

CALL of CTHULHU[®]

FERMATE QUELL'AUTO!

Breve guida alle sparatorie contro i veicoli



Un modulo per Call of Cthulhu
scritto da Rai Giampaolo

Chiariamo subito una cosa: come chiunque abbia visto il film Last action hero con Arnold Schwarzenegger sa perfettamente, le auto colpite da un proiettile non esplodono.

Certo, se stavate trasportando delle cassette di dinamite e il proiettile ci finisce sopra farà un bel botto... ma di solito la gente non va in giro con la dinamite.

Tuttavia, in linea generale, sparare a un'automobile in corsa può causare danni irreparabili all'auto ma soprattutto ai suoi occupanti.

Se il proiettile colpisce il motore o il radiatore potrebbe causare un guasto meccanico che porterà più o meno rapidamente all'arresto dell'auto, se il proiettile colpisce il serbatoio del carburante potrebbe causare una perdita di benzina e un incendio.

Inoltre, se il proiettile colpisce un passeggero o il conducente, potrebbe causare lesioni gravi o addirittura la morte, la protezione offerta dalle lamiere e finestrini è minima.

Certo, per mettere a segno un colpo critico ci vuole un'ottima mira o una buona dose di fortuna, perché nella maggior parte dei casi il solo effetto di un colpo a segno sarà un buco nella carrozzeria o la spettacolare ma innocua esplosione di un finestrino.

Queste regole aggiuntive aiuteranno il Custode a gestire una sparatoria contro un mezzo in fuga, tenendo conto delle condizioni di partenza.

La prima cosa da sapere è che è molto difficile colpire un'auto in moto, a meno che non si stia avvicinando frontalmente... e allora forse bisogna anche pensare a levarsi di mezzo.

Colpire le gomme o una parte specifica diventa molto difficile, anche se non impossibile, lo scoppio di un pneumatico può diventare pericoloso se l'auto procede a forte velocità, il guidatore dovrà riuscire in un tiro su Guidare per evitare di finire fuori strada.

Le altre parti della vettura vulnerabili sono il motore, il radiatore e il serbatoio, anche se è difficile che un colpo possa fermare istantaneamente la vettura.

Per esempio un colpo al radiatore farà surriscaldare il motore ma ci vorrà qualche minuto prima del blocco, lo stesso per una perdita d'olio, anche un colpo al serbatoio non è detto che abbia un effetto immediato.

Ci saranno comunque colpi fortunati che causeranno un danno catastrofico e arresteranno immediatamente la corsa della vettura, per esempio centrare lo spinterogeno fermerà subito il motore (ok, non sono molte le auto con lo spinterogeno), una perdita di benzina potrebbe prendere fuoco costringendo gli occupanti a fermare il veicolo e scendere, ma alla fine la parte più vulnerabile della vettura è il guidatore.

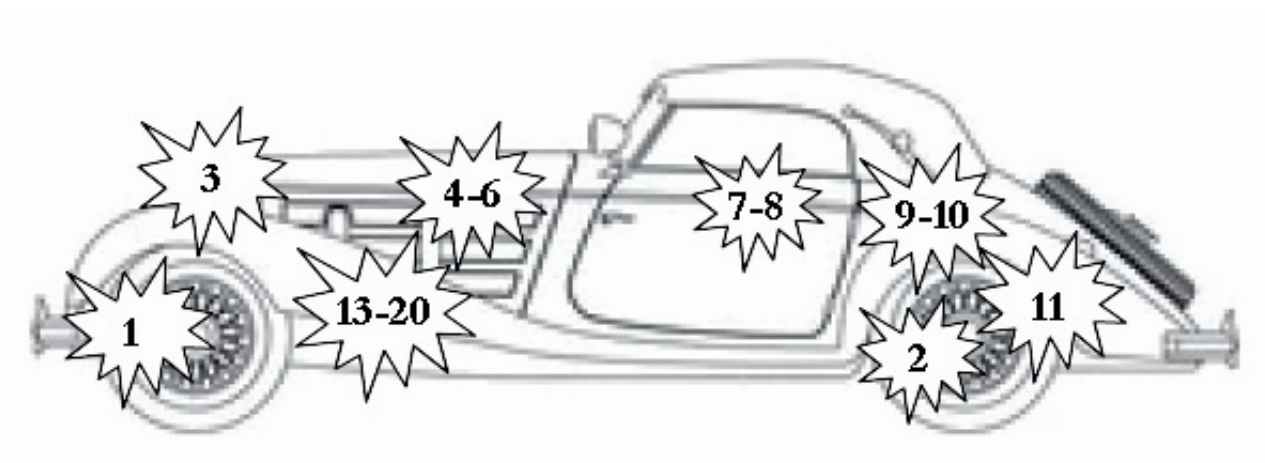
Sebbene le lamiere e in misura minore i finestrini forniscano una certa protezione i proiettili riusciranno comunque a ferire, anche in modo grave, gli occupanti della vettura.

