Imperiosa, Tempra d'Acciaio

Svantaggi: Giuramento (Liberare il Popolo di San José dall'oppressivo governo nazionale), Innamoratissimo di Zazà, Ricercato (dal governo di San José)

Equipaggiamento:

Sul Barracuda: Maschera in lattice con barba, parrucca, occhiali da sole, coltello a serramanico (For+d4); revolver S&W (gittata: 30/60/120, danni: 2d6+1, CdT 1, Colpi 6, PA 1).

Sul Maracaibo: Passamontagna verde, AK47 (Gittata: 60/120/240; Danni: 2d8+1; CdT 3; Colpi 30; PA 2; automatica).

Zazà

Proprietaria del Barracuda, è una delle più celebri spogliarelliste ed esotic dancer di San José, una sorta di celebrità dell'ambiente. Vederla da vicino conferma le voci sulla sua bellezza e il suo carattere focoso, ma è molto difficile che i passeggeri possano entrarle in confidenza. È una furba e disinibita seduttrice, dal carattere forte e vivace e con uno spiccato senso degli affari.

Attributi: Agilità d8, Forza d4, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Ballare d12, Bassifondi d10, Combattere d6, Intimidire d6, Nuotare d6, Percezione d6, Persuasione d8, Provocare d6, Sparare d4

Carisma: +6; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Carismatica, Molto Attraente, Dura a Morire, Fortuna, Venere in Bikini (Nuovo Vantaggio di Tropicana), Volontà di Ferro

Svantaggi: Avida (minore)

Equipaggiamento: Costume di scena discinto e colorato, coltello a serramanico (For+d4).

Venere in Bikini: Il tuo personaggio è talmente attraente che i nemici esitano e perdono la concentrazione. Fin tanto che il tuo personaggio è chiaramente visibile ed ha almeno il 50% di pelle in vista, gli attacchi degli avversari sono penalizzati in base alla tua bellezza: -1 se sei Attraente, -2 se sei Molto Attraente. Ai loro attacchi si applica un ulteriore -1 se indossi solo un costume da bagno (o equivalente... o meno ancora).

EROI PRONTI DA GIOCARE

Le parti in corsivo del background devono essere lette solamente dal giocatore che sceglie il personaggio corrispondente.

Lulu, Spogliarellista

Al secolo Luiza Colombo, una giovane e attraente ragazza creola che fa la ballerina e la spogliarellista a bordo del *Barracuda*. Conosce certamente le proprie doti e sa piegare gli uomini ai propri voleri come una scaltra odalisca, nonostante finga sempre di essere una ingenua e innocente ragazza di paese, gettata in un mondo di squali. Non si fa mai insultare o mettere le mani addosso da nessuno, a meno che non sia lei a deciderlo! *Lavora con Zazà da qualche settimana e sa che c'è qualcosa di losco sul Barracuda, ma non le interessa molto. Ammira Zazà come donna "che ce l'ha fatta" e vorrebbe imitarla. Sa anche che la proprietaria del Barracuda ha da qualche parte un amante ufficiale, ma che a bordo ama intrattenersi col bel "Pedro", il capo-skipper.*

Attributi: Agilità d8, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d6, Intimidire d6, Lanciare d6, Nuotare d6, Percezione d6, Persuasione d6, Provocare d6

Carisma: +2; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Attraente

Svantaggi: Svampita

Equipaggiamento: Costume di scena, discinto e colorato.

Esteban Sanchez, Marinaio

Marinaio del *Barracuda*, ha ottenuto questo lavoro da un paio di mesi. La paga è buona e non è un problema fare un po' di contrabbando, quando capita. I suoi trascorsi sono un po', come dire, burrascosi, ed Esteban è ben felice di aver trovato un lavoretto facile facile come questo. *E' uno dei marinai che si occupa ad ogni viaggio di imbarcare quelle pesanti casse di legno a Cuba e scaricarle a San José, anche se non ha idea di cosa contengano. Gli altri marinai parlano di droga o armi ma solo Pedro, il capo-skipper, e Zazà, la proprietaria del Barracuda, sanno davvero di cosa si tratta.*

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Arrampicarsi d6, Bassifondi d4, Combattere d6, Intimidire d4, Lanciare d6, Navigare d8, Nuotare d6, Percezione d4, Riparare d4, Sparare d4

Carisma: 0; **Parata:** 5; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

Vantaggi: Massiccio

Svantaggi: Avido (minore)

Equipaggiamento: Divisa bianca, coltellino (For+d4).

Jerry Calois, Musicista

Uno dei musicisti delle traversate a bordo del *Barracuda*. Jerry suona il pianoforte e anima le cene e altri momenti a bordo della traversata. Solare, abbronzato e carismatico, spesso si intrattiene con vacanzieri danarose o con le ballerine di bordo. E' un uomo di mondo, che non si tira indietro se ci sono dei rischi da correre o c'è da giocare un po' d'azzardo... *Tra i membri del gruppo musicale si vocifera che Zazà sia l'amante segreta niente di meno che del celebre Miguel, il capo dei ribelli del Fronte, e che sia stato proprio lui a metterla a capo del Barracuda e a mandarla in giro per i Caraibi. Chissà che non ci sia da guadagnarci sopra, da questa storia...*

Attributi: Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d6, Combattere d4, Navigare d4, Nuotare d6, Percezione d6, Persuasione d6, Suonare d8

Carisma: +2; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Carismatico, Mano Ferma

Svantaggi: Curioso, Eccentrico (accento francese)

Equipaggiamento: Camicia colorata, chitarra acustica.

