

# AVIS

&



ASSOCIAZIONE

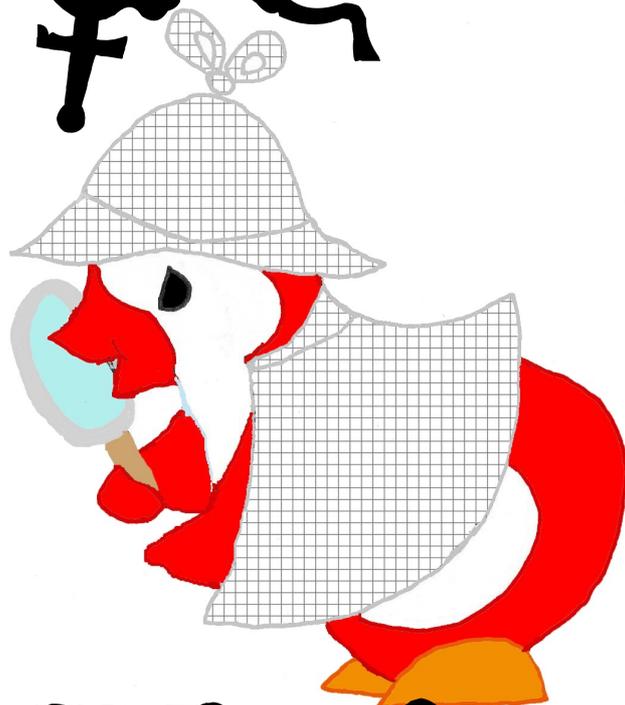
Ludica Oltretempo



PRESENTANO:

# SAMGUE

E



# MISFERRI

*Un gioco di ruolo sulle problematiche degli anni venti e trenta del vecchio secolo*

*A cura di Cristoni Andrea, Malmusi Enrico, Bruzzi Matteo, Chierici Luca*

V1.4.4

# INDICE ANALITICO

<b>Introduzione</b> .....	3
- <b>Cos'è un gioco di ruolo</b> .....	3
- <b>Premessa</b> .....	4
- <b>Lessico &amp; Abbreviazioni</b> .....	5
<b>Ambientazione</b> .....	6
- <b>I Ruggenti Anni Venti</b> .....	6
- <b>Il Proibizionismo</b> .....	7
- <b>Il Gangsterismo</b> .....	8
- <b>Il Gangster per eccellenza: La Storia di Al Capone</b> .....	8
<b>Gli Esordi</b> .....	9
<b>Gli Anni del Successo</b> .....	9
<b>La Caduta</b> .....	10
<b>La Fine</b> .....	11
- <b>La fine del Proibizionismo</b> .....	11
- <b>La Storia del Ku Klux Klan</b> .....	12
- <b>Il B.O.I.: Bureau Of Investigation</b> .....	18
- <b>La donna negli anni '20</b> .....	21
- <b>La nascita di un fenomeno: il Jazz</b> .....	24
- <b>Un Decennio di Storia e Curiosità in pillole</b> .....	27
<b>Il Sistema di Gioco</b> .....	28
- <b>Il Sistema Percentuale a Gradi</b> .....	28
- <b>Come si usa la tabella</b> .....	29
- <b>Creazione del personaggio</b> .....	30
<b>Parte descrittiva</b> .....	30
<b>Attributi dell'Agente</b> .....	31
<b>Parti vitali e Punti Benessere</b> .....	32
<b>Le Attitudini</b> .....	33
<b>Armi Bianche e da Fuoco</b> .....	37
- <b>Gestione del gioco: Regole e Affini</b> .....	38
<b>Il Round e le tipologie di Azioni</b> .....	38
<b>Attributi o Attitudini?</b> .....	39
<b>L'Agilità e l'Iniziativa</b> .....	40
<b>Il tiro Freddezza</b> .....	41
<b>Bonus e Malus</b> .....	41
<b>Mirare o colpire alla cieca?</b> .....	42
<b>Bonus al Danno</b> .....	43
<b>Quando sopraggiunge la morte?</b> .....	43
<b>L'avanzamento dei personaggi</b> .....	44
<b>Appendice A – Tabella dell'Equipaggiamento</b> .....	45
<b>Appendice B – Tabella delle Armi</b> .....	46
<b>Appendice C – Gli Stati Uniti</b> .....	47
<b>Appendice D – Avventura Il Vigilantes</b> .....	48
<b>Bibliografia</b> .....	56
<b>Ringraziamenti</b> .....	57
<b>Scheda del Personaggio</b> .....	59
<b>GNU Free Documentation License</b> .....	60

# INTRODUZIONE

## Cos'è un gioco di ruolo:

Fin da piccoli abbiamo giocato cercando di far finta di essere un'altra persona, come quando si perdevano interi pomeriggi a guardie e ladri oppure a imitare i cow boy che davano la caccia agli indiani. In questi casi abbiamo interpretato una figura che non eravamo veramente noi, un po' come fanno gli attori quando seguendo un copione e le direttive di un regista eseguono quelle che in un film vengono chiamate parti! Il gioco di ruolo, quindi a differenza di altri giochi di società o con intenti ludici, permette di affinare l'interpretazione di un ruolo che non ci appartiene per davvero, come facevamo già da bambini, ma aggiungendo delle regole che permettono di evitare litigi o discussioni che porterebbero via solo del tempo.

Immaginatevi di essere un soldato nella seconda guerra mondiale, un killer al quale è stato dato un importante compito da assolvere oppure un'importante spia a livello mondiale che deve salvare il mondo: voi come vi comportereste? Quali sarebbero le vostre scelte davanti a problemi che difficilmente vi si potrebbero parare davanti nella vita reale? Il gioco di ruolo (abbreviato d'ora in poi in Gdr per comodità), quindi da possibilità di interpretare ruoli che sfuggono alla vita di tutti i giorni, e di sperimentare emozioni stando seduti tranquillamente intorno a un tavolo con i propri amici... Infatti l'essenza stessa dei gdr è proprio quella di sviluppare l'interpretazione, la recitazione di una parte che ci inventiamo noi calata in un contesto che potrebbe essere benissimo quello che più preferite: ogni gdr ha un suo background o ambientazione dove potrete sviluppare e dipanare le vostre trame (avventure), come succede nel teatro, al cinema, in un film o in un libro...

Si gioca ai gdr quindi soprattutto per divertirsi e per stare insieme ai propri amici, per passare dei bei momenti in compagnia di persone che hanno la vostra stessa passione. Chissà quante volte avrete letto un libro o visto un film che per l'intreccio narrativo vi hanno colpito in maniera particolarmente vivida, e vi siete detti: <<Ah io avrei agito in maniera differente dal protagonista...>>; <<Mah secondo me faceva meglio ad assecondarli...>>. Con un gdr potrete finalmente dire e far fare al vostro protagonista quello che vorreste fare voi. Questo ovviamente non vuol dire che ogni giocatore possa fare quello che gli pare, ma semplicemente che all'interno di una ambientazione ci saranno delle regole ben precise che vi spiegheranno cosa potete fare e cosa non potete fare: immaginatevi un film ambientato nell'antica Grecia in cui la battaglia delle Termopili fosse stata fatta coi carri armati... Ovviamente c'è qualcosa che non va o che non è stato rispettato, e a meno che non sapeste già che il regista intendeva fare un fantasy ci rimarreste male: lo stesso vale per i gdr!

Nel gdr però a differenza di altri giochi non ci sono nè vincitori nè vinti, al massimo possiamo dire che vince chi si diverte, per ottenere questo risultato bisogna che il gruppo con cui si abbia intenzione di intraprendere questa sfida vada d'accordo e che si possa avere la disponibilità di una stanza dove possiate passare del tempo in tutta tranquillità. Occorreranno dei dadi delle matite e dei fogli dove potrete prendere appunti, e ovviamente tanta fantasia e voglia di fare qualcosa di diverso. Il gdr è differente dal giocare a guardie e ladri, ovvero non c'è bisogno di corrersi dietro oppure di impugnare oggetti come facevamo da piccoli, le scene di combattimento quindi basterà solamente immaginarle, poi sta alla bravura del vostro regista affinché voi non vi annoiate...

Come si fa ad iniziare?

Se siete un gruppo di amici inanzitutto decidete chi tra di voi si debba leggere completamente questo manuale, apprendendo abbastanza bene le meccaniche di gioco e

l'ambientazione. Questa persona verrà chiamata master ovvero il regista delle vostre avventure, egli vi aiuterà a creare il vostro alter ego che in questo caso prenderà il nome di personaggio giocante (d'ora in avanti abbreviato a pg). Il master vi aiuterà nella creazione della scheda del personaggio, nella quale saranno segnate delle statistiche che vi permetteranno di personalizzare il vostro pg differenziandolo da quello dei vostri amici. Come nella vita reale ci sono i biondi e i castani, quelli alti e quelli bassi, così potrete divertirvi a interpretare la parte di un pg completamente differente da come siete tutti i giorni!

Al master il dovere di dirvi dove ha intenzione di eseguire la sua avventura, di decidere se per quella che ha in mente ci sono delle limitazioni particolari, per esempio: vorrei che tutto il gruppo sapesse almeno usare la pistola; vorrei che in questa avventura ci fosse uno molto abile in fotografia! Al giocatore spetta il compito di dare una storia della vita passata del suo pg, questo passaggio permette di sentirsi più affine alla vostra creatura: stabilendo chi era nel passato, avrete delle linee guida per quello che sarà il suo futuro.

Una volta che avrete tirato i dadi per la creazione del pg, deciso che cosa ha fatto nel passato, e dove sarà ambientata la campagna (una serie di avventure che sono legate tra loro da un filo conduttore), potete iniziare a giocare. L'interpretazione in molti gdr è importante, e risulta più gradevole anche per voi se invece di limitarvi a dire: <<Lo guardo e gli dico che non vale nulla>> dite col vostro master: "Lo fisso negli occhi arrabbiato come non mai e poi dico: <<Esteban non vali nulla!>>".

Purtroppo le prime volte non sarà così facile come sembra, ma vedrete che più vi appassionerete al gioco più vi verrà spontaneo comportarvi in scioltezza.

## Prémessa

Il gioco di ruolo che vi prestate a leggere è un beta: ovvero ancora in fase di elaborazione presso l'associazione ludica Oltretempo che sta collaborando con l'Avis sezione di Vignola. Lo scopo di questo progetto è quello di introdurre i ragazzi delle scuole medie fino a comprendere coloro che vanno all'università, e perché no anche quelli che già lavorano da tempo, all'interno delle tematiche che l'Avis tratta da tempo: l'alcolismo, la droga, le malattie del sangue con un metodo puramente ludico. Si cercherà, usando il gioco di ruolo, di calare i giocatori all'interno di un'epoca che è stata tra le più problematiche del secolo scorso: i cosiddetti ruggenti anni '20 americani! In questo periodo, dove vigeva la legge del proibizionismo, il caos e la corruzione dilaganti hanno permesso a persone come Al Capone di diventare uno tra i più famosi gangster dell'epoca. I ragazzi interpreteranno la parte di agenti del B.O.I. Il loro compito sarà non solo quello di risolvere le indagini a loro affidate, ma anche quello di cercare le prove per poter poi smantellare legalmente questi gruppi mafiosi e i loro loschi traffici.

### *Cosa serve per giocare?*

Per giocare a *Sangue e Misteri* occorre inizialmente una persona che prendendo il nome di Master o Arbitro ha il compito di leggere e comprendere questa versione delle regole. Questa figura ha il compito di creare l'avventura che i giocatori andranno ad affrontare, ma soprattutto è l'arbitro indiscusso per quanto riguarda la gestione delle regole. Inoltre è sempre lui che decide quali sono i tiri che dovranno eseguire i giocatori per riuscire nelle varie azioni. Serve poi un gruppo di 5-6 ragazzi interessati a passare un paio di ore in compagnia, così come un paio di dadi percentuali (dado a dieci facce, uno con le decine l'altro con le unità), copie per tutti i giocatori della scheda in fondo al manuale infine matite e gomme. Ora munitevi di molta fantasia: i giochi di ruolo sfruttano la fantasia di chi crea la storia, ma soprattutto l'immaginazione dei giocatori che aiutati dalla narrazione del Master, possono decidere quando arriva il loro momento per interagire nella storia.

**Esempio di gioco:** *Luca sta correndo dietro a un teppistello che contrabbandava alcolici, mentre lo sta inseguendo entrano in un vicolo e il teppista afferra un bidone e lo butta all'indietro. Luca decide che prova a schivarlo, quindi deve riuscire in un test di Schivare nel quale ha 55%: lancia i dadi percentuali, ottiene un 37%: è riuscito a evitare il bidone e continua il suo inseguimento!*

Il compito dei giocatori e dei loro alter ego, i loro p.g., è quello di smantellare le attività illegali di Gangster che negli anni 20-30 del vecchio secolo in America, hanno fatto il bello e cattivo tempo. "Gli Intoccabili" il film gangster del 1987 diretto da Brian De Palma, è un perfetto esempio di quello che i giocatori si troveranno ad affrontare, riusciranno a smascherare questi traffici illeciti?

## Lessico & Abbreviazioni

**Attitudini:** Sono i valori numerici riferiti a quelle abilità che nel corso della storia del vostro P.g. avete sviluppato, e più nello specifico servono laddove gli attributi sono troppo poco specifici per determinare l'esito di un'azione.

**Attributi:** Sono i valori numerici che definiscono grossolanamente quello che riesce a fare il vostro P.g., e vi danno anche un'idea di quanto possano essere agili oppure forzuti.

**Critico:** Particolare tiro del dado che indica un'azione ben riuscita e che ha perfino del miracoloso. Insomma se fate un critico non potevate fare di meglio, l'azione che volevate interpretare vi è riuscita al meglio: per farvi un esempio, potreste essere riusciti a colpire con una coltello l'asso di cuori attaccandolo al muro tra tutte le carte di un mazzo da poker lanciato in aria!

**Dadi:** La base del gioco. Mentre a Risiko si usano tre dadi a sei facce, con i valori che vanno da Uno a Sei, qui è richiesto l'utilizzo di due dadi %: due dadi a dieci facce con uno che segna le decine e uno che segna le unità.

**Fumble:** Dall'inglese una buona traduzione che rende l'idea potrebbe essere "devastante". A differenza del Critico è un tiro del dado su un'attitudine del vostro P.g. che non vi è riuscita particolarmente bene, anzi l'esito dell'azione è stato catastrofico, siete inciampati, o avete mancato clamorosamente il bersaglio.

**G.d.R.:** Acronimo che sta per Gioco di Ruolo, abbreviazione usata spesso come sinonimo per indicare questa stessa attività ludica.

**Master:** Colui che dirige il gioco e la narrazione è l'arbitro che vi permette di districarvi tra le regole del presente manuale.

**P.g.:** Acronimo di Personaggio giocante, l'alter ego del giocatore all'interno del mondo di *Sangue e Misteri*.

**P.n.g.:** Acronimo di Personaggio non giocante, è il master infatti che gestisce tutti quei personaggi che non sono tenuti dai giocatori. I P.n.g. si distinguono in due differenti tipologie, quelli secondari, che servono solo da contorno alle storie e quelli primari che sono i veri antagonisti dei P.g..

**Scheda del P.g.:** Una sorta di carta d'identità del vostro alter ego, riporta principalmente le caratteristiche e le abilità con le quali riuscite a interagire con la "realtà" dell'avventura.

# AMBIENTAZIONE

## I Ruggenti anni Venti

Questo periodo di appena 10 anni (1920 – 1930), è considerato il migliore, sia dagli storici che dagli economisti, della storia Americana in quanto precede prima la grande depressione che colpì le borse di tutto il mondo e poi, come tutti sappiamo, lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale. Ci sarebbe da scrivervi un tomo sulle innovazioni e su quanto accaduto in questi anni, ma qua elencheremo solo una serie di avvenimenti che speriamo possano tornarvi utili per capire meglio l'atmosfera del gdr che andremo a presentare.

La prima cosa che dovete capire è che in quegli anni vigeva la ferrea legge del Proibizionismo, ma cos'è esattamente? In un periodo di crescente puritanesimo e di una sempre più vistosa presenza di disordini sociali causati dall'alcol, il 16 gennaio 1919 il Governo degli Stati Uniti si vide costretto a ratificare, tramite il XVIII emendamento, la legge per cui "la produzione, la vendita e il trasporto di alcolici viene vietata". L'anno seguente la legge divenne effettiva, nonostante il massimo dissenso della popolazione, che continuò a far uso di alcolici ritrovandosi in appositi bar clandestini (chiamati *speakeasy*).

Fu così che il Proibizionismo fu la culla del fenomeno del Gangsterismo, che si dedicò al contrabbando di alcolici; i disordini e malumori causati da tale legge spinsero il Governo degli Stati Uniti a porre, il 05/12/1933 col XXI Emendamento fine all'era del proibizionismo. Detto questo aspettatevi un'epoca dura, dove i malviventi e i mafiosi cercavano di vendere e di aumentare al massimo gli introiti di questa redditizio commercio, arrivando anche a casi di rivalità con sparatorie per le strade dove anche gli innocenti venivano coinvolti.

Nel gioco di ruolo che vi state apprestando a svolgere, fate parte di una forza di polizia che ha giurisdizione su tutta la nazione: la cosiddetta B.O.I.. Questa misteriosa sigla è quella che presto diventerà l'attuale F.B.I.! Esattamente i vostri alterego i cosiddetti Personaggi Giocanti, saranno agenti del B.O.I. a cui già all'epoca e anche storicamente era stato dato il mandato di controllare e cercare di dare un giro di vite a questo problema dilagante che sembrava non avere fine. Infatti in quegli anni il B.O.I., come tra l'altro si vede anche nel film degli "Intoccabili", collaborava attivamente con la polizia locale e con gli sceriffi per cercare di stanare i ritrovi, ma soprattutto le bande!

Questo periodo non è solo sparatorie e illegalità: il jazz sta prendendo piede e se prima era solo limitato nei bar riservati ai neri, ora sta diventando un fenomeno di costume sociale, le donne da poco possono votare anche loro (risale infatti proprio in questi anni la decisione del Senato Americano di riconoscere anche a loro tale diritto). Insomma il popolo americano è dentro a un vero e proprio Boom Economico: appaiono i frigo elettrici, il tostapane, il telefono diventa di uso comune anche se certe zone rimangono ancora isolate e c'è tanta voglia di divertirsi.

Andiamo a presentare meglio questo decennio, illustrandovi come in soli dieci anni ci siano così tante cose da cui prendere spunto per le vostre avventure (o campagne), che sicuramente prima di rimanere a corto di idee avrete percorso in lungo e in largo l'America dei ruggenti anni Venti.

# Il Proibizionismo

Il termine Proibizionismo indica sia un provvedimento che un periodo della storia Statunitense in cui era legalmente proibito (tramite il XVIII emendamento) produrre, importare, esportare e vendere bevande alcoliche.

Verso la fine degli anni '10, in un periodo di crescente puritanesimo e su forte pressione delle così dette società di temperanza (ovvero gruppi religiosi e gruppi politici caratterizzati in genere da un forte moralismo e fondamentalismo rispetto alle posizioni sostenute: alcuni di questi erano "**Woman's Christian Temperance Union**", "**Anti-Saloon League**", "**American Temperance Society**", "**Daughters of Temperance**", "**Prohibition Party**", "**Scientific Temperance Federation**" e "**New York Society for the Suppression of Vice**") e di una sempre più vistosa presenza di disordini sociali causati dall'alcol, il Governo degli Stati Uniti si vide costretto a ratificare, tramite il XVIII emendamento, la legge per cui "la produzione, la vendita e il trasporto di alcolici viene vietata".

La "**New York Society for the Suppression of Vice**", giusto per far capire il clima dell'epoca, riuscì tramite il suo fondatore Anthony Comstock, dopo anni di pressioni al Congresso degli Stati Uniti, a far promulgare una legge che proibiva la spedizione a mezzo posta di stampe erotiche di ogni tipo (libri, riviste, foto, giornali, perfino pubblicazioni riguardo al controllo delle nascite e testi di biologia che mostrassero rappresentazioni accurate del corpo umano), e addirittura di corrispondenza epistolare privata con accenni o riferimenti di natura sessuale; vi fu persino un tentativo di vietare nei musei le statue e i quadri di nudo.

Nello stesso clima di moralismo inviso ad ogni tipo di uso, anche moderato, di qualsiasi sostanza alterante già nel 1914 venne bandito tramite l'Harrison Narcotics Act l'uso dell'oppio, al quale si aggiunse il bando sull'alcool tramite il Volstead Act del 1919 e, come già detto, con il XVIII Emendamento degli Stati Uniti, entrato in vigore il 16 gennaio 1920. La sera del 15 gennaio in tutti gli Stati Uniti decine migliaia di persone si riversarono nei negozi per fare rifornimento delle ultime bottiglie legalmente in vendita. Già a mezzanotte e tre quarti del 15 gennaio, a Chicago, una banda armata assaltò un treno e rapinò un carico di whiskey dal valore di 100.000 dollari, dando così ufficialmente i natali al contrabbando e al mercato nero sugli alcolici!