Se il conducente viene colpito è probabile che perda il controllo dell'auto e che questa finisca fuori strada, schiantandosi contro qualche ostacolo.

Le regole che seguono tengono conto di tutti questi fattori e della posizione in cui si trova chi sta sparando rispetto alla vettura (Laterale, di fronte, di retro e da sopra).

Di fianco

Tirare per verificare di aver colpito l'auto, se il colpo è andato a segno allora si tira un dado da 20 (D20):



- 1 colpito lo pneumatico anteriore, l'auto sbanda e si ferma;
- 2 colpito lo pneumatico posteriore, l'auto sbanda e si ferma;
- 3 colpito il radiatore, dopo 10 minuti l'auto si ferma con il motore fumante;
- 4 - 6 colpito il motore (1) tirare un D6;
- 7 - 8 colpita la portiera anteriore (2) tirare un D6;
- 9 - 10 colpita la portiera posteriore o la fiancata corrispondente (3) tirare un D6;
- 11 colpito il serbatoio (4) tirare un D6;
- 12 - 20 c'è un nuovo buco nella carrozzeria.

- (1):
- 1 - Il motore inizia a perdere olio e dopo 30 minuti si ferma;
 - 2 - Il motore si ferma quasi subito;
 - 3 - Il motore si ferma e prende fuoco;
 - 4 - 6 - Il motore continua a funzionare.

- (2):
- 1 - Il guidatore viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 2;
 - 2 - 3 - Il finestrino va in mille pezzi;
 - 4 - 6 - C'è un nuovo buco nella portiera.

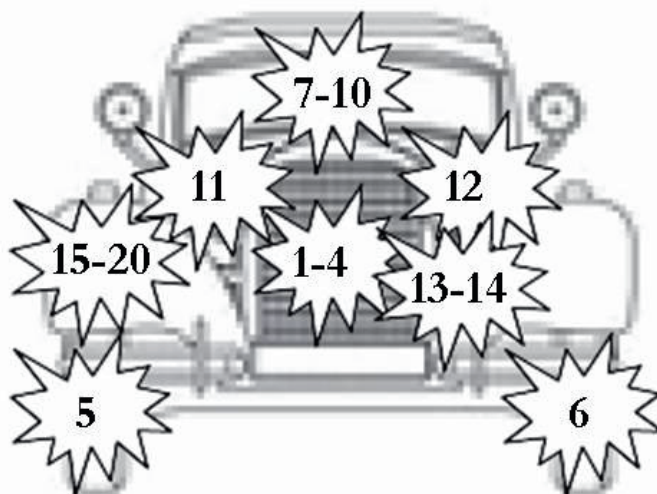
- (3):
- 1 - Il passeggero viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 2, se non c'è il passeggero c'è solo un nuovo buco nella carrozzeria o un finestrino in frantumi;
 - 2 - 3 - Il finestrino va in mille pezzi;
 - 4 - 6 - C'è un nuovo buco nella carrozzeria.

- (4):
- 1 - 3 - Si apre un buco nel serbatoio sopra al livello della benzina;
 - 4 - 5 - L'auto si ferma senza benzina dopo 1D20 minuti;
 - 6 - La benzina finisce sul tubo di scappamento e prende fuoco.

Nel caso venga colpita una gomma dell'auto se la velocità è alta effettuare un tiro su Guidare.