Fernando Castro, Tipo da spiaggia

Surfista, sportivo, tipo da spiaggia. Sempre abbronzato, con il fisico curato e muscoloso, gli occhiali da sole e un sorriso rilassato in volto. Fernando vive da qualche mese a San José, nella comunità dei surfisti di Bahia del Sol e ha deciso di rimanerci per un bel po'. Sta solo cercando un impiego redditizio o qualche buona idea per svoltare la giornata. Questo weekend sul Barracuda gli potrebbe schiarire le idee...

Attributi: Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Arrampicarsi d4, Bassifondi d4, Combattere d4, Lanciare d6, Navigare d6, Nuotare d10, Percezione d4, Persuasione d6, Riparare d4

Carisma: 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Spirito Surfista (Nuovo Vantaggio di Tropicana)

Svantaggi: Eroico

Equipaggiamento: Camicia Hawaiana, jeans, sneakers.

Spirito Surfista: Hai raggiunto la pace interiore che l'animo umano può ottenere tramite la contemplazione della natura, il relax in riva al mare e diversi *margaritas*. Aggiungi +2 ai tiri per resistere alle Prove di Volontà e +2 ai tiri di Paura.

Morena La Rosa, Studentessa

Studentessa fuori sede all'Università di San José, dove frequenta Oceanografia. Appassionata del mare e della navigazione, è anche un'abilissima nuotatrice, oltre che una romantica intellettuale. Ama molto la vita notturna di Villa Rosada, il centro storico di San José gremito di studenti e artisti di ogni provenienza. Questo viaggio sul Mar dei Caraibi è un'esperienza rilassante dopo gli ultimi frenetici weekend della movida josefina.

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d4, Combattere d4, Conoscenze (Scienze) d8, Investigare d6, Navigare d6, Nuotare d10, Percezione d6, Riparare d4

Carisma: 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: L'Anima della Festa (Nuovo Vantaggio di Tropicana)

Svantaggi: Curiosa, Eccentrica (romantica e sognatrice)

Equipaggiamento: Abiti comodi, ballerine, borsetta con i trucchi, macchina fotografica.

L'Anima della Festa: Sei praticamente nata con un mojito in mano. Aggiungi +2 ai tiri di Bassifondi, Furtività e Persuasione quando sei in una festa, in un bar o in circostanze simili.

James "Jimmy" Malone, Paparazzo

Originario di Miami, sei in prova come ficcanaso/fotografo/spione associato alla Lewis - Parker, un'agenzia di San José che si occupa di fotografare celebrità e vip assortiti in situazioni imbarazzanti e rivendere il materiale ai tabloid (o ricattare il malcapitato, ovviamente). *Il mare non è proprio roba per te, ma non potevi tirarti indietro quando il tuo capo ti ha spedito a calci sul Barracuda a fare qualche scatto in segreto a quella dannata celebrità che si trova a bordo: "Chissà che non vada in giro nuda sul pontile, non organizzati orge con i suoi amichetti o non cada in mare ubriaca." Macché! Siete a metà della traversata e finora è stata di una noia mortale...*

Attributi: Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

Abilità: Bassifondi d6, Combattere d4, Conoscenze (Celebrità) d6, Furtività d8, Investigare d4, Nuotare d4, Percezione d8, Persuasione d4, Riparare d4

Carisma: 0; **Parata:** 4; **Passo:** 15; **Robustezza:** 5

Vantaggi: Fortuna

Svantaggi: Curioso, Sono Troppo Vecchio per Queste St... (Nuovo Svantaggio di Tropicana)

Equipaggiamento: Abiti comodi, macchina fotografica professionale.

Sono Troppo Vecchio per Queste St...: Non c'entra davvero l'età, ma come ti senti dentro. Quando ricevi un Due come Carta Azione, devi "usare" un'azione per lamentarti.

Questo scenario fa riferimento al sistema di gioco *Savage Worlds*, disponibile da Pinnacle Entertainment Group a questo link: www.peginc.com. *Savage Worlds* e tutti i loghi e i marchi registrati sono proprietà di Pinnacle Entertainment Group e usati con il loro permesso. Pinnacle non è responsabile o garante della qualità, fruibilità o adeguatezza di questo prodotto.

Tropicana è un Savage Setting sviluppato da Black Pepper Game Studio di Mauro Longo e Giuseppe Rotondo per conto di Gramel. Tutti i diritti sono riservati. Gramel Justyna Kory, *Tropicana* e tutti i loghi e i marchi registrati sono proprietà di Gramel Justyna Koryś.

GG Studio è una etichetta editoriale di Jolly Troll di Gionata Dal Farra Per qualsiasi informazione scrivete a: info@savageworlds.it info@jollytroll.it

Savage Worlds creato da Shane Lacy Hensley.