Le prime conseguenze logiche della proibizione, di qualunque sostanza, sono infatti la sua comparsa (spesso in forma adulterata, impura e realmente pericolosa in quanto non soggetta a controlli sanitari e qualitativi) sul mercato nero relazionata al traffico criminale, oltre al suo aumento esponenziale di valore in quanto la proibizione sancisce un'apparente rarità del prodotto che i narcotrafficanti, istituiti in cartelli, mantengono in piedi così come i prezzi standardizzati.

Il Senatore Andrew Volstead, che promosse la legge, dichiarò all'indomani dell'entrata in vigore della legge sul Proibizionismo: "*I quartieri umili presto appariranno al passato. Le prigioni e i riformatori resteranno vuoti. Tutti gli uomini cammineranno di nuovo eretti, tutte le donne sorrideranno e tutti i bambini rideranno. Le porte dell'inferno si sono chiuse per sempre*". Dal giorno successivo il prezzo dell'alcool schizzò alle stelle, facendo nascere il conseguente mercato nero.

La legge passò nonostante il massimo dissenso della popolazione americana, che continuò a far uso di alcolici ritrovandosi in appositi bar clandestini (chiamati speak-easy). Nel giro di quattro anni l'esempio di proibire gli alcolici venne seguito da altri dodici stati e la media nazionale dei consumi alcolici crollò da ventisette litri a quattro litri a persona. Dopo l'istituzione del Proibizionismo, infatti, milioni di americani volevano però continuare a bere erano disposti a pagare quanto richiesto dal mercato nero per farlo; il prezzo degli alcolici aumentava di dieci volte

dopo l'acquisto all'ingrosso in paesi dov'era ancora legale, come il Canada o il Messico, e il conseguente contrabbando in territorio statunitense. Sovente gli alcolici arrivavano con barche via mare, altre volte (fenomeno questo che, ad un certo punto, divenne molto diffuso) venivano direttamente istituiti laboratori clandestini, perfino nei boschi, dove si realizzavano birra o surrogati del whiskey e di altri superalcolici, chiamati generalmente "*Moonshine*", adulterati con vari coloranti e liquidi da taglio. Alla fine del 1920, anno dell'entrata in vigore della legge, nella sola New York erano presenti 32.000 Speak-easy, contro i soli 15.000 bar legittimi di prima della proibizione!

## Il Gangsterismo

I "ruggenti anni venti" furono indissolubilmente collegati alla nascita del fenomeno noto come Gangsterismo. Figura di spicco assoluto fu Al Capone: la sua fortuna infatti, così come quella di molti altri criminali conclamati e non, fu raggiunta tramite i proventi del traffico di alcool, sfruttando la proibizione e la conseguente crescita esponenziale del prezzo, oltre al fatto che essendo la sostanza in questione non controllata ed illecita era possibile utilizzare metodi estranei al comune mercato per imporre il proprio prodotto e/o ottenere condizioni più favorevoli in generale.

All'inizio Capone si rifornisce da importatori della Florida, di New York, di Detroit o dai distillatori clandestini di Chicago, per poi rivendere gli alcolici agli Speak-easy, questo garantiva all'esercizio commerciale prezzi più favorevoli e tagliava, a favore dell'offerente, la concorrenza di altre bande criminali. Anche l'esclusiva, a differenza che nel mercato legale, era ottenuta con mezzi spesso coercitivi, applicando una legge propria che esulava governo e polizia, la quale tra l'altro veniva sistematicamente corrotta. Fra le bande iniziarono violenti scontri a colpi di Thompson nelle strade delle città allo scopo di guadagnare territorio (esattamente come accade oggi fra le bande legate al narcotraffico); chi avesse voluto entrare nel mercato avrebbe dovuto armarsi e strutturare un'organizzazione criminale per competere con quelle esistenti.

Si trattava di un giro d'affari nell'ordine dei miliardi di dollari dell'epoca, esentasse; Capone era il numero uno del business nella città di Chicago, con un accertamento fiscale datato 1927 di oltre cento milioni di dollari (pari all'incredibile somma di circa un miliardo di dollari odierni). I proventi del "narcotraffico" di Capone vengono reinvestiti in altre attività, legali ed illegali, vanno a pagare la sua candidatura in politica e il controllo che egli esercitava sul Municipio, perfino nella figura del Sindaco William "Big Bill" Hale Thompson, Jr., e sulla polizia.

*"Ho fatto i soldi fornendo un prodotto richiesto dalla gente. Se questo è illegale, anche i miei clienti, centinaia di persone della buona società, infrangono la legge. La sola differenza fra noi è che io vendo e loro comprano. Tutti mi chiamano gangster. Io mi definisco un uomo d'affari"*, ebbe a dichiarare Capone durante una delle frequenti interviste che ormai rilasciava come personaggio pubblico.

Nel 1929 il Congresso votò un ampliamento alla legge sul Proibizionismo: ritenendo che la stessa non avesse funzionato, per quasi un decennio, a causa della sua blandezza, si approvò una norma che stabiliva pene detentive anche per chi consumasse alcool, mentre fino a quel momento erano vietate solo la produzione, l'importazione e la vendita. La teoria era che, se si arrestava chi beveva, ci sarebbero state meno vittime dell'alcool e dei crimini correlati.

Fino a quel momento, innegabilmente, gli unici che stavano traendo guadagno a vario titolo dalla proibizione (schema non differente da quanto accade con i moderni proibizionismi), erano coloro i quali l'avevano concepita e coloro i quali la sfruttavano per evaderla.

Si aprì così una fase di forte belligeranza fra la polizia e le bande criminali, in risposta

ad efferati atti di sangue come la Strage di San Valentino e al conseguente malcontento dell'opinione pubblica, che iniziava a domandarsi se proibire una sostanza fosse il modo più razionale per arginare gli eventuali problemi collegati al suo consumo.

Il **14 febbraio 1929**, infatti, la banda di Al Capone tese un agguato per sterminare quella del concorrente Bugs Moran: travestiti da poliziotti i suoi uomini fecero irruzione in un garage al 2122 di North Clark Street, sede del quartier generale della North Side Gang, organizzazione capeggiata in passato da Dean O'Banion e guidata poi da George "Bugs" Moran, principale concorrente di "Big Al" nel mercato degli alcolici. Allineati i sette presenti lungo un muro, come per un normale controllo di polizia, li fucilarono alla schiena. L'episodio resta a tutt'oggi uno dei più cruenti regolamenti di conti della storia della malavita e destò all'epoca un forte scandalo nell'opinione pubblica, passata alla storia come la "**Strage di San Valentino**".

Venne istituito un regime di tolleranza zero nei confronti della "droga" e degli "spacciatori": la polizia sparava sensazionalisticamente ai barili sui camion, spaccava a manganellate le bottiglie nei locali sotto gli occhi dei media, ingaggiava frequenti conflitti a fuoco in strada con i Gangster. Le vittime fra gli agenti furono molte, così come quelle fra i cittadini inermi, ai quali bastava un gesto equivoco per finire sotto i proiettili della polizia: la Commissione Wickersham, istituita dal Presidente USA Hoover, documentò decine di casi di vittime civili.

## *Il Gangster per eccellenza: La Storia di Al Capone*

### Gli esordi

Figlio di emigranti di Castellammare di Stabia (Napoli), crebbe in un ambiente degradato. Entrato in contatto con piccole gang di microcriminalità minorile, fu espulso dalla scuola dopo aver aggredito e percosso un docente, ed entrò a far parte della banda dei "Five Pointers" di Frankie Yale.

Fu in questo periodo che gli fu attribuito il soprannome di "Scarface", a causa di una vistosa cicatrice sulla guancia sinistra. Lavorando per Frankie Yale, Capone fu arrestato una prima volta per reati contravvenzionali. In seguito uccise due uomini, ma, protetto dall'omertà, non ne fu mai accusato. Nel 1919, dopo aver gravemente ferito un esponente di una banda rivale, Yale lo inviò a Chicago, Illinois, per calmare le acque.

Qui nella città che lo vedrà partecipe della sua stessa storia, Al Capone si mise al servizio di Johnny Torrio, vecchio sodale di Yale nonché nipote di Big Jim Colosimo (altro noto gangster italo-americano), che gli affidò la gestione delle scommesse clandestine. Presto Capone sarebbe divenuto il suo braccio destro, acquisendo la gestione di tutte le attività illegali della banda.

In violazione di una lunga tregua, Torrio fu vittima di un attentato perpetrato dalla gang rivale guidata da Dean O'Banion; gravemente ferito e psicologicamente scosso, il boss passò lo scettro del potere ad Al Capone con unanime consenso degli interessati (anche della banda rivale), che lo chiamavano ora "the big fellow".

### Gli anni del "successo"

Il "successo" fu tale che alla sovranità sul crimine di Chicago e dintorni Capone poté presto affiancare anche una posizione di supremazia economica e di potere sulle aree di sua influenza. Investì infatti parte dei ricavi delle attività illecite in attività del tutto legali, separando le gestioni contabili e potendo quindi contare su introiti di copertura (ma non meno rilevanti di quelli originari).

Venuti che erano gli anni del Proibizionismo, la copertura gli consentiva di avere più agevole accesso agli ambienti istituzionali, nei quali doveva procacciarsi con la corruzione la protezione politica che consentisse al business degli alcolici di prosperare. Uno dei politici sul suo libro-paga era il sindaco William "Big Bill" Hale Thompson, Jr., il quale, ad un dato momento, gli consigliò di lasciare la città.

Chicago era infatti sotto i riflettori di tutta la nazione per il tasso di criminalità e per l'impudenza ormai leggendaria delle gang, e Capone stesso - sia pure senza che nessuna specifica accusa gli fosse stata ufficialmente mossa - era popolarmente considerato il maggior responsabile di questo malsano clima. Capone contribuiva in effetti non poco a rendere la metropoli animata, ordinando innumerevoli omicidi (spesso di testimoni di crimini) ed anzi avendo ideato per queste operazioni una tecnica specialistica consistente nel prendere in locazione un appartamento di fronte alla casa della vittima e facendola colpire con fucili di precisione da selezionati cecchini.

Sempre opera di Capone, che nel frattempo si era trasferito in Florida, fu la cosiddetta "**Strage di San Valentino**", con la quale il 14 febbraio del 1929 cinque dei suoi uomini irrupero travestiti da poliziotti in un garage al 2122 di North Clark Street, sede del quartier generale della North Side Gang, organizzazione capeggiata in passato da Dean O'Banion e guidata poi da George "Bugs" Moran, principale concorrente di "Big Al" nel mercato degli spiriti; allineati i sette presenti lungo un muro, come per un normale controllo di polizia, li fucilarono alla schiena. L'episodio resta a tutt'oggi uno dei più cruenti regolamenti di conti della storia della malavita.

Ad alimentare però una certa mitologia di Capone, vennero alcune iniziative che si sarebbero potute dire demagogiche, sebbene pare che effettivamente fossero mosse da animo sincero: la gravissima crisi economica del 1929 aveva spinto sul lastrico milioni di statunitensi, letteralmente costretti alla fame, e Capone ordinò alle sue aziende "lecite" della ristorazione e dell'abbigliamento di distribuire gratis cibi e vestiti a chi ne avesse bisogno. Ciò non evitava che l'espansione del suo impero criminale proseguisse con violenza, addirittura con l'acquisizione armata di nuovi insediamenti come il suburbio di Forest View, subito popolarmente rinominato in "Caponeville", nel quale gli uomini della sua gang giravano armati per le strade quasi fossero una forza di polizia. Qui, sempre nel 1929, lo stesso Capone fu arrestato per possesso illegale di un'arma da fuoco.

## La caduta

Nel 1930 Al Capone, che da poco era entrato nella lista dei maggiori ricercati dell'FBI, fu dichiarato "nemico pubblico numero 1" della città di Chicago. Studiando il modo di neutralizzarlo, visto che non si riusciva ad attribuirgli crimini diretti per la sua esperta capacità di organizzarli (oltre che per la protezione omertosa, per cui era sempre munito di alibi), si dibatté negli Stati Uniti circa l'opportunità di tassare i redditi provenienti da attività illecite.

Ottenuto l'avallo legislativo, si assegnò al caso una squadra di agenti federali del Dipartimento del Tesoro, comandata da Eliot Ness e composta da un pool di super-esperti e incorruttibili funzionari che si erano guadagnati il nomignolo di "Intoccabili". Questi si misero alle costole di Capone analizzando ogni più piccolo movimento finanziario sospetto, ma Capone non aveva nulla di intestato, agiva sempre con prestanome e le contabilità illecite erano gestite con cifrari, perciò il boss restava sufficientemente tranquillo.

Finché non si trovò, per caso, un piccolo fogliettino nel quale il nome di Capone era citato. Fu la chiave di volta dell'intera operazione, potendo quel piccolo errore essere sfruttato per porre in collegamento fra loro molte altre prove raccolte ed allestendo quindi un piano accusatorio alquanto vasto, tradottosi nel rinvio a giudizio per evasione fiscale, con 23 capi d'accusa. La difesa

di Capone propose un patteggiamento, che fu però rifiutato dal giudice. Provò allora a corrompere la giuria popolare, e forse stava riuscendo nell'intento, ma questa fu sostituita all'ultimo momento, la sera prima del processo, da una completamente nuova. La nuova giuria lo giudicò colpevole solo di una parte dei reati ascrittigli, comunque abbastanza perché gli fosse irrogata una condanna a 11 anni di carcere ed una multa pesantissima.

## La fine

Inviato ad Atlanta, Georgia, dov'era forse la più dura delle carceri statunitensi, Capone vi si accomodò senza grandi fastidi, ottenendo con la corruzione lussi e privilegi e, di fatto, la possibilità di continuare a governare i suoi interessi anche dalla reclusione. Per questo fu poi inviato ad Alcatraz, dove la gestione fu più seria, tutti i contatti con l'esterno vennero davvero interrotti e Capone non ebbe altra speranza che i benefici per la buona condotta; diventò così un detenuto modello, evitando di farsi coinvolgere in rivolte ed isolandosi dagli altri detenuti.

Fu ad Alcatraz che gli furono diagnosticati i primi segni di una forma di demenza causata dalla sifilide, precedentemente contratta, e fu internato in una struttura ospedaliera carceraria. Liberato nel 1939, dopo un supplemento di cure presso un ospedale, si ritirò in Florida dove l'incedere del problema mentale gli impedì di seguire le sue originarie attività. Molti pensano invece che la sua precoce fine fu dettata dallo scotto per la sconfitta subita e dunque da un suo conseguente blocco mentale che gli impedì di proseguire la sua attività criminale. Nel 1947 ebbe un colpo apoplettico e dopo una breve agonia morì di arresto cardiaco.

## La fine del Proibizionismo

I più grossi finanziatori dell'"**Anti-Saloon League**", coloro che apportarono i maggiori capitali e quindi consentirono all'istituzione di poter fare pressioni sul Congresso, ossia Henry Bourne Joy della casa automobilistica Packard ed il magnate del petrolio John D. Rockefeller, passarono dalla parte del movimento per la fine del Proibizionismo. Ciò fu determinato dal fatto che chi voleva bere, dopo l'entrata in vigore del Proibizionismo, poteva tranquillamente farlo ancora; i lavoratori scarsamente produttivi a causa dell'alcool lo erano ancora meno a causa dei beveroni adulterati che ingerivano (è dovuta al Proibizionismo, ad esempio, l'insorgenza dell'avvelenamento da alcool del legno); tramite la proibizione e il relativo decuplicarsi dei prezzi correlato al mercato nero, i cittadini spendevano per bere molti più soldi di prima.

Joy e Rockefeller uscirono quindi dalla Anti-Saloon League e confluirono nella neonata "**Association Against the Prohibition Emendament**". Joy ebbe a dichiarare "*Ho fatto un errore. Mi sono stupidamente sbagliato. L'America deve aprire gli occhi*". Inizialmente infatti questi magnanti erano a favore della legge in quanto pensavano che vietando non solo l'alcol, ma anche tutte quelle sostanze che alterano i sensi, gli operai non avrebbero potuto bere prima di lavorare o sul posto di lavoro, aumentando e rendendo così più efficiente la produttività; inoltre e perché avrebbero speso i loro soldi in beni prodotti dalle imprese, piuttosto che sperperarli nei bar!

Altro motivo fondamentale per il cambio fronte dei grossi imprenditori, oltre al riscontro delle incoerenze della proibizione, fu che il Governo degli Stati Uniti, avendo perso svariati miliardi di dollari l'anno con la cancellazione della tassazione sulle bevande alcoliche, fu costretto ad istituire una nuova tassa che penalizzava le grandi imprese e i contribuenti più ricchi. Passarono così al fronte antiproibizionista anche colossi come la dirigenza di General Motors e il presidente della banca J.P. Morgan Guarantee Trust Co., Charles Hamilton Sabin. Cosa non si fa quando ti tassano le tue di tasche!

La moglie di Charles Hamilton Sabin, Pauline Morton Sabin, fu una grande sostenitrice della Temperanza, affermando: *"Sono favorevole pensando ai miei ragazzi. Penso che un mondo senza liquori sarebbe un bel mondo"*.

Dopo l'esplosione degli Speak-easy e del Whiskey, più pratico da trasportare della meno potente birra nelle neonate fiaschette da tasca, molte donne iniziarono a cambiare idea. Nel maggio 1929 la Sabin organizza un incontro presso un albergo di Chicago, rivolto a mogli e madri di famiglie dell'alta società; in quell'occasione dichiarò: *"Non vogliamo che i nostri ragazzi crescano nell'atmosfera degli Speak-easy. Prima del proibizionismo i miei figli non avevano accesso all'alcool, ora lo trovano ovunque"*. Da quell'esperienza nacque la WONPR, Women Organization for National Prohibition Reform, lega antiproibizionista che dopo due anni contava 300.000 adesioni, dopo quattro anni un milione e mezzo.

La Sabin tiene perfino un discorso al Congresso degli Stati Uniti, dove viene applaudita da tutti i Parlamentari, molti dei quali, avendo raggiunto quella posizione tramite le **Società di Temperanza**, non osavano parlare contro la proibizione per quanto convinti della sua erroneità e pericolosità sociale. Il Presidente Hoover, eletto nel 1928, non vuole prendersi la responsabilità di abrogare la legge, limitandosi ad istituire la Commissione Wickersham per indagare sui risultati della proibizione. Bisognerà aspettare Roosevelt che, nella campagna elettorale del 1932, dichiarerà di voler cancellare il Proibizionismo, ottenendo in questo modo l'appoggio della Sabin e di tutto l'elettorato ad essa collegato.

Alle ore 17.27 di martedì 5 dicembre 1933, viene sancita la fine del XVIII Emendamento e del Volstead Act: milioni di Americani si precipitarono ad acquistare l'alcool liberalizzato e regolarmente tassato, facendo impennare le entrate del Governo: vengono creati circa un milione di posti di lavoro collegati all'industria degli alcolici. Migliaia di affiliati a bande criminali correlate al mercato nero dell'alcool videro andare in fumo, da un giorno all'altro, un business da miliardi di dollari!

## La storia del Ku Klux Klan

Un'altra piaga sociale che imperversò in questo decennio (oltre al gangsterismo), fu l'attività di un'organizzazione che, volendo negare i diritti inalienabili di parità sociale e di libertà dei neri d'America, compì stragi e abusi, per impedire che questa equità si realizzasse. Il Ku Klux Klan è un'organizzazione che accentra in sé tutto il razzismo dell'epoca, e la voglia di una parte del popolo americano, specialmente dei ceti più abbienti e medio borghesi, di emarginare chi è diverso da loro. Questa setta vera e propria esalta, come solo il Nazismo in Germania fu in grado di fare, l'egemonia e la purezza della razza bianca, e per queste motivazioni è una delle pagine più buie della storia americana. In questo gruppo che arriverà ad avere anche potere politico, tale da permettere loro anche una sorta di impunità per le loro azioni, esoterismo, rituali di iniziazione, croci infuocate e cappucci bianchi si mescolano in una potente miscela di razzismo non solo contro i neri, ma contro tutte le minoranze che approdano in quegli anni negli Stati Uniti.

Per capire al meglio questa follia, questo gruppo nato, quasi per scherzo, subito dopo la guerra di secessione, come valvola di sfogo per i giovani soldati suddisti delusi e sconfitti, bisogna partire da veramente molto lontano. Ma andiamo a vedere com'è nato il tutto.