Di fronte

Tirare per verificare di aver colpito l'auto, se il colpo è andato a segno allora si tira un dado da 20 (D20):



- | | |
|---------|---|
| 1 - 4 | colpito il radiatore, dopo 10 minuti l'auto si ferma con il motore fumante; |
| 5 | colpito lo pneumatico sinistro, l'auto sbanda e si ferma; |
| 6 | colpito lo pneumatico destro, l'auto sbanda e si ferma; |
| 7 - 10 | colpito il parabrezza (1) tirare un D6; |
| 11 | colpito il fanale sinistro; |
| 12 | colpito il fanale destro; |
| 13 - 14 | colpito il motore (2) tirare un D6; |
| 15 - 20 | c'è un nuovo buco nella carrozzeria. |

- (1):
- 1 - Il guidatore viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 1;
 - 2 - Se c'è un passeggero questo viene colpito, altrimenti il parabrezza va in mille pezzi;
 - 3 - 6 - Il parabrezza va in mille pezzi.

- (2):
- 1 - Il motore inizia a perdere olio e dopo 30 minuti si ferma;
 - 2 - Il motore si ferma quasi subito;
 - 3 - Il motore si ferma e prende fuoco;
 - 4 - 6 - Il motore continua a funzionare.

Nel caso venga colpita una gomma dell'auto se la velocità è alta effettuare un tiro su Guidare.

Da dietro

Tirare per verificare di aver colpito l'auto, se il colpo è andato a segno allora si tira un dado da 20 (D20):



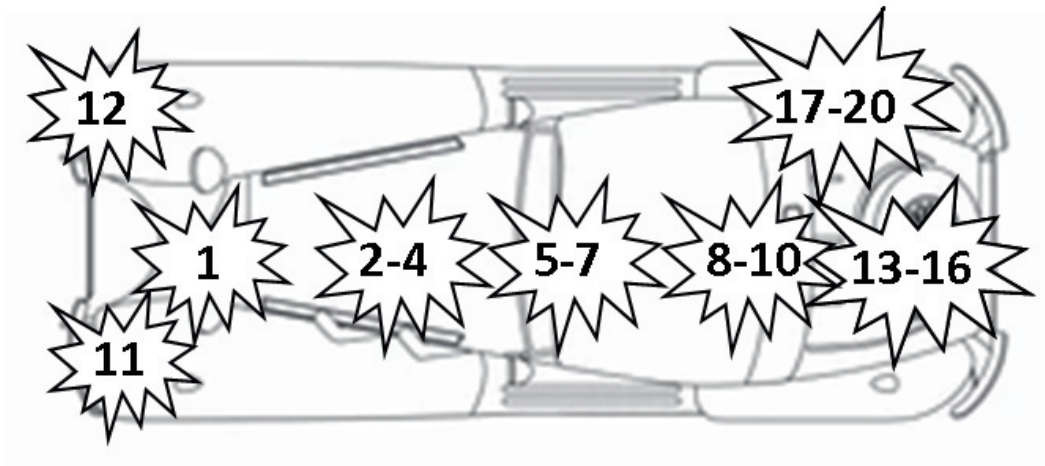
- 1 - 4 colpito il lunotto posteriore (1) tirare un D6;
- 5 colpito lo pneumatico sinistro, l'auto sbanda e si ferma;
- 6 colpito lo pneumatico destro, l'auto sbanda e si ferma;
- 7 - 12 colpito il bagagliaio (2) tirare un D6;
- 13 - 14 colpito il serbatoio (4) tirare un D6;
- 15 - 20 c'è un nuovo buco nella carrozzeria.

- (1):
 - 1 - Il guidatore viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 1;
 - 2 - Se c'è un passeggero sul sedile anteriore questo viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 1, altrimenti il lunotto va in mille pezzi;
 - 3 - Se ci sono passeggeri sul sedile posteriore uno di questi viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 1, altrimenti il lunotto va in mille pezzi;
 - 4 - 6 - Il lunotto va in mille pezzi.
- (2):
 - 1 - Se nel bagagliaio ci sono sostanze esplosive queste detonano, se ci sono sostanze infiammabili queste prendono fuoco;
 - 2 - 6 - Il bagagliaio ha un nuovo buco;
- (3):
 - 1 - 3 - Si apre un buco nel serbatoio sopra al livello della benzina;
 - 4 - 5 - L'auto si ferma senza benzina dopo 1D20 minuti;
 - 6 - La benzina finisce sul tubo di scappamento e prende fuoco.

Nel caso venga colpito una gomma dell'auto se la velocità è alta effettuare un tiro su Guidare.