Tutto comincia il 24 dicembre 1865 a Pulaski, una cittadina del Tennessee. Sei giovani, tutti "campioni" della buona borghesia agraria della società sudista ed ex ufficiali dell'esercito confederato, si riuniscono nello studio del giudice Jones, padre di Calvin uno del gruppo. Gli altri convenuti si chiamano John Kennedy, John Lester, James Crowe, Richard Reed e Frank Cord. Nella riunione i giovani ufficializzano in un atto fondativo la nascita di una confraternita segreta. Dopo

pochi giorni una seconda riunione, tenutasi in quello stesso studio che diventerà il primo "den" (covo) della confraternita, battezza "la società segreta". Kennedy, Lester e Crowe propongono di chiamare l'organizzazione segreta "Ku Klux", una libera traslitterazione del greco "Kòklos", che significa cerchio, per estensione circolo, gruppo (il nome Ku-Klux-Klan potrebbe essere anche un'onomatopea. Esso indica il rumore del fucile quando si prepara il colpo in canna). Tutti concordano su quel nome, si decide però di aggiungere il termine "Klan" (clan con la K per assimilazione), sembra in omaggio alla massoneria scozzese (proprio nella massoneria di rito scozzese degli alti gradi il 33° grado vi era simboleggiato dall'undicesima lettera dell'alfabeto ripetuta tre volte: k k k = 11+11+11).

Il principale passatempo della congrega diventa la beffa, l'insulto e il macabro scherzo all'odiato "negro". Cominciano così col mascherarsi con tuniche e cappucci a punta bianchi e, con cavalli bardati come ad un torneo medievale, iniziano a sfilare per le vie della loro sonnolenta cittadina seminando il panico fra i superstiziosi neri del luogo. Già alla loro prima uscita notturna lo spettacolo improvvisato dai sei giovani ha un'enorme risonanza tra le duemila anime della cittadina di Pulaski. Da questo momento quasi tutte le notti della sonnolenta cittadina si riempiono di sfilate di cavalieri bianchi al galoppo, di fantasmi e di spiriti di morti che all'improvviso appaiono davanti alle case della gente di colore del luogo. Eccitati dai successi delle parate, i sei "immortali" decidono di trasformare i loro "scherzi" in veri e propri atti di intimidazione nei confronti dei neri. Dopo un altro paio di scherzi la piccola congrega dei cavalieri bianchi passa alle intimidazioni: bastava che un nero guardasse una ragazza bianca o rispondesse in modo irriverente ad un bianco, che subito scattava la punizione.

La segretezza della setta e i rituali misteriosi iniziarono ad esercitare un fascino irresistibile tra i bianchi, specialmente tra quelli più direttamente toccati dall'abolizione della schiavitù. Col passare del tempo, infatti, dall'iniziale gruppetto composto da sei persone si uniscono altri klansmen e nuovi "den" iniziano a sorgere nei paesi vicini. Non sapendo chi fossero i primi klansmen, ogni nuovo covo si sentì libero di fondare la propria loggia con propri regolamenti e proprie finalità. Nell'aprile del 1867, nella stanza numero 10 del Maxwell House Hotel di Nashville, il Ku Klux Klan conobbe il suo storico battesimo sotto gli auspici del suo primo vero grande capo, l'ex generale confederato Nathan Bedford Forrest, che assunse il titolo di "Gran Wizard".

La comparsa di questo losco individuo fece compiere alla congregazione il suo salto di qualità. Nathan Bedford Forrest era stato un generale della cavalleria confederata, ma prima ancora era stato un trafficante di schiavi. Finita la guerra americana si era integrato perfettamente nell'aristocrazia delle piantagioni. Alto e con la barba nera, era divenuto famoso perchè accusato del feroce massacro di Fort Pillow, in cui furono sterminate le truppe di colore fatte prigioniere nella battaglia. Razzista di costituzione, egli non digerì mai l'abolizione della schiavitù, ma soprattutto non assimilò mai il principio per cui i neri rappresentassero i bianchi nelle legislature del Sud. Al primo congresso del Klan la struttura dell'organizzazione fu organizzata in "Reami" (uno per ogni Stato), governati da un "Gran Dragone" e con otto "Idre". I "Reami", a loro volta, si dividevano in "Distretti", alle dirette dipendenze di un "Gran Gigante" assistito da quattro "Folletti", e poi in "Den" in cui dirigeva un "Gran Ciclope" coadiuvato da due "Falchi della notte".

Alla fine del 1867 la congregazione contava già oltre 550.000 adepti, quasi la totalità dei maschi adulti del Sud degli Stati Uniti. Il Klan si era soprattutto ramificato in Florida, Georgia, Carolina del Sud, Louisiana, Alabama, Mississippi, arrivando sino al Texas e Arkansas. Col passare del tempo gli scopi del Klan divengono più precisi. Lo statuto della congregazione già prevedeva che scopo dell'organizzazione segreta doveva essere quello di aiutare le vedove e gli orfani dei soldati confederati caduti in guerra:

*<< Io, di fronte all'immacolato Giudice del Cielo e della Terra, e sui Santi evangelisti di Dio Onnipotente, di mia libera volontà e iniziativa, aderisco ai seguenti sacri e imprescindibili obblighi:*

1. siamo dalla parte della Giustizia, dell'Umanità e della Libertà costituzionale come lasciata a noi in eredità dai nostri Padri nella sua purezza;
2. contrastiamo e rifiutiamo i principi del partito (repubblicano) radicale;
3. promettiamo vicendevole mutuo soccorso in malattia, difficoltà e disagio economico;
4. le amiche donne, le vedove e le loro famiglie riceveranno sempre il nostro particolare riguardo e la nostra tutela.

*Se un qualsiasi membro dovesse divulgare o causare la diffusione di una qualunque delle suddette promesse, incorrerà nel destino del traditore in un terribile castigo, ossia: Morte! Morte! Morte!>>.*

A parte queste "promesse", in realtà gli obiettivi dell'organizzazione erano tutt'altro che caritatevoli: essere sì solidali con le vittime degli "Unionisti", ma soprattutto mantenere la supremazia della "razza" bianca, colpita nell'orgoglio dalle leggi sull'abolizione della schiavitù dei neri. Il primo congresso del Klan si pose tre obiettivi politici concreti e inderogabili:

- rovesciare le amministrazioni locali appena elette, impedire ai neri di andare a votare;
- ostacolare i cosiddetti "carpetbaggers", ossia gli americani del Nord che andavano al Sud per reclutare manodopera.

Nella logica perversa del Klan, l'unico modo per assolvere questi compiti era il ricorso al terrore e alla violenza. Linciaggi, stupri, torture (la più praticata era quella di marchiare a fuoco tre "K" sulla spalla della vittima), impiccagioni, incendi di case e scuole per i neri, passarono all'ordine del giorno. Ora, visto che i cavalieri del Ku Klux Klan erano mascherati, nulla risultò più semplice che incolpare i neri dei delitti commessi dalla confraternita: la copertura del volto delegava qualsiasi responsabilità. E' impossibile stabilire con precisione il numero dei delitti commessi dal primo Ku Klux Klan: chiunque poteva indossare un cappuccio e vendicarsi di qualcuno. Ufficialmente si è a conoscenza solo di alcuni dati stabiliti dalla commissione di indagine aperta dal Senato degli Stati Uniti. Dal rapporto della commissione si evince che la Carolina del Sud e la Florida furono i due epicentri dell'attività terroristica del Klan. Nella Carolina del Sud la commissione verificò che in nove contee, nell'arco di sei mesi, la confraternita degli incappucciati aveva linciato e assassinato trentacinque persone di colore, mentre aveva picchiato fino a trecento altri neri e insultato, ferito, mutilato o stuprato altre cento uomini e donne della comunità di colore. I neri si difendevano come potevano, arrivando ad ammazzare solo quattro bianchi, mentre sedici furono malmenati. Nessun caso di stupro di donne bianche ad opera di neri fu segnalato dalla commissione al Senato.

Anche Nathan Bedford Forrest, il "Gran Wizard" dell' "Impero Invisibile" comparve dinanzi alla commissione del Senato che indagava sul Klan. Egli non ammise di essere il capo della congregazione o di farne parte, tuttavia nel suo interrogatorio ammise la sua convinzione sulla legittimità degli scopi del Klan. Con una faccia tosta pari alla sua bassezza morale, affermò a chi lo interrogava: «C'è una grande insicurezza nella gente del Sud. Moltissimi uomini del Nord arrivano e creano alleanze in tutto il Paese. I negri tengono riunioni segrete notturne e vanno in giro a turbare la quiete, stanno diventando molto insolenti e la gente del Sud è molto allarmata. [...]. Alcuni di questi negri hanno violentato delle signore e dopo essere stati processati e rinchiusi nel penitenziario sono stati liberati in pochi giorni. C'è molta insicurezza nel Paese, e credo che quest'organizzazione [il Ku Klux Klan] sia sorta per proteggere il debole, senza alcuna intenzione politica». Con molta arroganza Forrest aveva difeso e giustificato la confraternita degli incappucciati, con molta codardia si dichiarava estraneo all'organizzazione.

Di fronte all'ondata di crimini xenofobi e anticostituzionali commessi dai klansmen, il Congresso degli Stati Uniti prese una serie di provvedimenti legislativi noti come "Ku Klux Act",

approvati per placare il razzismo e difendere i diritti civili della gente di colore. Tra le altre azioni del Congresso fu istituito anche il "Freedmen's Bureau", un organismo specifico per aiutare gli ex schiavi nel reinserimento nella società. Anche molte istituzioni religiose fornirono assistenza agli ex schiavi, la più nota era l'American Missionari Association, che forniva maestri e scuole per i neri americani. Chiaramente queste ultime due istituzioni furono le più bersagliate dal Klan, perchè impersonavano l'esatto opposto della politica razzista della congregazione dei cavalieri mascherati.

Nonostante il Congresso americano facesse intervenire anche le truppe federali a difesa dei neri e della Costituzione statunitense, la violenza gratuita del Klan non cessò. Lo stesso Forrest aveva perso il controllo del Klan, o forse non l'aveva mai avuto. Così, appena il "Gran Wizard" decretò lo scioglimento della confraternita la violenza dei membri del Klan, sdegnati da questa decisione, non ebbe freni. Il Congresso statunitense e il presidente americano Ulysses Simpson Grant allora decisero il ricorso alla legge marziale e, grazie a questa mossa, il Klan iniziò ad accusare il colpo cominciando a sfaldarsi. Quello che comunque concedeva una "certa" vittoria alla congregazione e, quindi, annullava le motivazioni ideologiche che permettevano al Klan di sopravvivere, arrivò proprio dal presidente degli Stati Uniti d'America. Infatti, nel 1866 il presidente Andrew Johnson aveva bloccato con un veto il "Civil Rights Bill" che avrebbe garantito definitivamente ai neri d'America il loro diritto al voto (occorrerà aspettare un altro secolo per veder attuati definitivamente in legge quei diritti civili negati alla gente di colore!). Nel 1871 il Klan come istituzione, o meglio come sigla condivisa, scomparve. Il razzismo, invece, continuò a sopravvivere.

Nel 1915 il Ku Klux Klan risorse. A guidarlo fu il figlio di un ex klansmen, ex soldato, ex "apprendista pastore" della Chiesa metodista ed ex venditore di giarrettiere da donna dell'Alabama: William Joseph Simmons. L'atto che consacrò la rinascita della congregazione arrivò la notte del "Giorno del Ringraziamento" del 1915. Quella notte Simmons, con una quindicina di adepti, salì sulla cima della Stone Mountain, una grossa collina situata nei pressi di Atlanta e nell'oscurità della notte bruciò una grossa croce posizionata di fianco a un grezzo altare di pietra su cui aveva appoggiato la bandiera americana, una Bibbia aperta, una spada ed una borraccia d'acqua di fiume "sacro". Da questo momento la croce in fiamme entra a far parte dell'iconografia del Ku Klux Klan. In quella stessa notte Simmons si autoproclamò "Gran Wizard dell'Impero Invisibile", obbligando gli adepti presenti a quella cerimonia a prestare giuramento di fedeltà a lui e al redivivo Ku Klux Klan. Il giuramento consisteva in nove domande e segnerà tutta la storia del redivivo Ku Klux Klan. Le domande ai gli adepti dovevano rispondere affermativamente ed erano approssimativamente queste:

*Sei un bianco, nativo americano e cittadino americano?*

*Sarai ambizioso così tanto da mostrarti serio e non egoista?*

*Sarai assolutamente contrario a tutto quello che è estraneo alla cultura americana?*

*Stimi gli Stati Uniti d'America e le sue relative istituzioni al di sopra di qualunque altro governo?*

*Farai rispettare la supremazia degli Stati Uniti d'America?*

*Credi nei principi del Klan e sarai fedele alle sue direttive ed agli altri klansmen?*

*Credi nella supremazia della "razza bianca" e ti prodigherai per tenerla sempre altra?*

*Accetti tutti gli usi e costumi del Klan?*

*Obbedirai fedelmente a quanto i dirigenti del Klan ti comanderanno?*

Ammaliato dalla magia della lettera "K", Simmons la utilizzò come portafortuna in tutte le parole relative al Klan: una riunione della congregazione era chiamata "Klonvokation", ed era presieduta da un "Kloncilium"; un covo locale era invece chiamato "Klavern", governato da un "Gran Ciklope" (presidente) e gestito da un "Kaliff" (vicepresidente), un "Klokard" (conferenziere), un "Kludd" (cappellano), un "Kligrapp" (segretario), un "Klabee" (tesoriere), un "Kladd" (maestro delle cerimonie), e con diversi "Klager" (sentinelle interne) e "Klexter" (sentinelle esterne) e, infine, un "Klokann" (comitato interno). Il contributo di adesione che i novelli klansmen dovevano pagare era chiamato "klecktoken". Molti si convinsero che i problemi economici e di sicurezza pubblica

fossero legati alla presenza dei neri, degli ebrei e di altre minoranze presenti nel Paese. Alcuni aderirono subito all'iniziativa di Simmons. Inizialmente, però, il nuovo Klan non ebbe notevole "successo", attirando poche migliaia di seguaci. Quando la confraternita stava sul punto di autoestinguersi, Simmons incontrò due loschi personaggi che cambiarono il corso degli eventi: Edward Young Clarke e la sua amante Elizabeth Tyler. Nel 1920 il trio decise di attuare un'operazione di marketing in grande stile per rinsaldare l'organizzazione.

La prima trovata fu la pubblicazione di un libro-manifesto ideologico della congrega, il "Kloran"; la seconda fu quella relativa alla vendita di "acqua d'iniziazione di fiume sacro". Quest'ultima trovata fu dichiarata indispensabile per entrare a far parte del Klan, poichè nel cerimoniale d'iniziazione l'adepto si doveva bagnare con questo liquido "speciale" (una specie del rito del battesimo). L'acqua fu venduta a dieci dollari l'ampolla. Calcolando che ogni klansmen doveva necessariamente acquistare il "Kloran" e l' "acqua di fiume sacro" e che nel giro di dieci anni il Klan arrivò a contare oltre due milioni di iscritti, si può ben comprendere la fortuna che il trio riuscì a mettere da parte. Il meccanismo di reclutamento di adepti alla setta era piuttosto semplice: prima si inviavano esperti oratori pseudo ministri di culto della Chiesa Cristiana Battista ad annunciare la prossima Apocalisse. Dopo una battente propaganda arrivava lui, il "Gran Wizard" William Simmons, che chiedeva a quei creduloni di arruolarsi nella propria "milizia" formata da cavalieri bianchi e cristiani in vista dell'imminente battaglia contro il male.

Negli anni Venti del Novecento, tra il Ku Klux Klan e alcuni circoli tedeschi di estrema destra si stabiliscono rapporti di scambio e di collaborazione all'insegna del razzismo anti-nero e anti-ebraico. Ma fu una collaborazione solo teorica, anche se effettivamente una loggia del Klan viene fondata in Germania, anche se non si tratta di un evento molto significativo. Il nuovo governatore del Klan organizza la congregazione scrivendo anche un particolare giuramento che l'adepto doveva recitare, che si concludeva grossomodo così:

*<< Se, tuttavia, denuncio pubblicamente gli obiettivi di questo sacro ordine, diverrò vittima della vendetta del Klan. Tutte le mie ossa saranno rotte, i miei occhi saranno cavati e il mio corpo scomposto e gettato >>.*

La scenografia utilizzata nelle adunate comprendeva una bandiera imperiale tedesca e uno stiletto (pugnale corto) appoggiati su di un grezzo altare e una fonte d'acqua dove gli adepti si bagnavano il capo. Le cerimonie di iniziazione sono tenute nelle foreste o su colline lontane dalle città. Nei pensieri perversi e razzisti del nuovo Ku Klux Klan c'era la lotta a tutto ciò che era alieno alla tradizionale cultura del nordamerica, insomma tutto ciò che minacciava "la purezza americana": quindi, oltre ai neri (ora rappresentati dalla "National Association for the Advancement of the Colored People"), anche ebrei, cattolici, immigrati di ogni origine (specie italiani, poichè nella contorta logica del Klan facevano parte di una congiura papista per la conquista degli Stati Uniti d'America), socialisti e comunisti.

A questo punto si aggiunse alla "comitiva" formata da Simmons-Clarke-Tyler un altro losco individuo: un grasso dentista texano di nome Hiram Wesley Evans. Da questo momento (siamo nel 1923) il secondo Ku Klux Klan visse un grande momento di gloria e successo (anche se in negativo per chi ragiona!) sino al 1939. Evans fu nominato da Simmons "Kligrapp generale", una sorta di segretario generale dell'organizzazione. Nel giro di poco tempo Evans relegò Simmons ad un ruolo puramente nominale di "Gran Wizard Imperiale", sbarazzandosi anche di Clarke e della signora Tyler, ormai nei guai per contrabbando di whisky e per aver turbato l'ordine pubblico (in pratica furono sorpresi insieme seminudi e completamente ubriachi).

Il nuovo segretario generale organizzò il Klan a sua misura ed immagine, trasformando la confraternita da una setta patriottica in un partito in grado di acquisire potere politico ed esercitare pressioni sul sistema democratico statunitense. Nel 1923 Evans arrivò persino a far

marciare pubblicamente per le strade di Kolomo, nel "nordico" Stato dell'Indiana, centinaia di migliaia di persone incappucciate. Klansmen arrivarono sino al Senato e persino alla carica di Governatore in diversi Stati.

Il secondo Ku Klux Klan poteva ancora definirsi segreto, ma in realtà non fu mai un'organizzazione esclusiva poichè i nomi degli iscritti erano noti e facilmente appurabili. Le stesse decisioni prese dai "Kloncilium" portavano i membri del Klan a farsi riconoscere. Ad esempio: una misura ripetutamente adottata dalla setta fu quella del boicottaggio economico. In pratica alle riunioni venivano indicati i negozianti sgraditi e per questo boicottati sino all'uscita dal commercio, oppure nelle vetrine dei negozi degli adepti del Klan veniva ben esposto un cartello con su scritto "TWK" ("Trade with Klan") per esortare i membri della confraternita a trattare affari solo tra di loro. La relativa ricercatezza del secondo Klan non impedì, comunque, che fossero commessi crudeli manifestazioni di razzismo, come omicidi, linciaggi ed altre violenze gratuite. Anzi, l'insuccesso del disegno napoleonico di Evans va addossato proprio alla condotta criminale dei dirigenti dell'organizzazione, coinvolti in ogni tipo di reato, dalla ricettazione e contrabbando allo stupro. Così, dopo milioni di adesioni, arrivarono ogni giorno migliaia di defezioni.

Il caso più eloquente della condotta criminale dei dirigenti del Klan, ma anche del potere che si acquisiva entrando a far parte della confraternita, è forse quello di David Stephenson, "Gran Dragone" dello Stato dell'Indiana e di altri quattordici Stati. Nel 1920 Simmons incaricò Joe Huffington di organizzare il Klan nello Stato dell'Indiana. Huffington stabilì il suo quartier generale a Evansville, reclutando un giovane commesso, David Curtis Stephenson, come suo aiutante. Da commesso di legnami per la L.G. Julian Coal Company, Stephenson riuscì, grazie al suo carisma, ad acquisire potere all'interno del Klan, tanto da essere nominato nel 1922 "Gran Dragone" dello Stato dell'Indiana. Divenuto dirigente della confraternita, Stephenson acquisì potere anche al di fuori del Klan, occupandosi di scambio di voti per appoggiare ora quello ora quell'altro politico. Il "Gran Dragone" dell'Indiana era così potente che non a torto, al culmine della sua carriera, potè affermare: << *Io sono la legge in Indiana* >>.

Stephenson di fatto s'impadronì di tutto il governo locale, diventando milionario e concedendo ai suoi klansemen cariche politiche. I suoi modi di fare erano megalomani, tanto che al "Konklave" organizzato il 4 luglio 1923 a Kolomo atterrò con il suo aereo privato color oro e, vestito con un abito color porpora, venne il suo discorso osannato dai partecipanti. Il potere economico e politico del "Gran Dragone" dell'Indiana ebbe però una breve durata. Infatti nel 1925 Stephenson fu coinvolto in uno scandalo che segnò in maniera indelebile la vita del Ku Klux Klan, non solo nello Stato dell'Indiana ma in tutti gli Stati Uniti. In pratica il dirigente fu coinvolto nel rapimento e nell'assassinio di una giovane segretaria: Madge Oberholtzer. Conosciuta in un party del politico Ed Jackson, fu rapita dagli uomini di Stephenson presso la stazione di Irvington, nelle vicinanze di Indianapolis. Madge Oberholtzer fu ripetutamente stuprata e mutilata da Stephenson. La donna fu morsa così tante volte che durante il processo fu descritta come "morsicata da un cannibale". Madge Oberholtzer denunciò il losco individuo prima di suicidarsi con del veleno. Processato, Stephenson fu arrestato e incolpato di stupro, rapimento e omicidio di secondo grado in una pubblica causa che vide l'intera opinione pubblica dello Stato dell'Indiana direttamente interessata alla vicenda. Stephenson fu condannato a trentuno anni di reclusione e imprigionato in un carcere del Michigan. La vicenda Stephenson-Oberholtzer influi notevolmente sulle successive defezioni che iniziarono ad arrivare da ogni parte degli Stati Uniti.

Non solo, lo stesso ex "Gran Dragone" dell'Indiana contribuì anche al definitivo tramonto del Ku Klux Klan. Infatti Stephenson, meditando sulla mancata azione dei politici che aveva appoggiato o creato sulla sua liberazione dal carcere, divenne informatore dello Stato rilevando tutti i dettagli della corruzione che aveva sparso nello Stato dell'Indiana. Le rivelazioni di Stephenson mandarono in carcere un membro del congresso, il sindaco di Indianapolis John Duvall, lo sceriffo di Marion County e altri funzionari. Molti politici e funzionari pubblici furono costretti

alle dimissioni per aver ricevuto favori e doni dal Klan. Il governatore dello Stato Ed Jackson fu salvato unicamente grazie all'immunità prevista dallo Statuto delle limitazioni. L'ex "Gran Dragone" uscì di prigione nel 1956.

Nel frattempo la direzione del Klan era passata a James Arnold Colescott, un veterinario che nel 1939 prende le redini della congregazione degli incappucciati con l'obiettivo di dare al Ku Klux Klan un'impronta nazifascista. Proprio sotto la presidenza di Colescott, nel 1944 arrivò il colpo di grazia per l'organizzazione. Infatti il "Gran Wizard" James Colescott si vide recapitare dal fisco una multa di ben 685mila dollari per le tasse non pagate dalla congregazione negli anni Venti. Poiché l'organizzazione era già alla deriva totale e non disponeva di quella somma, il 28 aprile 1944 in una "Klonvokation" tenutasi ad Atlanta fu deciso lo scioglimento definitivo della prima incarnazione dell'antico Ku Klux Klan. Nonostante lo scioglimento, quello che restava del Klan diventò una schiera di piccole organizzazioni separate e rivaleggianti l'una con l'altra.

## Il B.O.I.: Bureau Of Investigation

L'attuale F.B.I., acronimo in italiano di "Ufficio Federale di Investigazione", all'epoca dei ruggenti anni Venti si chiamava semplicemente B.O.I.: Bureau Of Investigation. Il BOI si è sviluppato da una forza di Agenti Speciali creata il 26 luglio 1908 dal Segretario Generale Charles Joseph Bonaparte (1851 – 1921), durante la presidenza di Theodore Roosevelt. All'inizio fu chiamato solo Bureau Of Investigation (BOI), nel 1932 gli fu dato il nome di United States Bureau of Investigation. Fu con l'anno seguente che venne collegato al Bureau of Prohibition e fu ribattezzato Division Of Investigation (DOI - Divisione di Indagine) prima di diventare infine FBI nel 1935.

Durante la cosiddetta "guerra al crimine" nel decennio '20 - '30, gli agenti dello BOI catturarono o uccisero un certo numero di noti criminali che avevano commesso rapimenti, rapine e omicidi in tutti gli Stati Uniti, tra i quali: **John Dillinger**, **Baby Face Nelson**, **Kate Ma Barker**, **Alvin Karpis** e **George Machine Gun Kelly**. Inoltre svolse un ruolo importante nel limitare le azioni e l'influenza del Ku Klux Klan. In più attraverso il lavoro di Edwin Atherton, il BOI riuscì a fermare un intero esercito di neo-rivoluzionari Messicani lungo il confine californiano nel 1920.

Tre furono i direttori del BOI, che si frapposero alla dilagante criminalità di questo decennio: **William J. Flynn** per il periodo dal 1919 al 1921, **William J. Burns** dal 1921 al 1924, ma fu **J. Edgar Hoover** -che diresse il Bureau dal 1924 al 1972- che diede la spinta maggiore alla crescita di questa agenzia. Quando John Edgar Hoover, ventinovenne avvocato dipendente del Ministero della Giustizia, prese in mano le redini del Federal Bureau of Investigation, gli Stati Uniti vivevano un momento storico in cui la corruzione e il malcostume erano così diffusi da far scrivere a un giornale dell'epoca che *"la cloaca nazionale stava davvero per traboccare"*. Correva l'anno 1924.

I primi tre anni di Proibizionismo avevano favorito una crescita esponenziale del gangsterismo, che traeva profitti enormi dal commercio clandestino di bevande alcoliche. Ma non bisogna pensare che solo la grande sete fosse la causa della strada a precipizio su cui si era incamminata l'America. I favolosi Anni Venti, ritmati dal charleston e dal jazz, in un immenso carnevale che sembrava non dovesse mai finire, avevano come contraltare il dilagare della delinquenza, della prostituzione, della speculazione selvaggia, della corruzione, tutti fenomeni inevitabili in una società che sembrava in preda ad una febbre di successo, di guadagno facile a tutti i costi, favorita anche da un'immigrazione frenetica ed irregolare.

La legittima difesa dell'autonomia dei singoli stati rispetto al governo di Washington si traduceva spesso in una frammentazione delle forze poste a tutela della legge, e a questa

frammentazione avevano tentato di porre rimedio, già dal 1908, il presidente Theodore Roosevelt e il procuratore generale, Bonaparte, con l'istituzione del Bureau of Investigation, il servizio investigativo del Dipartimento della Giustizia. Ma il Bureau, che con il suo successore, William Taft, assunse l'attuale denominazione di Federal Bureau of Investigation, non si sottrasse a quel clima di rilassatezza che abbiamo tratteggiato prima e ben presto divenne una specie di servizio spionistico interno, ad uso e consumo dei politicanti più potenti, che lo usavano per assumere informazioni sugli avversari politici.

La presidenza di Harding, politico dalla fama molto discutibile, già proprietario del Daily Star, e la nomina da parte di questi di Daugherty, magistrato chiacchieratissimo, alla carica di Procuratore Generale, segnarono probabilmente il punto più basso della Storia degli Stati Uniti negli Anni Ruggenti. Era il 1921, e sembrava che nulla potesse fermare il processo di dissolvimento di una società allo sbando. Poi accaddero alcune cose. Il 2 agosto 1923 il presidente Harding morì di polmonite e Calvin Coolidge, grigio vice-presidente, si trovò all'improvviso al timone; nessuno gli dava due soldi, ma Coolidge mostrò invece di avere le idee chiare.

Uno dei suoi primi atti fu il licenziamento del Procuratore Generale Daugherty, e la nomina a questa carica (corrispondente a quella di Ministro della Giustizia) dell'avvocato Harlan Fisk Stone, uomo sul quale non esisteva la minima ombra, decano della facoltà di legge dell'Università di Columbia. Quest'ultimo a sua volta mise mano alla scopa, invitando alle dimissioni il direttore del Bureau, Burns, sotto il quale il servizio investigativo del Dipartimento della Giustizia era prosperato come luogo di assunzione per raccomandati politici che trascorrevano il loro tempo occupandosi di molte faccende e di poche indagini. Restava ora da trovare il nuovo direttore; Stone aveva messo gli occhi su un dipendente del suo ministero, quel giovane avvocato taciturno, perennemente imbronciato, ma gran lavoratore e sul quale nessuno poteva fare alcun pettegolezzo: John Edgar Hoover, nato a Washington il 1° gennaio del 1895, di famiglia presbiteriana. Il 10 maggio del 1924 il Procuratore Generale convocò Hoover nel suo ufficio, e gli offrì la carica di direttore supplente del Bureau. Il giovanotto tacque per qualche istante, più che altro per vincere la cronica timidezza che gli causava spesso attacchi di rossore al viso.

Poi disse che accettava, ma a determinate condizioni. *"E quali sarebbero queste condizioni?"* chiese Stone. *"Il Bureau non deve aver nulla a che fare con la politica e non deve servire a nessuno per trarne vantaggi politici. Le nomine e le promozioni dovranno avvenire secondo i meriti di ciascuno, tenuto conto delle capacità e della dedizione al lavoro. Inoltre il Bureau dovrà render conto del proprio operato solo al Procuratore Generale."* *"Benissimo - fu la replica di Stone - Buon lavoro!"* Probabilmente né il vecchio procuratore né il giovane neodirettore potevano immaginare di aver scritto la prima pagina di un romanzo che sarebbe durato quarantotto anni; perché solo la morte, avvenuta il 1° maggio 1972, avrebbe potuto separare le vite di John Edgar Hoover e del Federal Bureau of Investigation. Molti dei vecchi agenti, abituati alla direzione di Burns, presero la nomina di quel giovanotto quasi come uno scherzo. In pochi mesi si sarebbero accorti che quel taciturno avvocato era un rullo compressore che aveva ben chiaro ciò che voleva fare; e lo fece.

I primi tre mesi di attività furono occupati da Hoover nello studio dei fascicoli personali di ogni dipendente del Bureau; poi iniziarono a fioccare i licenziamenti, e dopo i primi licenziamenti, le dimissioni di chi iniziava a capire che era cambiata l'aria. Per entrare al Bureau veniva ora richiesta la laurea in legge, o una preparazione culturale equivalente, l'attitudine fisica e una moralità inattaccabile. Iniziò un'effettiva selezione degli aspiranti, che venivano sottoposti a un primo corso di sei mesi, al termine del quale si valutava l'attitudine a svolgere l'attività di agente.

Da come Hoover si muoveva, si sarebbe detto che quell'incarico era ciò che aspettava da sempre e a cui si era già scrupolosamente preparato, spinto da quella caratteristica che sottolineavamo in apertura: l'odio per il delitto. Il direttore dell'BOI non si soffermò mai più di tanto

su indagini psicologiche o sociologiche. Per lui il criminale era un individuo che "deve essere scoperto subito, guardato, vigilato e, una volta preso, processato e condannato senza pietà". A questa visione schematica e manichea di un fenomeno complesso come il crimine, Hoover accoppiava però capacità organizzative non comuni.

Un'altra delle sue creature fu l'accademia di Quantico del BOI, che aveva il compito di formare uomini capaci non solo di sparare per primi senza fallire il bersaglio, ma anche di condurre un'indagine avvalendosi dei più moderni mezzi scientifici. Nei laboratori del BOI la chimica, la tossicologia, la balistica divennero alleate dell'investigazione criminale.

Il primo fenomeno contro cui il BOI si trovò a dover lottare fu, come dicevamo, il gangsterismo, che nel periodo proibizionista aveva conosciuto un'enorme crescita di profitti e di potenza. Ai Grandi Imperi (principalmente quelli di Cosa Nostra e di Al Capone) e all'organizzazione del Sindacato del Crimine si affiancava una criminalità più spicciola, formata da cani sciolti scatenati e sanguinari, imbandanziti da un clima morale in cui il disprezzo per la legge era ai massimi livelli. Due nomi per tutti: George Kelly, detto "Kelly Mitragliatrice", specializzato in banche e sequestri di persona e sospettato dell'uccisione di agenti di polizia a Kansas City (finì all'ergastolo il 12 ottobre del '33); John Dillinger, ladro, rapinatore e assassino, ucciso dagli agenti del BOI il 22 luglio del '34 a Chicago. Per curiosità ricordiamo che il primo dei due gentiluomini citati fu quello che inventò il nomignolo di G-Men (uomini del Governo), tuttora usato per indicare gli agenti del BOI.

Nei primi tempi il problema maggiore per il BOI fu quello di... poter agire contro questi tipi di delinquenza. Non scordiamoci infatti che il Bureau è un organo federale, e negli USA la legislazione penale e la sua applicazione sono competenze dei singoli stati. Una delle prime preoccupazioni di Hoover fu quindi quella di trovare le motivazioni giuridiche per poter agire, sollecitando via via al Procuratore Generale (che se ne fece promotore al Congresso) l'adozione di nuove norme che, senza urtare la suscettibilità e lo spirito di autonomia degli Stati, mettessero il B.O.I. in condizioni di operare. Ciò era tanto più urgente considerando le carenze degli organi locali di polizia, la loro diffusissima corruzione, nonché la grande spezzettatura di competenze, per cui per un delitto potevano trovarsi ad indagare uomini dello sceriffo di contea, o vice sceriffi addetti a zone rurali, agenti della polizia cittadina, o della polizia statale, ove esistente, spesso in competizione tra loro, a tutto vantaggio dell'impunità dei criminali.

Le competenze del B.O.I. si allargavano con la creazione di nuove fattispecie di reati federali, ma nel frattempo Hoover non stava alla finestra, agendo dove poteva. Ad esempio, Dillinger, forse il più feroce tra gli scatenati cani sciolti di quegli anni di fuoco, divenne di competenza del BOI per la sbadataggine di aver superato un confine di Stato al volante di un'auto rubata: un reato federale. Al Capone, vero Re del crimine, maestro di organizzazione e di corruzione, ritenuto responsabile, direttamente o indirettamente, di oltre un centinaio di omicidi, fu incastrato da Hoover come evasore fiscale: anche questa era materia di competenza federale. Certamente Hoover avrebbe preferito vedere Al Capone sulla sedia elettrica, ma la lunga condanna detentiva subita per i reati tributari mise definitivamente fuori gioco Scarface.

Dove il B.O.I. poteva, collaborava con le polizie locali; e proprio la generalizzata disorganizzazione di queste indusse Hoover, all'inizio degli anni '30, ad organizzare, presso l'Accademia del B.O.I., corsi di addestramento alla tecnica investigativa per gli ufficiali delle polizie locali. Questi corsi si affiancavano alla collaborazione che gli agenti del B.O.I. offrivano già su tutto il territorio degli States, soprattutto in materia di identificazione, con grande utilizzo dell'archivio delle impronte digitali.

L'America provinciale e chiusa, l'America degli Stati Uniti, ma Separati, si rendeva conto che il Bureau era sempre più sinonimo di applicazione della legge, puntuale e rigorosa, con

agenti addestrati a tecniche rigorose di indagine e a non arrendersi mai. Hoover trasmetteva ai suoi uomini il suo credo, che traspare molto chiaramente dai giudizi che il Direttore del BOI spesso esprimeva. Qualche esempio? Il dottor Moran, medico arrestato per avere curato segretamente diversi gangster era un uomo "*affogato nel vizio più lurido*"; i sequestratori di persone erano "*un sordido problema nazionale*"; l'epitaffio di Hoover sul cadavere di Dillinger fu questo: "*era un botolo ringhioso, meschino e fanfarone, avido e taccagno, preoccupato solo di sé stesso*".

In qualche occasione Hoover non mancò neanche di esprimere il suo profondo fastidio per gli avvocati che si assumevano la difesa dei criminali. Il delitto era qualcosa da distruggere, prima che si realizzasse l'incubo di una Città del Crimine. Non è un caso se l'azione del B.O.I. nel suo primo decennio fu efficacissima contro il crimine che potremmo definire "ordinario" (ma non per questo meno feroce e pericoloso), ma non riuscì mai ad estirpare realtà criminali complesse come Cosa Nostra, che infatti subì dei fieri colpi solo quando Joe Valachi, convinto ormai di essere condannato a morte dai suoi ex amici, si decise a cantare. Infatti, a prescindere dalla difficoltà intrinseca a penetrare un ambiente chiuso come quello degli immigrati dell'Italia meridionale, da cui Cosa Nostra ebbe origine, la mentalità di cui era pervaso il Bureau era quella militar-moralista del suo Capo.

E questa mentalità forgiava senza dubbio degli uomini tutti d'un pezzo, rigorosi fino all'ossessione nell'assolvere i propri compiti, ma non favoriva certo quello sforzo di comprensione e di penetrazione psicologica indispensabile per capire, e necessario anche per combattere, realtà diverse e distanti. Dopo il primo decennio, l'opera di Hoover non poteva che suscitare ammirazione. Il Bureau era ormai un organo efficiente, aveva contribuito validamente alla distruzione del gangsterismo, aveva formato non solo i propri agenti ma anche centinaia di poliziotti locali dei vari stati. I laboratori del B.O.I. e l'archivio delle impronte digitali costituivano dei punti di riferimento preziosi per ogni indagine criminale. I casi di corruzione o di malcostume all'interno dell' F.B.I. erano infinitamente minori a quelli fisiologici in qualsiasi organo di polizia, ed erano subito oggetto di repressione.

## La donna negli anni '20

Prima di passare ai punti storici salienti di questo approfondimento, bisogna fare una doverosa premessa. In questo lasso temporale il ruolo della donna sta finalmente ricevendo, dopo mille avversità, i primi riconoscimenti dei diritti. Dovranno passare molti decenni e molte battaglie prima che possano definirsi equiparate all'uomo. Tutto questo perché la parità dei sessi non era percepita dai contemporanei anzi, quando i primi movimenti femministi (siamo parlando del tardo 1800) protestavano attivamente con cortei o manifestazioni in pubblica piazza, per farle smettere entravano in azione i poliziotti armati con tanto di manganello. Potrà sembrare quasi incredibile, ma all'epoca così come venivano discriminati i neri, solo perché avevano la pelle di un colore differente, alle donne non era permesso votare o eseguire lavori compreso l'insegnamento nelle scuole.

Per questi motivi storici non vi sono ancora agenti di sesso femminile all'interno del B.O.I.. Come si vede però nel film diretto dal regista Clint Eastwood "J. Edgar", il loro ingresso in questi uffici c'è, ma sono sempre ruoli secondari o marginali quali segretarie, addette agli archivi o al peggio svolgono la mansione di donne delle pulizie. Non tutte però avevano la fortuna di poter lavorare in posti così prestigiosi, molte finivano per essere esclusivamente "angeli del focolare", babysitter o cameriere. Andiamo però con ordine e ripercorriamo le tappe principali di questa lotta.

Già con la Rivoluzione Francese abbiamo la testimonianza di una femminista: **Olympe de Gouges**, una drammaturga che visse durante l'epoca del Terrore. Questa combattiva donna si dedicò con sorprendente convinzione e fervore alla difesa dei diritti delle donne. Nel Settembre del

1791, rivolgendosi a Maria Antonietta, scrisse la sua opera "*Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*". Il titolo dell'opera fa già capire che si tratta di una imitazione critica della famosa Dichiarazione dei diritti dell'uomo e del cittadino del 1789. Pubblicò anche un'altra opera: "*Le prince philosophe*", nel quale rivendicava i diritti delle donne. Ma la sua opera non si limitò solamente a scrivere, ella iniziò anche ad organizzare attivamente gruppi di donne. La sua azione tuttavia fu interrotta quando nelle sue critiche prese di mira **Robespierre**, il capo della Rivoluzione, tanto che nel 1793 venne ghigliottinata.

Tutto l'800 è segnato dalle lotte delle attiviste femminili: si arrivarono a creare veri e propri circoli culturali aventi come scopo l'informazione e la sensibilizzazione delle masse di fronte a questa discriminazione. Il movimento per i diritti delle donne ebbe particolare successo in Inghilterra dove con la riforma del 1832 e con l'approvazione della legge "Corporations Act", del 1835, alle donne venne concesso il diritto di voto, anche se era limitato alle elezioni locali, mentre per quelle nazionali non era ancora possibile esprimere una propria preferenza. A fronte di questo, seppur scarso, successo le varie organizzazioni del Regno Unito arrivarono nel 1897 alla creazione di un'unico movimento finalmente a livello nazionale volto a chiedere il suffragio femminile.