Da sopra

Tirare per verificare di aver colpito l'auto, se il colpo è andato a segno allora si tira un dado da 20 (D20):



- 1 colpito il radiatore, dopo 10 minuti l'auto si ferma con il motore fumante;
- 2 - 4 colpito il motore (1) tirare un D6;
- 5 - 7 colpito il tettuccio nella parte anteriore (2) tirare un D6;
- 8 - 10 colpito il tettuccio nella parte posteriore (3) tirare un D6;
- 11 colpito il fanale sinistro;
- 12 colpito il fanale destro;
- 13 - 16 colpito il bagagliaio (4) tirare un D6;
- 17 - 20 c'è un nuovo buco nella carrozzeria.

- (1):
 - 1 - Il motore inizia a perdere olio e dopo 30 minuti si ferma;
 - 2 - Il motore si ferma quasi subito;
 - 3 - Il motore si ferma e prende fuoco;
 - 4 - 6 - Il motore continua a funzionare.
- (2):
 - 1 - 2 - Il guidatore viene colpito, i punti ferita vengono ridotti di 2;
 - 3 - 4 - Se c'è un passeggero questo viene colpito, altrimenti c'è un nuovo buco nel tettuccio;
 - 5 - 6 - c'è un nuovo buco nel tettuccio.
- (3):
 - 1 - Se c'è un passeggero viene colpito, i punti ferita sono ridotti di 2;
 - 2 - Se ci sono due passeggeri viene colpito quello a sinistra, altrimenti c'è un nuovo buco nel tettuccio;
 - 3 - Se ci sono due passeggeri viene colpito quello a destra, altrimenti c'è un nuovo buco nel tettuccio;
 - 4 - 6 - C'è un nuovo buco nel tettuccio.
- (4):
 - 1 - Se nel bagagliaio ci sono sostanze esplosive queste detonano, se ci sono sostanze infiammabili queste prendono fuoco;
 - 2 - 6 - Il bagagliaio ha un nuovo buco.

Cosa succede se...

Se viene colpito il guidatore e la ferita non supera un terzo dei suoi Punti Ferita totali questi dovrà effettuare un tiro su Costituzione per vedere se riuscirà a mantenere in strada l'automobile.

Se i danni subiti superano un terzo dei suoi Punti Ferita totali allora dovrà effettuare un tiro Costituzione e uno Fortuna per non uscire di strada.

Se viene colpito uno pneumatico e la velocità è inferiore a 50 chilometri orari l'auto il guidatore riuscirà a controllarla, se la velocità è superiore dovrà effettuare un tiro su Guidare per evitare di uscire di strada e/o andare a sbattere contro un ostacolo.

E se l'auto fosse blindata cosa succederebbe?

La prima persona che fece blindare una vettura fu il gangster Al Capone, l'auto era una Cadillac Town Sedan V8 del 1928 equipaggiata con motore V8 L 341-A da novanta cavalli, sulla copertina c'è la foto di quest'auto affascinante.

Non è escluso che qualcuno abbia inserito lamiere d'acciaio nelle auto anche prima, però va tenuto conto che il peso aggiuntivo avrebbe comportato un peggioramento delle prestazioni e della guidabilità.

Per fermare le pallottole una lastra d'acciaio di 5 millimetri può essere sufficiente, in tal caso il peso è di circa 40 chilogrammi al metro quadrato, un vetro da un pollice (25,4 millimetri) pesa circa 60 chili a metro quadrato, calcolando otto metri quadrati per l'acciaio e due metri quadrati per il vetro si arriva a 440 chili.

Decisamente troppi per i 20 cavalli della Ford T, le auto più moderno come la Ford A avevano una potenza almeno doppia e potevano essere blindate efficacemente.

Se la protezione si limita all'inserimento di lamiere i colpi non penetreranno la carrozzeria ma si applicheranno le regole per i colpi ai finestrini e agli pneumatici.

Se anche i finestrini sono stati protetti allora l'unico modo per fermare la vettura è colpire gli pneumatici, cosa abbastanza difficile.

Se i colpi arrivano di fronte il radiatore potrà comunque essere colpito, dato che non è possibile proteggerlo con una lamiera, che ostacolerebbe il flusso dell'aria e impedirebbe un efficace raffreddamento del motore.

Sparando dall'alto si applicherebbero le regole normali, la blindatura non veniva applicata al tettuccio o alla parte superiore del cofano.



Questo modulo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.

Se volete modificarlo potete farlo, se volete citare la fonte da cui lo avete preso ve ne sarei grato.