Questo movimento nazionale si estese anche in altri paesi dove le esponenti di questa corrente di pensiero vennero chiamate "*suffragette*" prendendo origine direttamente dal nome del comitato inglese: *National Union of Women's Suffrage* - *Società Nazionale per il suffragio femminile*. La fondatrice, Millicent Fawcett, cercò di convincere anche gli uomini ad aderire al movimento, perché erano i soli, in quel momento storico, che legalmente potessero concedere il diritto di voto, ma ebbe scarso successo. I progressi sul piano del riconoscimento sociale, in quel primo periodo, furono però molto limitati, tale situazione rimase inalterata fino al 1918. In quell'anno il parlamento britannico approvò la proposta del diritto di voto limitato alle mogli dei capifamiglia con certi requisiti di età (sopra i 30 anni), in questo modo si ottenne un'altro obiettivo. Sarà solo più tardi, con la legge del 2 luglio 1928, che il suffragio fu esteso a tutte le donne inglesi.

Anche in America il movimento delle suffragette mise le proprie radici, una delle esponenti più attive fu **Alice Stokes Paul**, una donna che riuscì nel 1912 a laurearsi in scienze politiche all'università della Pennsylvania, portando una tesi in cui trattò in maniera coraggiosa la posizione legale delle donne nel medesimo stato. Appena laureata si iscrisse al "*National American Women Suffrage Association*" e qui assieme ad altre attiviste condusse una campagna per il diritto di voto alle donne. Lottò contro una mentalità assai bigotta e molto maschilista (ma purtroppo perfettamente inquadrata in quelli che furono quegli anni), in maniera assai determinata e coraggiosa arrivando perfino a rischiare la vita in prima persona.

L'opinione pubblica spesso scambiava per pazze queste donne, e si credeva che avessero seri problemi, tanto da rinchiuderle nei manicomi o costringerle a sedute terapeutiche da psicologi. Tutto ciò cambiò radicalmente con lo scoppio della Prima Guerra Mondiale: con gli uomini impegnati al fronte, furono proprio le donne a ricoprire molti ruoli vacanti. Esse riuscirono con i fatti a dimostrare che non erano da meno degli uomini. I tempi quindi finalmente erano giunti a una svolta tanto che il diritto al voto femminile fu sancito nel 1920 con il Diciannovesimo Emendamento della Costituzione degli Stati Uniti d'America.

L'attivismo femminile non si fermò solo al diritto di voto, ma ebbe anche altre questioni come per esempio il riconoscimento legale di poter gestire i propri beni. Detto così sembrerebbe una cosa ovvia e magari anche scontata. Basti sapere che questo diritto, alle donne americane, venne sancito solo nel 1848 quando fu votato il "*Married Women's Property Act*" che conferisce alle donne sposate il diritto ad amministrare liberamente i propri beni. Nei cosiddetti "Ruggenti anni Venti" quindi, nonostante i riconoscimenti ottenuti sul campo, solo nelle grosse città ci furono dei significativi ma ancora modesti cambiamenti, mentre nelle realtà meno aperte o lontane dai focolai delle proteste, tutto rimase inalterato ancora per lunghi anni. Se da un punto di vista legale le donne

iniziarono ad avere li stessi diritti degli uomini, è sempre durante questi anni che esse riuscirono a rinnovare profondamente il anche il loro modo di essere.

Nascono, nel mondo del cinema. le cosiddette "vamp": termine che è la contrazione della parola vampiro. In questo caso viene usata per indicare la donna di successo, la "*femme fatales*", colei che ammalia e dopo aver sedotto l'uomo l'abbandona senza remore. La donna che può permettersi ogni capriccio e ha uomini pronti a soddisfare ogni suo desiderio. Alcune icone di questo movimento furono sicuramente Greta Garbo (al secolo Greta Lovisa Gustafsson), la quale divenne famosa non solo per la sua attività di attrice, ma anche per l'inconfondibile stile di abbigliamento. Si può quasi affermare che vestendo spesso anche pubblicamente con abiti comodi, giacca e cravatta, pantaloni dal taglio decisamente maschile inventò un suo stile: lo stile Garbo.

Anche l'attrice Marie Magdalene "Marlene" Dietrich, contribuì a sdoganare la figura della donna spietata, della divoratrice che sa quello che vuole. Grazie al cinema la donna poté finalmente rilanciare la sua figura e vestirsi in maniera più provocante e sensuale. Nel campo della moda fu però Coco Chanel, al termine della Prima guerra mondiale, che fondata la "*Chanel Modes*" impose la sua presenza sul mercato. Nasce il prototipo della "garçonne", che Chanel interpretò insieme a Patou. Coco Chanel, attraverso la moda, rappresentò il nuovo modello femminile che stava sviluppandosi nel 900: una donna dinamica, che lavorava e che non poteva più essere schiava dell'abbigliamento costrittivo della Belle Époque.

*« Fino a quel momento avevamo vestito donne inutili, oziose, donne a cui le cameriere dovevano infilare le maniche; invece, avevo ormai una clientela di donne attive; una donna attiva ha bisogno di sentirsi a suo agio nel proprio vestito. Bisogna potersi rimboccare le maniche. »*  
"Coco Chanel, Storia illustrata della moda e del costume, 2001, p.222"

La stilista sosteneva che *«la vera eleganza non può prescindere dalla piena possibilità del libero movimento»*. Per l'utilizzo di materiali umili e per l'ispirazione che traeva dalle figure legate alla vita lavorativa, Chanel venne rinominata la regina del "*genre pauvre*", una "*povertà di lusso*". Lei liberò le donne dai corsetti e dalle complicate impalcature per cappelli, donando loro abiti comodi per intraprendere una vita quotidiana dinamica. Dal 1913 fino al 1930, Chanel portò la lunghezza delle gonne sotto il ginocchio, abbassò il punto vita, promosse l'utilizzo del jersey e dello stile alla marinara, e per finire introdusse l'utilizzo dei pantaloni femminili. Chanel creò la nuova donna del XX secolo, una donna che afferma la propria femminilità non per contrasto, bensì per paradosso, attraverso la rivisitazione di abiti maschili. Prendendo i vestiti maschili e dando loro una piega femminile, Coco diede anche un significativo contributo al movimento femminile.

I movimenti femministi americani dopo l'emanazione del "XIX emendamento" scomparirono. Questo fu dovuto in parte alla soddisfazione di aver vinto "la guerra contro gli uomini", ma anche perchè, dopo la Prima Guerra Mondiale, si diffuse tra le donne un sentimento di ritiro dalle lotte sociali. Le femministe del tempo fecero 3 scoperte:

- 1) le donne non votavano come un blocco compatto, quindi cadde il mito "del Voto delle Donne";
- 2) diversi elementi del movimento femminista vennero accantonati dopo il raggiungimento del voto;
- 3) le giovani donne avevano perso interesse per le riforme sociali e ne avevano invece acquistato per la ribellione ai canoni della società.

In particolare questa ribellione ai canoni dettati dalla società ben presto divenne uno stile di vivere e le giovani donne divennero le "*flappers*". Chi erano costoro? Esse erano solite portare i

capelli corti, lisci o a boccoli, sotto raffinati cappellini, le gonne corte sopra il ginocchio o lunghe con uno spacco da capogiro e facevano largo uso di make-up soprattutto in pubblico. Erano giovani, in una sola parola "moderne": donne che ostentavano la loro giovinezza e criticavano le generazioni più vecchie perchè accettavano i luoghi comuni sulle donne.

I contemporanei videro questo fenomeno composto da ragazze frivole, di facili costumi, molto belle e sensuali all'apparenza ma vuote dentro. Il comportamento delle flappers era considerato bizzarro all'epoca, ma contribuì a ridefinire il ruolo delle donne. L'immagine era quella di una giovane donna che, di notte, frequentava *Jazz clubs* dove ballava in maniera provocatoria, fumava sigarette attraverso lunghi bocchini, e flirtava liberamente. Andavano in bicicletta, guidavano le auto e bevevano alcool apertamente, un atto provocatorio e coraggioso allo stesso tempo nel periodo americano del Proibizionismo. Baciarsi in pubblico e lasciarsi andare in effusioni pesanti divennero pratiche molto più frequenti che nell'Età Vittoriana. I *Petting Parties*, dove le effusioni sessuali erano l'attrazione principale, erano popolarissimi. A dispetto delle apparenze però furono le prime a lavorare fuori casa ed a sfidare i ruoli tradizionali delle donne nella società di allora.

Le flappers con il loro modo di fare, furono sicuramente il simbolo di una rivoluzione sociale, che non comprendeva solo il modo di vestire, ma anche il modo di percepire ed interagire con il mondo che circondava la società degli anni ruggenti e dell'era jazz.

## La nascita di un fenomeno: il Jazz

Se nel cinema assistiamo alla nascita di nuove figure soprattutto femminili, la musica non è da meno: anche qui vi sono state delle grandi innovazioni. In particolare si impose, tra tanti, un nuovo stile musicale che con i suoi particolari ritmi e la sue sonorità è passato alla storia. Questo genere da dove veniva? Come ha fatto a diffondersi?

Come sempre, per apprendere appieno un fenomeno di questa portata bisogna fare un piccolo passo indietro. Il jazz affonda le sue radici in quello che è il patrimonio tradizionale della musica afroamericana. Le sue basi sono una miscela dei tratti residui della musica dell'Africa occidentale, a cui vengono accostati in maniera efficace:

- forme musicali folk tipiche del Nuovo Mondo;
- la musica europea popolare come la classico-leggera del '700-'800

Il contributo della musica europea è quello di aver fornito stili e forme musicali quali inni, marce, valzer, quadriglie e perfino prendendo spunti dalla danza, dal repertorio teatrale di stampo leggero e dalle composizioni liriche. Elementi più teorici come l'armonia, sia che essa fosse un repertorio di accordi, sia che fosse legata alle forme musicali del vecchio continente, contribuirono anche loro alla formazione di questo genere. Tra gli elementi di musica popolare nera che hanno influito sul jazz vi sono la musica per banjo dei "*minstrel show*", i modelli ritmici sincopati derivati dalla musica latino-americana, lo stile pianistico dei musicisti da taverna del Midwest e le marce e gli inni suonati dalle bande di ottoni nere alla fine dell'Ottocento.

---

### Note di approfondimento:

<sup>1</sup> I minstrel show (o minstrelsy), erano una forma di spettacolo statunitense che consisteva in una miscela di sketch comici, varietà, danze e musica, interpretati da attori bianchi con la faccia dipinta di nero, cioè in Blackface o (specialmente dopo la guerra civile americana) da Afroamericani sempre con la faccia dipinta di nero. I Minstrel show rappresentavano i neri in maniera stereotipata, e quasi sempre offensiva: in questi spettacoli erano immancabilmente mostrati come ignoranti, pigri e superstitiosi, e veniva accentuato in maniera caricaturale il loro amore per la musica.

In origine, il jazz era suonato da piccole bande intineranti o da pianisti. Il repertorio, oltre al ragtime e alle marce, comprendeva inni, spiritual e blues. I gruppi suonavano in occasioni di ritrovo quali picnic, matrimoni, parate e funerali. Il ritmo era di rado modificato da sincopi e accelerazioni. Successivamente il blues e il ragtime ebbero un'origine indipendente dal jazz, e continuarono a evolversi parallelamente a esso, ma nonostante ciò, questi generi ne influenzarono lo stile e le forme andando a costituire importanti basi per l'improvvisazione jazzistica.

Verso l'inizio del Novecento nacque il primo jazz pienamente documentato: il suo epicentro fu nella città di New Orleans, nello stato della Louisiana. Nel jazz di New Orleans, le componenti principali avevano queste funzioni: la cornetta o la tromba presentavano la melodia, il clarinetto sosteneva il controcanto e il trombone seguiva il fraseggio ritmico e le note fondamentali degli accordi. A questo trio di base, la tuba o il contrabbasso fornivano la linea del basso e la batteria l'accompagnamento ritmico.

Le prime incisioni di jazz risalgono al 1917 e si devono a un'orchestra bianca di New Orleans, The Original Dixieland Jazz Band, che fece immediatamente scalpore all'estero e negli Stati Uniti, al punto che il termine "*dixieland*" finì per indicare lo stile di New Orleans suonato dai bianchi. Seguirono altri due gruppi, uno nero e uno bianco: a partire dal 1922 i "*New Orleans Rhythm Kings*" e nel 1923 la "*Creole Jazz Band*" diretta da **King Oliver**. Altri importanti esponenti di questo stile furono i trombettisti **Bunk Johnson** e **Freddie Keppard**, il saxofono soprano **Sidney Bechet**, il batterista **Warren "Baby" Dodds**, e il pianista e compositore **Jelly Roll Morton**. Il musicista più influente formatosi nella "scuola" di New Orleans fu però la seconda tromba di King Oliver: **Louis Armstrong**.

"*Satchmo*" **Armstrong** fu uno straordinario e talentuoso improvvisatore. Egli ebbe il merito indiscusso di aver modificato la scena del jazz portando il solista in primo piano. Tanto che nei suoi gruppi di incisione, gli "*Hot Five*" e gli "*Hot Seven*", dimostrò che l'improvvisazione nel jazz poteva andare ben al di là dei semplici esercizi di stile arrivando a creare nuove melodie partendo semplicemente dalla successione armonica del motivo iniziale. L'impatto che ebbe su questo nuovo genere fu tale che la sua figura divenne il modello per tutti i cantanti successivi, non solo per il modo in cui alterava le parole e le melodie delle canzoni, ma anche per come improvvisava senza testo, usando semplicemente la voce come uno strumento, con la tecnica dello "*scat*"<sup>2</sup>.

Molti musicisti di New Orleans, primo tra tutti **Armstrong**, si trasferirono successivamente a Chicago dove diedero vita a uno stile composto da ritmi più tesi e trame più fitte oltre che da una maggiore attenzione ai solisti. Tra i maggiori esponenti di questo stile vogliamo ricordare il trombonista **Jack Teagarden**, il banjoista **Eddie Condon**, il batterista **Gene Krupa** e il clarinetista **Benny Goodman**. Sempre tra gli esponenti di queste nuove sonorità, a Chicago, vi erano anche **Bix Beiderbecke**, il cui approccio lirico alla cornetta offrì un'alternativa allo stile trombettistico di **Armstrong**. Molti musicisti di Chicago in seguito si insediarono a New York, altro centro importante del jazz di quegli anni.

Tra gli strumenti che contribuirono alla diffusione e al successo del jazz vi fu il pianoforte. Il quartiere newyorkese di Harlem divenne il centro di uno stile solistico molto tecnico e trascinante noto come "*stride piano*". Ne fu pioniere **James P. Johnson**, al quale si deve il merito di aver lanciato **Fats Waller** che in poco tempo divenne il più noto pianista *stride*.

---

#### Note di approfondimento:

<sup>2</sup> La tecnica dello "*Scat*", consiste nell'imitazione di strumenti musicali con la voce, tramite la riproduzione di fraseggi simili a quelli strumentali. Per questo non prevede l'uso di parole compiute, bensì di fonemi privi di senso dal suono accattivante, che il cantante utilizza in chiave ritmica oltre che melodica.

Il musicista più innovativo degli anni Venti, paragonabile sicuramente ad Armstrong, e presente in alcune delle migliori incisioni di quest'ultimo, fu il pianista **Earl "Fatha" Hines**, dotato di una sbrigliata e imprevedibile fantasia. Il suo stile finì inesorabilmente per influenzare molti pianisti della generazione successiva come **Teddy Wilson** (che negli anni Trenta avrebbe suonato con **Benny Goodman** e **Art Tatum**) che sfruttò il suo talento sbalorditivo soprattutto come solista.

Nei "Ruggenti anni Venti", molti musicisti ebbero l'idea di trovarsi a suonare assieme; prendendo a modello le orchestre da ballo diedero vita alle cosiddette "*big bands*", orchestre che ebbero la loro massima espansione tra il 1930 e il 1940. Tra le innovazioni rispetto allo stile di New Orleans, oltre a nuovi ritmi più fluidi, i musicisti usavano brevi frasi melodiche, i *riff*, secondo un modello di chiamata e risposta in cui erano impegnate le varie sezioni strumentali. Lo sviluppo delle "*big band*" nel jazz fu grazie all'opera soprattutto di artisti del calibro di **Duke Ellington** e **Fletcher Henderson**. Quest'ultimo e il suo arrangiatore, **Don Redman**, contribuirono introducendo la partitura scritta, ma si sforzarono anche di fare proprie le qualità di improvvisazione, caratteristica della musica degli organici più piccoli. In questo furono aiutati da solisti estremamente dotati come ad esempio **Coleman Hawkins**, talento del sax tenore.

L'importanza del jazz però non è incentrata solo sui grandi artisti che hanno contribuito alla sua creazione. Difatti si può tranquillamente affermare che si sia legato in modo indissolubile all'icona di questo decennio anche se tale legame pare essere diventato uno stereotipo. Effettivamente quando si realizzano film ambientati in quest'epoca, all'interno degli *Speak-easy* troviamo: i Gangster che pianificano o vi trovano rifugio, la banda di afroamecani che suona intrattando i vari clienti e l'immancabile ragazza del Boss perfettamente identificabile nella figura della temibile Vamp. Un luogo comune o ciò ha davvero un riscontro storico?

Gli *Speak-easy* erano un ritrovo per gente che voleva divertirsi, ognuno di essi cercava di specializzarsi o avere prodotti di cui la concorrenza non disponeva ancora. Fu così che la musica, soprattutto quella nuova, quella più trasgressiva prese velocemente piede e venne introdotta anche in questi locali, dove non si faceva che fumare e bere. Questi locali spesso erano anche il luogo di ritrovo preferito dalle Flappers e di rimando anche dai ragazzi che facevano a gara per attirare l'attenzione di queste giovani e provocanti modelli di sensualità. Non erano i saloon dell'epopea Western, ma posti a volte anche di gran classe gestiti dalla malavita la quale per prima aveva interesse che non vi scoppiassero risse e nei quali si tenesse un basso profilo. Tutto ciò per evitare che la polizia eseguisse delle retate che avrebbero potuto rovinare i loro "affari".

Tra luoghi comuni e storia, si può portare un dato significativo sulle origini di questo genere. La migrazione degli afroamericani dal Sud al Nord degli Stati Uniti, che ebbe luogo tra il 1910 e il 1920, portò con sé molti musicisti di New Orleans, come già accennato, attratti dai maggiori guadagni che venivano offerti ai musicisti al Nord. Tra le cause di questa "emigrazione" contribuì, anche la decadenza dell'intrattenimento di New Orleans, che viene fatta coincidere simbolicamente con la chiusura di "*Storyville*", uno dei più importanti quartieri a luci rosse della città la cui chiusura avvenne nel 1917 ad opera del Ministero della Guerra. La tradizione vuole che il jazz fosse nato e avesse prosperato proprio nei bordelli di quel quartiere. L'importanza di *Storyville* per il jazz può sembrare esagerata, ma è certo che molti protagonisti vi suonarono e che, forse anche a causa di questo, fin dagli inizi il jazz ebbe una pessima reputazione.

## Un Decennio di Storia e Curiosità in pillole

**1919:** Viene presentata al Congresso degli USA la legge sul Proibizionismo; Prima trasvolata atlantica dove vengono percorsi 3.000 Km in 16 ore e 12 minuti; Compagno i "Grease-Guns", mitra artigianali per gangster; Si incomincia a usare il paracadute;

**1920:** Approvata la legge sul Proibizionismo; I Bolscevichi vincono la "rivoluzione russa"; Nasce la prima stazione radiofonica; Viene prodotto il Tè in bustina; Viene accordato il diritto al voto alle donne negli U.S.A.;

**1921:** Rorschach inventa i famosi test sulle macchie d'inchiostro; Inizia l'inflazione del Marco tedesco, la KDKA inizia le radiocronache di avvenimenti sportivi; Viene coniata la parola Robot;

**1922:** Riprende l'attività del Ku Klux Klan; L'insulina viene sintetizzata in laboratorio; Entra in servizio la prima affrancatrice postale automatica; Viene inventato lo sci d'acqua; Mussolini marcia su Roma;

**1923:** L'amministrazione Harding è travolta dallo scandalo del "Teapot Dome"; Il Marco tedesco si stabilizza; Ripetuti atti di violenza del Ku Klux Klan in Georgia; Si apre la tomba di Tutankhamon; viene messo a punto il vaccino per la pertosse;

**1924:** Leopold e Loeb vengono condannati per il rapimento e l'omicidio di Bobby Franks; Compagno i fazzoletti Kleenex e i primi contenitori di cartone per le uova;

**1925:** W. Pauli formula il principio d'Esclusione; Viene fondata la I.G. Farben; Nascono in Germania le temute S.S.; Nel famoso "Processo alle Scimmie" John Scopes è condannato per aver insegnato teorie evoluzionistiche nelle scuole pubbliche del Tennessee, disciplina vietata dalle leggi di quello stato; Si diffonde l'uso degli aerei per il trattamento antiparassitario delle coltivazioni;

**1926:** Il Dr. Goddard lancia il primo razzo a combustibile liquido; Primo orologio subaqueo Rolex;

**1927:** Charles A. Lindbergh sorvola in solitario l'Atlantico da New York a Parigi senza scalo; Viene prodotto il primo film sonoro "Il suonatore di jazz"; Compagno i juke-box con comando a distanza e il tostapane elettrico; Avviene l'esecuzione di Sacco e Vanzetti, anche se innocenti (verranno riabilitati solo nel 1977);

**1928:** Si sperimentano le prime trasmissioni televisive; La spedizione Byrd parte alla volta dell'Antartide; Vengono inventati la telescrivente, il celofane impermeabile e il contatore Geiger; Scoperta la vitamina C;

**1929:** Il 24 ottobre crolla la Borsa di Wall Street; Il dirigibile Graf Zeppelin compie il giro del mondo; Compare la prima pellicola da 16 mm a colori; Vengono inventati il nastro adesivo e il clacson multitonale per automobili;

**1930:** L'invenzione dei flash mette fine all'epoca delle esplosioni di magnesio durante le conferenze stampa; Vengono commercializzati i primi prodotti alimentari congelati; Viene scoperto Plutone; compaiono i primi ombrelli telescopici;

# IL SISTEMA DI GIOCO

## Il sistema Percentuale a gradi

Nel tentativo di rendere questo gioco differente da quelli già in commercio, si è cercato di creare un regolamento, un sistema, che sfrutti il dado percentuale in maniera completamente innovativa. Ricordiamo che attualmente i regolamenti in uso col dado percentuale, vengono adoperati con notevoli differenze dal Richiamo di Cthulhu, Rolemaster, Girsu, Stormbringer e dal Gioco di Ruolo di John Doe, tutti marchi già registrati e qua nominati solo a puro scopo illustrativo. Se tale sistema fosse già stato individuato siamo pronti a rimetterci sopra a lavorare per creare un ulteriore sistema che si adegui a questo scopo. Ricordiamo che questo gioco non è a scopo di lucro ma solo finalizzato a trattare tematiche legate a gravi problemi come l'alcolismo, l'assunzione di droghe e lo sfruttamento in tutte le sue forme. Il sistema "Della Percentuale a Gradi" è il frutto dell'inventiva dei membri dell'Associazione Ludica Oltretempo di Castelnuovo Rangone (Mo), per poter usufruire di tale regolamento (che non siano per scopi di lucro), si può richiede tale autorizzazione inoltrando un'email al seguente indirizzo [oltretempogr@hotmai.it](mailto:oltretempogr@hotmai.it)

Il Sistema della Percentuale a Gradi prevede che ogni valore associato all'attributo o all'attitudine sia suddiviso come nella seguente tabella:

	GRADI			FUORI GRADO
	I	II	III	
5%	01	02-03	04-05	06-00
10%	01-02	03-06	07-10	11-00
15%	01-03	04-09	10-15	16-00
20%	01-04	05-12	13-20	21-00
25%	01-05	06-15	16-25	26-00
30%	01-06	07-18	19-30	31-00
35%	01-07	08-21	22-35	36-00
40%	01-08	09-32	33-40	41-00
45%	01-09	10-36	37-45	46-00
50%	01-10	11-40	41-50	51-00
55%	01-11	12-44	45-55	56-00
60%	01-12	13-48	49-60	61-00
65%	01-13	14-52	53-65	66-00
70%	01-14	15-56	57-70	71-00
75%	01-15	16-60	61-75	76-00
80%	01-17	18-64	65-80	81-00
85%	01-19	20-68	69-85	86-00
90%	01-21	22-72	73-90	91-00
95%	01-23	24-76	77-95	96-00
100%	01-25	26-80	81-99	00

Come si può notare nella pagina in fondo al manuale questa tabella è presente anche vicino alle attitudini in modo tale da dare al giocatore un'immediata consultazione durante le partite stesse, per capire qual'è il grado del risultato ottenuto.

## Come si usa la tabella:

Generalmente quando si ha uno scontro di attitudini tra un personaggio giocante e uno usato dal master (o con un'altro pg), con una mera percentuale a volte è difficile capire chi è riuscito nel suo tiro. Esempio di gioco: *Andrea sta rincorrendo un criminale che è scappato dalle scale antincendio (un classico), il criminale (interpretato dal master) fa un tiro atletica per saltare dalla fine della scaletta fino a terra, Andrea invece arrivatogli vicino vuole provare a prenderlo per le spalle prima che si tuffi, quindi anche questo è un tiro su atletica. Il master guarda il valore del criminale che possiede in atletica 45%, tira i dadi percentuali e fa 44%, ci riesce ma ora tocca ad Andrea a provare ad acciuffarlo. Andrea guarda le statistiche di Philp Boucher il suo agente dell'Fbi e vede che in atletica ha 50%, tira e ottiene 24%, è riuscito ad afferrarlo. Come si svolge allora l'azione?*

Usando invece il sistema a gradi si hanno quattro livelli di risultato che sono immediati e facilmente individuabili. Prendendo come esempio la situazione sopra esposta, ora la scena si può gestire così: *il criminale ha ottenuto 44 su 45% un terzo grado di successo, quindi ha eseguito un'azione lenta e facilmente prevedibile. Andrea con il suo personaggio invece ha ottenuto un 24 su un 50%, ha eseguito un secondo grado di successo, quindi avendo eseguito un secondo grado è riuscito ad afferrarlo per primo.*

In definitiva il grado di successo determina come sia venuto il tiro:

**I Grado:** l'azione è riuscita in maniera magistrale, se l'azione era in contrapposizione con un avversario occorre un tiro altrettanto fortunato per riuscire a eludere questo successo;

**II Grado:** l'azione è riuscita normalmente, e non ha richiesto grossi sforzi, in contrapposizione con un avversario o si fa un tiro più basso nel secondo grado o un primo grado.

**III Grado:** l'azione è prevedibile e quasi al limite dell'insuccesso. In contrapposizione si può vincere se si fa un secondo o un primo livello, in caso di grado uguale si guarda il valore più basso ottenuto.

**Fuori Grado:** l'azione è fallita e quindi non si è riusciti nell'intento che ci si era dati.

**Nota Bene:** Un valore di 01 è sempre un primo grado, 100 o meglio 00 indicano un fallimento critico, la pistola si inceppa, si è inciampati, o ancora non si conosce la tal nozione.

In combattimento poi quando si cerca di schivare o parare un colpo il grado aiuta nell'assegnazione del danno che è così ripartito se si ottiene tale risultato per schivarlo o per pararlo:

	(Difesa)	(Difesa)	(Difesa)	(Difesa)
	<b>I Grado</b>	<b>II Grado</b>	<b>III Grado</b>	<b>Fuori Grado</b>
(Attacco) <b>I Grado</b>	Evitato	Metà danno	$\frac{3}{4}$ di danno	Preso tutto
(Attacco) <b>II Grado</b>	Evitato	Evitato	Metà danno	Preso tutto
(Attacco) <b>III Grado</b>	Evitato	Evitato	Evitato	Preso tutto

Nella speranza che il sistema sia chiaro, ricordiamo che il gioco si basa su un grado di realismo il più verosimile e vicino alla realtà. Il master dovrebbe essere in grado di gestire al meglio le scene più complicate, non solo, qualora vi siano delle regole o delle perplessità riguardo a quanto qui riportato non esitate a contattarci.

## Creazione del Personaggio

Come già accennato, in questa versione, il giocatore si ritroverà nei panni di un agente del B.O.I., una delle agenzie di investigazione più importanti per la sicurezza del territorio americano che, in quegli anni, contribuì in maniera determinante ad ostacolare e assicurare alla giustizia sia i malviventi che i rispettivi capi. Il giocatore si calerà negli anni del Proibizionismo, trovandosi ad affrontare una serie di tematiche purtroppo ancora attuali, quali l'immigrazione clandestina, lo spaccio di droghe e alcolici, la discriminazione razziale, e lo sfruttamento del lavoro minorile e della prostituzione. Sarà compito suo individuare le basi di queste organizzazioni ed eliminarle: per farlo, dovrà indossare i panni di un agente dell'epoca, creandosi il suo alter ego. Vediamo come procedere nel compilare la scheda andando per punti (la scheda per giocare la troverete comodamente in fondo al manuale):

### Parte descrittiva:

Nome Giocatore: qui va inserito il nome della persona fisica che si accinge a fare l'investigatore. Serve per riconoscere immediatamente di chi è il personaggio creato;

Nome del personaggio: equivale a nome e cognome dell'alter ego del giocatore. In linea di massima, dovrebbe essere americano, ma sono accettabili anche nomi italiani, in quanto, all'epoca, in America si contavano numerose ondate di immigrazione. Evitare nomi buffi come “Gatto” oppure come “Portone”: rovinerebbero l'atmosfera e darebbero poca credibilità al personaggio;

Professione: al momento è stato deciso che il ruolo è quello di agenti del B.O.I.. Non solo, i giocatori avranno tutti lo stesso grado. Non è detto, però, che non vi siano degli ampliamenti del gioco anche per altre professioni, sempre integrate all'interno degli anni 20-30;

Sesso: visto il clima e il maschilismo imperante si può essere solo di sesso maschile;

Età: quanti anni ha il personaggio. Tenendo conto che a 30 si è nel pieno delle forze e che, in fase di creazione, non vi sono delle modifiche da apportare ai valori, si possono creare agenti freschi di accademia (minimo quindi consentito è 21 anni). In alternativa, è possibile creare anche agenti vicini alla pensione (55 anni massimo consentito): in questo caso, dare un occhio alla seguente tabella:

Anni/Mod %	Forza	Fisico	Agilità	Percezione	Intelligenza	Leadership	Freddezza
31 – 45	-10%	-10%	-10%	-15%	+10%	+10%	+10%
46 – 55	-25%	-25%	-25%	-30%	+15%	+15%	+15%

Percorso di studio: sono gli studi e gli esami che ha affrontato l'investigatore, indica quindi quali saranno le attitudini in cui eccelle. Un investigatore che ha studiato legge, difficilmente avrà gli stessi gradi nelle attitudini di un ingegnere meccanico: sono due differenti tipologie di cammini scolastici che mirano a formare persone con un bagaglio culturale differente. Verranno spiegati più ampiamente nel paragrafo sulle *Attitudini*.

Luogo di nascita: la città americana dov'è nato il personaggio;

Descrizione fisica del personaggio: una breve descrizione in cui si specificano il colore degli occhi, della pelle e possibili cicatrici.

## Attributi dell'Agente:

Sono sette voci con le quali si crea l'ossatura del proprio alter ego cartaceo/immaginario nel mondo di Sangue e Misteri. Sono tutte importanti, ma ogni giocatore deve essere libero di distribuire i punti di cui dispone come meglio crede, soprattutto se vuole giocare nei panni di un'investigatore più capace di ammaliare e convincere le persone, piuttosto che portato per le attività fisiche. Andiamo a vederli brevemente:

Forza: indica la capacità di eseguire sforzi, quali per esempio sollevare pesi;

Fisico: è il vigore, la costituzione, ovvero quanto è robusto e sano l'agente;

Agilità: misura la sua capacità fisica di scatto, corsa e il coordinamento corporeo;

Percezione: è l'unione dei 5 sensi: vista, udito, tatto, gusto, olfatto;

Intelligenza: per tutti quei tiri in cui serve fare un calcolo, ricordare dei dettagli o ragionare;

Leadership: una miscela tra carisma e persuasione, la capacità di farsi seguire dagli altri;

Freddezza: capacità di mantenere i nervi saldi. Un esempio ottimale potrebbe essere durante una sparatoria: un tiro riuscito permette di ragionare con una lucidità impressionante e di pianificare accuratamente le mosse.

Per determinare gli attributi, si hanno a disposizione in creazione **420 punti %** da distribuire tra le 7 voci riportate nella scheda. La distribuzione di questo punteggio deve essere eseguita tenendo conto di queste due semplici regole:

- 1) *l'ammontare dei punti va assegnato "5 punti alla volta". Così facendo, non potrete avere, per esempio, Fisico al 33%, ma al massimo al 30% oppure al 35%.*
- 2) *considerando l'età del personaggio, e quindi calcolando già eventuali bonus e malus, un'attributo non potrà mai essere inferiore al 20%, oppure superare la soglia del 100%.*

Bisogna pensare per bene a come suddividere questo punteggio, perché, una volta creato completamente l'investigatore, solo determinati eventi in gioco potranno modificare questi valori: la vecchiaia ovviamente è tra questi! Si chiede ai giocatori un po' di buon senso: inutile avere forza al massimo quando a intelligenza e freddezza vengono dati dei 20%, non aiuta né il giocatore né la storia. Come al solito, ogni parola è riservata al master.

**Esempio di creazione:** Saverio vuole creare l'agente Kevin Savage, un duro che non lascia nulla al caso, sempre vigile e intelligente. Desidera però che non sia proprio portato per la corsa, nonostante abbia appena 25 anni e sia ancora in salute. Ecco quindi che suddivide i suoi punti in questo modo:

- Forza	60
- Fisico	50
- Agilità	45
- Percezione	70
- Intelligenza	60
- Leadership	65
- Freddezza	70

Il totale è perfettamente 420 punti. Un investigatore bilanciato, ma carente proprio sul piano fisico, come voleva Saverio...

## Parti Vitali e i Punti Benessere:

Come si può notare osservando la scheda, si è deciso di suddividere il corpo umano in nove parti vitali: testa, torso, addome, braccia, mani e gambe. In termini di regole, ognuna di queste parti ha una serie di punti ferita localizzati, chiamati "*Punti Benessere*". Alla partenza, essi indicano le corrette funzionalità corporee dell'investigatore. Questi valori sono strettamente correlati con il grado segnato nell'attributo del **Fisico** e possono essere determinati in questo modo:

– Con un valore da 20 a 55 (nella media umana), distribuire:

Testa	3 punti benessere
Torso	5 punti benessere
Addome	5 punti benessere
Braccio destro	3 punti benessere
Mano destra	2 punti benessere
Braccio sinistro	3 punti benessere
Mano sinistra	2 punti benessere
Gamba destra	4 punti benessere
Gamba sinistra	4 punti benessere

– Con un valore da 60 a 85 (taglie straordinarie), distribuire:

Testa	3 punti benessere
Torso	6 punti benessere
Addome	6 punti benessere
Braccio destro	4 punti benessere
Mano destra	3 punti benessere
Braccio sinistro	4 punti benessere
Mano sinistra	3 punti benessere
Gamba destra	5 punti benessere
Gamba sinistra	5 punti benessere

– Con un valore nell'Attributo da 90 a 100 (taglie più uniche che rare), distribuire:

Testa	4 punti benessere
Torso	7 punti benessere
Addome	7 punti benessere
Braccio destro	5 punti benessere
Mano destra	4 punti benessere
Braccio sinistro	5 punti benessere
Mano sinistra	4 punti benessere
Gamba destra	6 punti benessere
Gamba sinistra	6 punti benessere

Per segnare comodamente questi quantitativi, si consiglia di annerire i riquadri in eccedenza, per poi aggiornare la scheda con delle " X " o con delle " / " appena si riceve del danno.

In caso di perdite momentanee di Punti Benessere, causate da una botta o un colpo di pistola, rimandiamo il master al paragrafo Bonus e Malus per la gestione di un personaggio ferito.

**Esempio di creazione:** A questo punto Saverio, dopo aver visto che il valore di Fisico del suo investigatore rientra nella media umana, procede ad annerire le caselle secondo lo schema della prima suddivisione.

## Le Attitudini:

Abilità e specializzazioni, tutto ciò che ha appreso l'investigatore nel corso della sua vita. Ogni personaggio sarà più competente in determinati campi rispetto ad altri: difficilmente, infatti, un medico potrà avere la stessa capacità di trovare legalmente delle scappatoie al pari di un'avvocato penalista.

Per determinare le Attitudini, per prima cosa il giocatore si deve fare un'idea su quale "*Percorso di studio*" ha affrontato il proprio agente per essere arrivato a lavorare per il B.O.I. In molti giochi, è il mestiere che determina i punti da assegnare alle abilità, ma qui, poiché la "*classe*" è la stessa per tutti i giocatori, si è pensato di differenziare la creazione potendo far scegliere ai giocatori tra differenti tipologie di studi. Ogni percorso possiede una differente distribuzione dei punti percentuali; inoltre, vengono indicati per ognuno di essi due attitudini che sono il perno di quella tipologia di studi. Il giocatore deve sentirsi libero di poter decidere qual è delle due proposte il suo campo più specifico. I percorsi sono stati creati per offrire una linea guida generica, di mera ispirazione, non sono binari dai quali non si può assolutamente uscire. Vengono illustrati di seguito:

***Accademia Militare:*** Atletica e Usare Armi (Pistole / Fucili) – L'investigatore è uscito da una delle tante accademie militari sparse sul territorio americano. Siete agili e scattanti, portati per il rigore marziale, e sapete usare le armi con molta più competenza che i vostri colleghi. Ci possono essere svariati motivi per cui l'esercito non vi ha accettato, ad esempio una raccomandazione vi ha portato al Bureau perché espressamente richiesti.

***Chimica:*** Accademiche e Scienze – Siete abili nella ricerca, molti dei composti chimici di quest'epoca non hanno segreti per voi. L'azione potrebbe non essere il vostro forte, ma i vostri colleghi riconoscono che il vostro apporto analitico, soprattutto quando si tratta di rilevamenti, identificazione del tipo di esplosivo o di veleno usato, è fondamentale nella risoluzione di molti casi.

***Economia:*** Convincere e Ragioneria – Affaristi, esperti di economia, contabili. Il vostro operato si rivela molto utile quando è lo stesso Ministero delle Entrate che chiede aiuto all'agenzia per capire se in un libro contabile vi sono delle irregolarità. Anche i conti bancari non sfuggono ai vostri controlli. Un agente con queste capacità può essere molto utile in missioni in cui c'è da indagare sul riciclaggio di denaro sporco o sul traffico di alcolici.

***Ingegneria:*** Elettronica e Meccanica – Tecnici del suono, radiofonisti, meccanici e ingegneri servono all'agenzia in quanto spina dorsale che sta alla base di ogni azione investigativa. Riuscire a mettere in moto la macchina, intercettare telefonate, riparare il telegrafo, appurare cosa si è rotto nella macchina che ha causato la morte del soggetto dell'indagine. Compiti che solo una persona del genere può essere chiamata a risolvere.

***Legge:*** Giurisprudenza e Raggirare – Avvocati, giuristi, impiegati del Procuratore, tutte persone che possono entrare a far parte del B.O.I. in quanto soggetti di maggior rilievo all'interno della struttura grazie alle conoscenze possedute. Ricordiamo che lo stesso J. Hoover prima di diventare il legendario direttore che la storia ci ha tramandato era un modesto impiegato del Procuratore Generale!

***Linguistica:*** due Lingue a scelta – A prima vista questi agenti sembrerebbero inutili, ma proprio grazie alla loro capacità di comprensione sono molto richiesti e hanno spesso possibilità di mettere in pratica i loro studi. Capire lingue come l'italiano e il tedesco nell'America multiculturale che si stava formando in quegli anni è fondamentale per il corso delle indagini, soprattutto quando coinvolgono quartieri in cui testimoni non parlano l'inglese.

**Medicina:** Medicina e Primo Intervento – Coroner, medici legali, dottori che si inseriscono nell'organico dell'agenzia come supporto. In molte squadre c'è sempre bisogno di un agente che sappia determinare (magari aiutando il medico del paesino qualora il caso sia in un luogo sperduto), le cause della morte e stabilire l'ora del decesso. Sappiate però che questo tipo di percorso all'epoca era ancora in fase sperimentale: ci sono già dei grandi passi avanti, ma difficilmente vedrete una scena del delitto non calpestata o il cadavere rimasto intatto.

**Psicologia:** Empatia e Ascoltare – Esponenti della nascente Criminologia, Psicologi, Esperti di comportamento umano, sono usati soprattutto nei casi in cui il rapporto umano è estremamente necessario. Riuscire a calmare una madre a cui è stato rapito un figlio, darà sicuramente più informazioni sui rapitori che malmendarla o addormentarla. Questo tipo di agente trova la sua valenza anche quando si deve cercare di capire se chi si ha davanti sta mentendo o semplicemente nascondendo una parte della verità.

Per determinare i gradi che andranno distribuiti nei vari "Percorsi di Studio" presentati, si tenga conto di queste semplici regole:

- 1) *Decidere quale attitudine del percorso è la primaria, cioè quella che si è approfondito in maniera esaustiva, e qual è quella secondaria. Quest'ultima indica una competenza non totale. Nella primaria mettere direttamente **90%**, nella secondaria **80%**;*
- 2) *Nelle restanti attitudini si hanno da distribuire un totale di **820 punti** %;*
- 3) *Questo totale, come già detto per gli attributi, va assegnato "5 punti alla volta": in questo modo, non sono possibili gradi complessivi in un'attitudine di 34% o 57%;*
- 4) *Non vi è un grado minimo, molti attributi possono essere lasciati a 0. Il massimo grado percentuale che si può mettere è del **75%**.*
- 5) *Si possono aumentare anche le attitudini primarie e quelle secondarie seguendo questa tabella:*

<b>Attitudine Primaria</b>	<b>Attitudine Secondaria</b>
<b>Da 90% a 95% costa 20 punti %</b>	<b>Da 80% a 85% costa 20 punti %</b>
<b>Da 95% a 100% costa 40 punti %</b>	<b>Da 85% a 90% costa 40 punti %</b>

Diamo ora uno sguardo più nello specifico alle varie attitudini che si trovano sulla scheda, riportandole con al fianco una breve descrizione.

**Accademiche:** Tutte quelle conoscenze che potrebbero essere in mano all'agente sono racchiuse in questa voce, da quelle scolastiche a quelle riguardanti i suoi interessi personali, come, per esempio, la storia di un quartiere o di una città.

**Ascoltare:** Un'orecchio allenato. Saper cogliere anche brani di conversazione dietro una porta può essere molto utile, soprattutto quando da dietro un ingresso si potrebbe sentire il cane di una pistola che viene caricato.

**Atletica:** Il coordinamento fisico rientra in questa attitudine. Fare la pertica, eseguire delle flessioni o intrufolarsi attraverso un tombino fognario stretto sono tutte prove specifiche di atletica.

**Bassifondi:** Un buon investigatore deve sapere come muoversi in mezzo alla feccia, ma soprattutto

come orientarsi in un quartiere malfamato. L'attitudine in questione indica quanto profondamente l'agente riesce a districarsi nei meandri dello spaccio e del mercato nero, se conosce il tal nome o se sa cosa commercia davvero quel piccolo negozio.

Borseggiare: A discapito della legalità, un furto può giustificare la riuscita di un'indagine che altrimenti rischierebbe di naufragare. Sicuramente, quindi, mettere le mani su un particolare indizio che porterebbe all'acquisizione di informazioni vitali per l'indagine è spesso inevitabile...

Camuffarsi: Essere in grado di travestirsi, passare per qualcun'altro, ma anche riuscire a passare inosservati è una capacità che si ottiene con quest'attitudine. Un'agente che riesce a mimetizzarsi perfettamente in ogni ambiente, o anche all'interno di un gruppo di criminali, è molto utile, in quanto permette l'accesso a notizie che potrebbero cambiare la svolta delle indagini.

Convincere: L'arte di riuscire a far passare i propri ragionamenti come gli unici validi. Vendere un elettrodomestico a una casalinga che non è convinta o riuscire a far parlare un testimone spaventato, tutti esempi che si possono risolvere con questa attitudine.

Elettronica: Non è solo saper svitare una comune lampadina, ma tentare di capire che cos'è che ha causato l'eventuale interruzione di energia o quale filo riparare affinché la radio riprenda la cronaca audio del vostro incontro di Boxe.

Empatia: Per capire se chi ci parla mente oppure si trova a disagio in vostra presenza. Più nello specifico, empatia serve a dare una grossolana idea delle emozioni che sta esternando il soggetto in esame.

Equitazione: Negli anni '20 c'erano già le macchine, ma non erano ancora presenti tutto il territorio americano. Contee remote o indagini da effettuare sul confine col Canada rendono il cavallo l'unica scelta possibile. Il saper stare in sella, lanciare la vostra cavalcatura al galoppo e non essere disarcionati quando si spaventa.

Etichetta: Il galateo, il modo di fare quando si è a tavola o a cena da personaggi illustri. Sapere qual è il bicchiere in cui versare il vino e quale quello per l'acqua potrebbe permettervi di evitare spiacevoli figure a un banchetto di gala della polizia.

Fotografia: All'epoca, le macchine fotografiche erano molto complesse. Saperle usare bene permette di fare fotografie incriminanti in cui l'immagine risulti nitida, in quanto una foto, a quei tempi, risultava sfocata solo in camera oscura;

Furtività: Intrufolarsi, muoversi silenziosamente e nascondersi dietro una colonna sono tutti esempi che possono spiegare al meglio come funziona questa attitudine. Generalmente alta nei malfattori, ma utilizzata dagli agenti durante pedinamenti o nelle azioni in cui è necessario muoversi senza fare troppo rumore.

Giurisprudenza: La conoscenza delle leggi e sapere a cosa va incontro una persona se insiste nel perpetrare determinate azioni ritenute illegali possono essere ottimi incentivi per far collaborare i "picciotti" più ignoranti, magari spaventandoli con le descrizioni delle pene in cui potrebbero incappare.

Guidare: Questa attitudine è seguita da spazi lasciati appositamente bianchi, in quanto il giocatore può decidere, in base alla propria storia passata, cos'è capace di guidare. Generalmente, sono quattro le tipologie di mezzi: Aerei, Mezzi Pesanti (trattori e cingolati), Navi o Natanti, Macchine.

Intimidire: Attitudine usata soprattutto durante gli interrogatori o per spaventare abbastanza un usciere da poter entrare in determinati posti.

Lingue: Sapere altre lingue oltre all'inglese potrebbe essere un buon biglietto di ingresso all'interno del B.O.I.! Un'agente che sa parlare italiano, tedesco o cinese potrebbe essere agevolato nell'infiltrazione o negli interrogatori laddove altri non riescono a capire quello che viene detto.

Meccanica: Questa abilità permette all'investigatore di riuscire ad aggiustare o riparare oggetti che rientrano in questo campo. Effettivamente, in un'epoca che sta muovendo i primi passi nella creazione di macchinari sempre più complessi, è richiesta una buona conoscenza dei motori e di altri marchingegni.

Medicina: Le basi e le conoscenze generiche di anatomia umana e la capacità di riconoscere una determinata patologia vedendo i sintomi di un malato rientrano in questa attitudine, che ricopre un ruolo molto più specifico che non la mera accademica.

Notare: Non tutte le persone colgono, con un esame preliminare, tutte le sfumature di quello che gli occhi percepiscono. Investigatori capaci di percepire immediatamente dettagli o riconoscere quello che stanno cercando vi riescono in quanto dotati di un'alto grado in questa attitudine.

Nuotare: Attitudine che permette non solo di stare a galla, ma anche di cavarsela nel caso in cui dovesse capitare di finire in acqua.

Primo Intervento: Steccare un braccio rotto, fermare un'emorragia, fasciare in modo corretto una ferita, suturare con il filo i due lembi di un taglio profondo sono tutte attività che si possono fare riuscendo in questo tiro.

Ragioneria: Un buon agente deve essere in grado di capire se dai libri mastri di una ditta, di un albergo o di una qualsiasi rivendita vi sia traccia di operazioni in nero. Non solo, anche l'analisi dei conti correnti rientra in questo campo.

Raggirare: A differenza di Convincere, questa attitudine sfrutta la capacità e la faccia tosta del personaggio che cerca di spacciare una menzogna a chi l'ascolta come verità. Ovviamente, chi ascolta può eseguire un test in empatia per notare se chi gli parla gli sta mentendo oppure no.

Rissa: Attitudine che permette di essere in grado di partecipare a una rissa o a un pestaggio. Un valore basso indica che il personaggio sa a malapena tirare i pugni in maniera efficace, un alto punteggio invece significa che è un boxer o rissaiolo di professione.

Schivare: La capacità di evitare un colpo, abbassarsi in tempo per evitare un gancio o un bastone che potrebbe rovinarvi la testa, o anche la capacità di buttarsi a terra per schivare una raffica di mitragliatore sono tutti buoni esempi per evitare di morire durante un'indagine.

Scienza: Questa attitudine riflette le conoscenze in campo scientifico del p.g.. L'uso dei reagenti per ottenere determinati effetti, sapere qual è l'antidoto migliore per annullare gli effetti di un veleno, creare un antidoto per i casi futuri sono ottimi esempi per l'uso di questa attitudine.

Sopravvivenza: Sapersi orientare, accendere un fuoco, andare a caccia in mezzo a un bosco, o anche solo sapere quali sono i frutti velenosi e quali invece si possono mangiare sono tutti casi in cui si sfrutta appieno questa attitudine.

Usare Armi: In America, fin dai tempi della corsa all'oro, erano in pochi i civili che non sapevano usare un fucile o una pistola e, anche se quelli dannatamente bravi erano un'élite, questa capacità di

reperire armi è rimasta radicata anche nei giorni nostri. Durante il proibizionismo, però, era difficile, per chi non era un agente o un poliziotto, procurarsi un'arma: esistevano i mercati neri, ma spesso ci si imbatteva in truffe. Con questa abilità si può imparare a maneggiare con destrezza le seguenti specializzazioni: pistole, fucili, mitragliatori. L'abilità ovviamente comprende anche la possibilità di destreggiarsi con le armi bianche (pugnali, spade, stocchi ecc.).

Tutte queste attitudini sono il completamento della scheda dell'agente. Individuano quali sono i campi delle sue conoscenze acquisite nel suo passato, frutto magari di addestramento o anche di passioni personali: un agente del B.O.I. potrebbe avere tranquillamente nuotare a livelli alti in quanto nel tempo libero gli piace insegnare questa attività ai più piccoli, oppure avere sopravvivenza alta perchè suo padre era una guardia forestale. Ogni punteggio rispecchia un avvenimento nella storia passata del personaggio.

## Armi Bianche e da Fuoco

In questo apposito spazio vanno segnate le armi e le rispettive caratteristiche a disposizione dell'agente, che potrete trovare in fondo al volume.

Arma: Basta riportare il nome dell'arma che si sta usando;

Grado Attitudine: Per avere già segnato al fianco dell'arma il valore che avete nell'attitudine Uso Arma. Riportate quindi quanto siete bravi nell'uso delle armi;

Danno: Indicare quale dado, con relativi bonus, possa fare la vostra arma;

Gittata: Indica quanto lontano può sparare o essere lanciata la vostra arma;

Cadenza di fuoco: Ricopiare sulla scheda quanti colpi può sparare in un round la vostra arma, (soprattutto pistole);

Caricatore: Utilizzato solo per pistole o mitragliatori, indica quanti colpi possono essere esplosi prima che dobbiate ricaricare;

Inceppamento: Nei ruggenti anni Venti non è facile che le pistole abbiano la funzionalità di quelle moderne, tranne le colt a tamburo. Le prime semiautomatiche erano solite incepparsi, soprattutto i mitragliatori come i Thompson;

Integrità: A differenza di coltelli e di spade, le pistole di quell'epoca non erano molto robuste: attenti a che non vi cadano troppo spesso di mano, potrebbero danneggiarsi irreparabilmente.

E con questo abbiamo finito la creazione della scheda, il vostro agente del B.O.I. è pronto!

## Gestione del gioco: Regole e Affini

Sangue e Misteri vi trasporta nel decennio del Proibizionismo, facendovi calare nei panni degli integerrimi G-men, uomini del governo, agenti dell'allora giovanissima F.B.I., che all'epoca portava il nome di B.O.I.. I vostri nemici saranno la corruzione, i criminali e soprattutto gli spacciatori che infrangono quotidianamente le leggi americane, facendo veramente come nel caso di Al Capone il bello e il cattivo tempo.

Dopo aver creato la scheda dell'investigatore, siete pronti per iniziare, da qua in avanti però dovrebbe essere tutto quanto di competenza del Master, di colui che avrà l'onore, ma anche il dovere, di creare l'avventura che vi vedrà coinvolti. Come in tutti i giochi di ruolo anche Sangue e Misteri si affida a una regolamento che vi permetterà di rendere su carta la realtà, in modo tale da poter interagire con quello che vi circonda.

Consigliamo vivamente ai master di creare principalmente storie in puro stampo investigativo dove saranno gli indizi a farla da padrone, e cercare di assegnare i corrotti alla giustizia. Anche le sparatorie sono necessarie, qua si vede il bravo master che riesce a bilanciare al meglio tutti questi aspetti. Tenete conto che questo gdr cerca il più possibile di essere attinente con la realtà dove un proiettile in una gamba non ti permette di correre, e un colpo di fucile alla mano te la sbrindella. A questo punto dopo avervi accolti andiamo a vedere la gestione nel suo complesso di Sangue e Misteri.

### Il Round e le tipologie di Azioni

Partiamo dalla base, spiegando l'unità di misura temporale di questo gioco. Un Round è un lasso di tempo che dura appena all'interno del tempo di gioco sei secondi. Mentre nella nostra realtà potrebbe durare anche interi minuti, questo perché un giocatore potrebbe metterci un po' prima di decidere cosa far fare al proprio investigatore. il Round è l'unità base temporale in cui il vostro personaggio può interagire con quello che lo circonda.

In questa unità di tempo è possibile compiere un'azione ordinaria, per esempio estrarre dalla fondina una pistola, chinarsi, buttarsi a terra, iniziare a correre, oppure mentre si sta già correndo girarsi bruscamente di lato. Anche voltarsi di 180° è un'azione che si può fare in un solo round, così come cambiare la mano con cui si tiene l'arma, salire una scala di fretta, o accendere la macchina. Altri esempi di azioni che si possono compiere in un round sono:

- 1) mettersi a sedere così come alzarsi;
- 2) accendersi una sigaretta;
- 3) aprire un libro che si tiene già in mano;
- 4) azionare un coltello a serramanico;
- 5) sbucciare una banana;
- 6) tirare un pugno a qualcosa o a qualcuno che si ha a portata di mano;
- 7) lanciare / scagliare o addirittura sparare un colpo di pistola;
- 8) prendere di mira un bersaglio;
- 9) prendere il portafogli dalla tasca dei pantaloni.

Solitamente se il vostro personaggio si trova a dover gestire un interrogatorio o a cercare indizi assieme ai suoi compagni la narrazione può procedere più o meno speditamente in base a quello che sono le decisioni del master. In questo tipo di situazioni non c'è bisogno che ogni singolo giocatore dica al master ogni volta che tocca a lui, che fa quella determinata azione, basta descrivere brevemente quali sono le intenzioni del personaggio:

*<< Mi metto a cercare impronte di sangue sul tappeto... >>*

Questo è un esempio di azione prolungata nel tempo, che il master risolverà in una sola descrizione di quello che in questo caso potrebbe trovare:

<< *Non trovi tracce di impronte insanguinate, ma ti rendi conto che questo tappeto è molto vecchio, ma anche che non viene spolverato da un sacco di tempo!* >>

Esistono differenti tipi di azioni che un vostro giocatore può far intraprendere al suo agente oltre a quelle già affrontate. Ora prenderemo in esame quel tipo di azioni che potranno capitarvi più comunemente da dover gestire.

**Azioni contrastate semplici:** ricordatevi cercate sempre di dare un taglio cinematografico all'avventura, quando avviene un contrasto semplice fate eseguire un singolo test a ogni partecipante. Chi esegue il grado più basso ha vinto. Questo tipo di azioni si ha per esempio quando si contrappongono raggirare ed empatia. *Esempio:* Se il personaggio di Carlo vuole provare a ingannare una guardia per lasciarla entrare in un museo oltre l'orario di chiusura cercando di convincerlo che ha l'autorizzazione della polizia locale, è un tiro su raggirare per Carlo e un tiro su empatia della guardia per evitare che ci caschi.

**Azioni contrastate prolungate:** quando un vostro giocatore dichiara che intende interrogare un'altro soggetto e questo cerca attivamente di resistere alle pressioni psicologiche o quando uno sta cercando un'altro individuo invece che si sta nascondendo, questi sono tutti esempi di azioni prolungate. In questo caso vi sono master che fanno tirare più volte, altri che vanno alla meglio delle tre, noi per cercare di semplificare il tutto vi consigliamo di far effettuare un'unico tiro, sia per velocizzare la situazione, sia per rendere la scena più interpretativa. Cercate di enfatizzare il tiro traducendolo in una scena, aiutandovi con il grado effettuato. *Esempio:* Nuovamente il personaggio di Carlo intraprende un braccio di ferro con un suo collega durante la pausa pranzo. Tirano in forza entrambi e Carlo ottiene I Grado, il suo collega un misero III Grado. Sapendo che il I è un successo strepitoso, mentre il III corrisponde a un'azione eseguita in maniera superficiale il master narra quanto segue: *"Nonostante tutto l'impegno e la lotta sia proseguita senza un vincitore per svariati minuti, alla fine con un atto di forza del personaggio di Carlo, di cui nessuno sospettava nulla, egli riesce a prevalere sull'avversario"*.

Queste sono le principali tipologie di azioni che come master sarete chiamati a gestire, vi ricordiamo che il buonsenso e l'attinenza con la realtà devono essere considerate in primo piano rispetto alle regole. Ogni gioco di ruolo usa un modello matematico col quale viene riprodotta, o meglio, si tenta di riprodurre un modello di realtà. Il nostro gioco, quindi, non fa nessuna eccezione, anzi siamo perfettamente a conoscenza del fatto che spesso si possano venire a creare situazioni che non sono trattate dalle presenti regole. In quel caso il master, unico arbitro, dovrebbe essere capace di ricorrere al buonsenso e cercare di rendere la scena più realistica possibile.

## Attributi o Attitudini?

Passiamo ora agli argomenti più inerenti alle meccaniche del manuale. Come futuri master di questo gioco prima o poi dovrete rispondere a una domanda che potrebbe darvi non pochi grattacapi. Infatti molti giocatori, durante le demo svolte, ci hanno chiesto se era meglio testare con gli attributi o con le attitudini, visto che i primi spesso avevano dei valori più alti. La risposta è molto semplice: un test effettuato in un'attitudine (anche nel caso sia minore rispetto all'attributo a cui è legata), in caso positivo o di successo, darà sempre un risultato migliore.

Molto semplicemente un test su Scienza permetterà al giocatore di ricevere informazioni più approfondite e complete che con un semplice tiro su intelligenza. Avete mai visto uno scienziato che esamina un campione di sangue osservandolo a occhio nudo? Questo significa che da

bravi master dovreste sempre incentivare i vostri giocatori a usare le attitudini, dando quindi maggior spessore - utilità a quello che scoprono. Nel caso che un giocatore non abbia messo nessun grado in una determinata voce, significa semplicemente che non ha conoscenze in quel campo e quindi non può effettuare la prova.

Quando si usano gli attributi? In determinate occasioni non ci sono attitudini correlate a quello che il vostro giocatore vuol far eseguire al suo agente. Sollevare un peso, evitare di urlare mentre gli stanno mettendo in trazione un'articolazione che si è slogata, resistere a un clima rigido sono tutti esempi di tiri da effettuare direttamente con l'attributo correlato. Vi esporremo qualche esempio affinché possiate capire al meglio:

- continuare a correre nonostante si sia dato fondo alle proprie riserve: è un test di Fisico;
- sollevare o scagliare oggetti particolarmente pesanti: è un test di Forza;
- ricordarsi di un particolare che in quel momento sfugge: è un test di Intelligenza;
- cercare di attirare l'attenzione di un vasto pubblico: è un test di Leadership;
- capire se il tea che viene offerto da una vecchietta non sia avvelenato: è un test di Percezione.

L'agilità e la freddezza hanno una funzione più specifica andiamo a esaminarle.

## L'Agilità e l'Iniziativa

Questo test serve per gestire al meglio le scene di combattimento. Un conto è raccontare e tessere la trama della storia quando i personaggi parlano tra loro, la situazione cambia quando per esempio avviene una sparatoria! In tal caso se i giocatori coinvolti incominciano a essere in tanti c'è bisogno di determinare chi è il primo che inizia a sparare. In questa situazione si deve procedere in questo modo:

- Il master, o chi per lui, fa eseguire un tiro a tutti i suoi giocatori e al contempo tira anche per i suoi p.n.g. e viene stilata una classifica in base a chi ha eseguito il risultato più basso. Costui sarà quello che agirà per primo;
- A questo punto, si deve chiedere in senso orario (o antiorario come preferite) al gruppo quale sarà l'azione dei loro P.g.;
- Il master annuncia che si inizia con il combattimento e se nella lista sono presenti uno o più suoi P.n.g. vi dice cosa faranno esattamente;
- Partendo quindi con il personaggio che ha eseguito il risultato minore si risolve la lista.

Potrebbe capitarvi una scena del genere:

*Antonio che gestisce l'investigatore William Herman è il terzo nella lista, ha dichiarato quando è toccato a lui che avrebbe sparato al criminale con la giacca a scacchi verde e gialla (orribile: solo per questo motivo il p.n.g. merita di essere colpito...), ma al momento della risoluzione effettiva della lista il personaggio di Elisa l'investigatore Jason Trowald, che aveva dichiarato che si nascondeva dietro a un tavolo ribaltato è stata scoperta dal criminale in questione che gli si è gettato addosso in un frenetico corpo a corpo. In questo caso ad Antonio non resta che cambiare l'intento o posticipare l'azione.*

Cambiare l'intento serve per non perdere la priorità acquisita nella lista, e permette di effettuare un'altra azione, ma con un malus di -20% di base all'attributo o all'attitudine interessata.

Posticipare l'azione significa che ci si cava dalla lista e si può intervenire in qualsiasi

momento, ovviamente solo dopo che nella lista si è giunti al proprio turno attivo. Uno che è quarto nella lista può intervenire nel turno dal quinto in poi.

L'agilità in definitiva serve per determinare la velocità con cui i personaggi dei vostri giocatori agiscono all'interno della scena di combattimento.

## Il tiro **Freddezza**

Tra tutti gli attributi la freddezza è quella che svolge un ruolo più diretto delle altre. Questo perché all'interno della scheda non vi sono attitudini che si rifanno a questa voce e in secondo luogo perché solitamente questo tipo di tiro viene richiesto per verificare quale sarà la reazione dell'investigatore. Non sempre si rimane lucidi e attivi mentalmente, soprattutto in situazioni di forte stress emotivi o fisici. Le persone reagiscono in maniera differente davanti a una minaccia: c'è chi ha la lucidità di reagire, chi si immobilizza, chi reagisce ma in maniera del tutto avventata. Cosa fareste voi se all'improvviso vi sentiste puntare la canna di una pistola alle spalle?

Il test sulla freddezza è richiesto per vedere se il personaggio rimane lucido o commette delle sciocchezze in simili frangenti. Sarebbe estremamente limitativo cercare di imbrigliare in una tabella tutte le situazioni possibili e immaginabili che potrebbero capitare durante una sessione di gioco. Cercheremo quindi di darvi una regola che si possa adattare facilmente alle vostre esigenze di gioco.

Ogni volta che l'investigatore di un vostro giocatore si trova in una situazione che potrebbe sfuggirgli di mano, o potrebbe danneggiarlo seriamente dovete fargli effettuare un test su Freddezza. Vi sono quattro possibilità:

- **Primo Grado:** in questo caso non solo si rimane lucidi, ma grazie a un incredibile sangue freddo l'azione di reazione viene eseguita con un bonus di +15%. *Es.: il personaggio di Mirco, l'agente Smith si trova disarmato con le spalle al muro, mentre un bandito armato di coltello lo sta minacciando. Mirco dichiara di volergli tirare un calcio in mezzo alle gambe con tutte le sue forze. Il master gli concede un tiro freddezza per vedere se in quel momento riesce a pensare come liberarsi. Tira e il risultato è un 1° Grado. Al tiro di rissa per vedere se lo colpisce il master assegna quindi al P.g. Di Mirco un bonus di +15%.*
- **Secondo Grado:** si riesce a rimanere lucidi, ma nell'eventuale tiro per reagire non vi sono ne bonus ne eventuali malus.
- **Terzo Grado:** un risultato del genere permette ancora una reazione da parte dell'investigatore coinvolto, ma in maniera goffa e il più delle volte solo abbozzato. Si ha quindi un malus di -15% al successivo tiro da effettuare.
- **Fuori Grado:** l'investigatore è sopraffatto dall'insicurezza e miriadi di piani stanno passando velocemente per la sua testa. L'indecisione e la paura di lasciarci la pelle è tale che non riesce a muoversi. Si perde l'azione che si voleva intraprendere.

## Bonus e Malus

Ogni azione ha una sua complessità, allacciarsi una scarpa non richiede neppure un tiro, lo si fa e basta, così come mangiare o bere, azioni talmente quotidiane da essere sbagliate solo in casi veramente eccezionali: un malato con una febbre a 40° non riesce a mangiare il brodo da solo, un individuo legato a una sedia è abbastanza evidente che non riesca a grattarsi il naso! Ogni azione corrisponde quindi a un grado di riuscita, proporzionale alla difficoltà e allo stato del personaggio:

## Livello di difficoltà Bonus/Malus all'attributo o all'attitudine in questione

Banale	/ *
Semplice	+30%
Facile	+20%
Normale	/ * <sup>1</sup>
Difficile	-20%
Complicato	-30%
Impossibile	-60%
Assurdo	/ *

\* non si fa neppure tirare nel caso di Banale è un successo automatico, nel caso di Assurdo non riesce in quanto appunto assurdo che riesca.

\*<sup>1</sup> non vi sono da applicare ne bonus ne malus.

Questi modificatori sono da applicare a discrezione del master, ovviamente cercare di colpire un bersaglio in una notte in cui la luna è oscurata dalle nuvole, c'è nebbia e sentite solo un rumore in lontananza all'interno di un bosco è sicuramente un'azione assurda, così come colpire con un calcio chi è già svenuto per terra (poco professionale) è un'azione banale.

Un'azione difficile potrebbe essere cercare di colpire chi è nascosto dietro un muro e fa capolino per sparvi a vostra volta, di contro se prendete la mira per un round sarà più facile che riusciate a colpire il vostro obiettivo. I bonus e i malus possono essere aggiunti e sottratti tra di loro, per esempio, immaginate la situazione per cui avete studiato matematica, lavorate da anni in banca, ma ora vi stanno puntando alla tempia un revolver e vi stanno chiedendo 12.500 dollari: normalmente sarebbe un'azione facile per voi contare fino a quella somma, ma un revolver piantato davanti alla faccia vi rende agitati, rendendo la vostra situazione assai difficile. In questo caso bonus e malus si annullano, cosa diversa se il rapinatore avesse chiesto non al contabile, ma a un cliente lì presente di prelevare tale cifra!

### Mirare o colpire alla cieca?

Questa è una bella domanda, molto probabilmente saranno molti i giocatori che vi chiederanno cos'è meglio, noi possiamo dirvi che durante uno scontro a fuoco, difficilmente si è in grado di prendere la mira, molto spesso si spara alla cieca o anche solo per far fuoco di copertura. Mirare potrebbe costarvi la vita, a meno che non siate in posizione sopraelevata, siate dotati di un buon fucile, e il bersaglio non sappia della vostra presenza. In tal fortuito caso è molto meglio prendere la mira!

Come già detto per prendere la mira serve un round, significa che si potrà essere attivi dal prossimo turno, a meno che non si disponga di fucili o di pistole semiautomatiche che vi permettono di sparare con più colpi per round. Ovviamente prendere la mira con una Gatling o un Thompson è estremamente difficile visto il rinculo e la potenza di fuoco, solitamente se avete tra le mani un'arma del genere si spara nel mucchio, alla cieca.

L'azione di mirare sposta la vostra difficoltà di un livello, quindi se un bersaglio per voi è "complicato" da colpire, quando prendete la mira arrivate a "difficile", ovviamente "impossibile" e "assurdo" non vengono contemplati, nessuna arma esistente può permettervi di colpire qualcosa oltre la sua massima gittata!

Colpire alla cieca invece significa che i tiri da fare aumentano: se colpite il vostro bersaglio (e questo ovviamente non riesce a schivare, nel caso sia una persona), tirate i dadi percentuali nuovamente e guardate nella vostra scheda a quale parte del corpo corrisponde il risultato dei dadi. Per il resto il calcolo dei danni si fa ugualmente.

## Bonus al Danno

Non tutte le persone quando hanno in mano un'arma fanno lo stesso danno... Infatti in base alla forza del proprio personaggio si possiede un bonus che viene applicato ai danni inferti solo quando si impugnano armi contundenti o armi bianche.

Questo per il semplice motivo che una massa muscolare maggiore, permette di generare più potenza al momento dell'impatto; ovvio che un giocatore, così come nella realtà, potrà decidere di dosare la sua forza. In tal caso sarà il giocatore a riferire il master prima di aver lanciato il danno quanto del suo Bonus al Danno vuole aggiungere al Danno complessivo.

Andiamo a vedere i modificatori:

<i>Forza del personaggio</i>	<i>Bonus al Danno</i>
20-40	Nessun modificatore
45-60	"+1"
65-85	"+2"
90-00	"+3"

Quindi come è evidenziato dalla tabella, un P.g. con forza 75 può dichiarare al master quando sta per tirare il dado per il danno da un +1 a un +2 in base a come si vuole regolare, e a quali effetti vuole ottenere con il suo colpo.

## Quando sopraggiunge la morte?

Va bene, i più superstiziosi tra di voi staranno già toccando ferro, però ora ci tocca parlare anche di questa eventualità che potrebbe benissimo capitare. In Sangue e Misteri e per il realismo che ci siamo imposti, è possibile morire in seguito anche a complicazioni, o a perdita massiccia di punti benessere, ma andiamo a vedere nel dettaglio come e quali sono i modi per i quali dovrete farvi una scheda nuova.

- 1) se un arto perde tutti i punti benessere dallo shock il vostro personaggio sviene;
- 2) se nel caso sopracitato non si ferma l'emorragia, si continuerà a perdere un punto benessere a turno. Nel caso si arrivi a perdere più del doppio dei punti l'arto è considerato perduto e da amputare;
- 3) se ancora una volta l'emorragia non viene bloccata e il personaggio perde tutti e nove i Punti Benessere dell'arto il vostro personaggio finisce in ipotermia e sopraggiunge in un dado da 4 di round l'arresto cardiaco.

Questa casistica vale per le braccia e per le gambe, mentre la situazione è totalmente differente per torso, addome e testa. Se nel torso e nell'addome si perdono tutti i punti vita così come nella testa sopraggiunge la morte immediatamente, dopotutto quelli sono le parti dove risiede la maggior parte degli organi vitali.

Quanto sopra citato vale sia per i danni di tipo da taglio che per quelli da arma da fuoco, questi lacerano la carne, la trapassano facendo fuoriuscire il sangue, mentre per i danni da impatto è differente, in quanto quel tipo di ferita crea contusioni o distorsioni. In tal caso si proceda in questo modo:

- 1) se un'arto perde il doppio dei punti benessere dallo shock il vostro personaggio sviene, a meno che il colpo non venga inferto alla testa in tal caso avviene la morte per trauma cranico;
- 2) se la ferita non viene prontamente stabilizzata si rischia che l'emorragia si propaghi andando ad aggravare la situazione;
- 3) se l'arto perde tutti e nove i punti benessere è da considerare inutilizzabile e quindi da amputare.

## L'avanzamento dei personaggi

In Sangue e Misteri non c'è un vero e proprio aumento di livello, ma un miglioramento delle attitudini, che riflette una maggiore competenza in un determinato campo. Alla fine di una missione, o di un arco narrativo in cui il Master decide che sia giunto il momento di farlo, può dare ai giocatori un punteggio % da distribuire nelle attitudini per migliorare le loro schede. Questo procedimento nella realtà è assimilabile all'esperienza che si apprende man mano che si sperimentano nuove attività o si apprendono nuove conoscenze.

Un Master, quando arriva il momento di premiare i propri giocatori, dovrà dare equamente i punti % previsti tenendo conto per ogni partecipante di alcuni criteri specifici quali l'attinenza al passato dell'investigatore, l'interpretazione del p.g. e anche le brillanti idee che ha avuto.

I punti da distribuire sono illustrati in questo semplice elenco:

- **5 punti %:** questo punteggio va dato a chi ha semplicemente partecipato all'avventura, magari anche passivamente, lasciando il proprio investigatore in completa balia degli eventi narrati;
- **10 punti %:** tale quantitativo deve essere dato a coloro che hanno dimostrato una buona interpretazione del proprio personaggio. A chi all'interno del gruppo si è distinto per buone idee, ma soprattutto con le sue azioni è riuscito a risolvere situazioni di stallo;
- **15 punti %:** vanno dati in premio a chi da solo è riuscito a ribaltare l'avventura che si era arenata, ha avuto una serie di idee che hanno permesso la buona riuscita dell'indagine, ha pensato a una strada alternativa di risoluzione a cui voi non avevate minimamente pensato.
- **20 punti %:** colui che riceve questa % è sicuramente un signor giocatore! Da solo ha risolto l'indagine, ha trovato il colpevole dopo un ragionamento degno del grande investigatore Sherlock Holmes...

Questi punti devono essere distribuiti 5 % alla volta, come già detto alla creazione del personaggio, non si possono avere attitudini al 43%, al massimo al 40% o al 45%. Inoltre non si possono distribuire più di un massimo del 10% nella stessa voce. Portare i punteggi delle attitudini primarie e secondarie ha un costo differente:

Attitudine Primaria	Attitudine Secondaria
Da 90% a 95% costa 30 punti %	Da 90% a 95% costa 25 punti %
Da 95% a 100% costa 45 punti %	Da 95% a 100% costa 40 punti %

# APPENDICE A

Qua di seguito metteremo una breve tabella con quello che era possibile reperire nei negozi dell'epoca, compreso perfino i prezzi di locande o stanze di hotel. Ovviamente questi prezzi sono lungi dall'essere esatti, abbiamo spulciato libri e internet, dopo tutto è un gioco di ruolo, non un trattato sull'economia degli anni '20, speriamo però che questa appendice possa essere d'aiuto ai master nel loro lavoro di arbitri e narratori.

<i>Abbigliamento e accessori</i>	<i>Prezzo</i>	<i>Trasporti e Comunicazioni</i>	<i>Prezzo</i>
<i>Stivali</i>	\$4	<i>Biglietto aereo per miglio</i>	\$0.13
<i>Completo da donna</i>	\$4-\$13+	<i>Benzina al gallone (3,80 litri)</i>	\$0.18
<i>Completo da uomo</i>	\$13-\$26+	<i>Biglietto per transatlantico di linea</i>	\$12-\$100+
<i>Cappotto in pelliccia</i>	\$570	<i>Corriera per miglio</i>	\$0.02-0.07
<i>Cappotto trench</i>	\$11	<i>Telegramma per parola</i>	\$0.05 se internazionale \$0.25
<i>Scarpe uomo/donna</i>	\$1-\$5+	<i>Pneumatici treno da 4</i>	\$5-\$10
<i>Occhiali</i>	\$9	<i>Biglietto ferroviario per miglio tratte concluse in giornata</i>	\$0.05
<i>Monocolo</i>	\$6	<i>Attrezzature varie</i>	<i>Prezzo</i>
<i>Smoking</i>	\$26-\$50	<i>Sveglia da comodino</i>	\$3
<i>Orologio da polso</i>	\$3	<i>Proiettili conf. da 50</i>	\$0.30
<i>Orologio da taschino</i>	\$21+	<i>Proiettili x shotgun</i>	Conf. Da 25 \$0.70
<i>Vitto e alloggio</i>	<i>Prezzo</i>	<i>Bicicletta</i>	\$20-\$40
<i>Appartamento al mese</i>	\$12-\$55	<i>Binocolo 8x</i>	\$25
<i>Pane, Pagnotta</i>	\$00.05	<i>Cinepresa da 8mm</i>	\$30-\$50
<i>Coca Cola 33cl</i>	\$0.05	<i>Catena al metro</i>	\$0.50
<i>Retta annuale collage</i>	\$200-\$2,500	<i>Lucchetti</i>	\$1
<i>Camera d'albergo, per notte</i>	\$0.25-\$3	<i>Sigarette pacchetto da 20</i>	\$0.15
<i>Casa con tre vani</i>	\$3,000	<i>Torcia, 2 pile</i>	\$1 le pile \$0.05 l'una
<i>Pasto spaccio</i>	\$0.12-\$0.25	<i>Maschera antigas</i>	\$5
<i>Caffè</i>	\$0.05	<i>Lanterna a kerosene</i>	\$4
<i>Pasto cucinato a casa</i>	\$0.66	<i>Borsa e kit medico</i>	\$20
<i>Pasto al ristorante</i>	\$0.25-\$1+	<i>Atrezzi per fabbro/falegname</i>	\$9
<i>Quartino di latte</i>	\$0.10	<i>Macchina da scrivere</i>	\$20-\$45
<i>Biglietto del cinema</i>	\$0.30	<i>Macchina fotografica</i>	\$5-\$40
<i>Whisky goccio/bottiglia</i>	\$0.25/\$5	<i>Rullino con 8 foto</i>	\$0.20

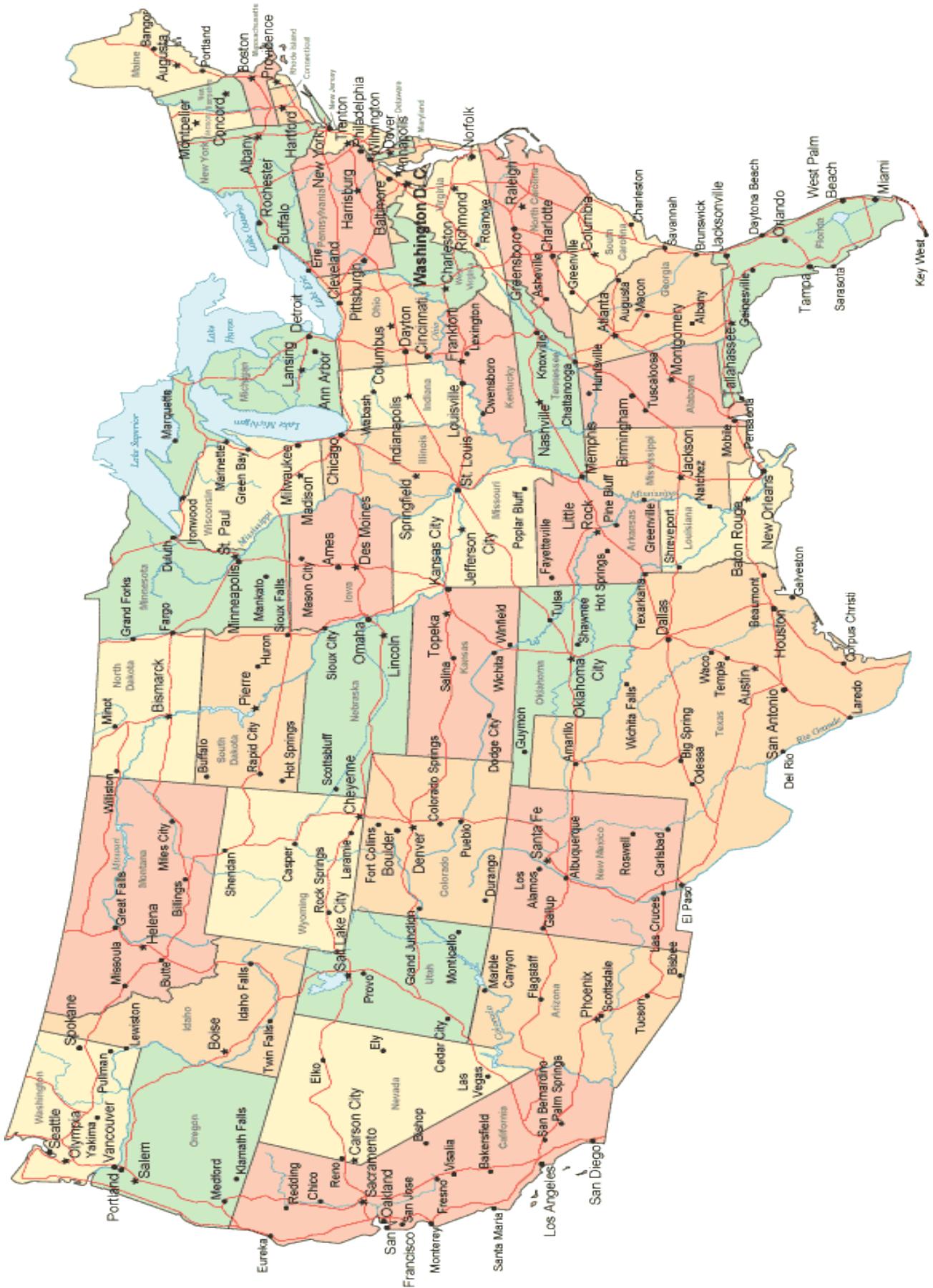
# APPENDICE B

Che agenti del B.O.I. potete essere se non avreste le vostre armi? Qui elencheremo una breve serie di armi che potrete assegnare non solo ai vostri giocatori, ma anche ai vostri p.n.g., in modo tale da rendere i vostri scontri sempre più agguerriti.

<i>Armi da lancio</i>	<i>Danno</i>	<i>Gittata</i>	<i>Cadenza di fuoco</i>	<i>Caricatore</i>	<i>Inceppamento</i>	<i>Integrità</i>	<i>Prezzo</i>
Sasso	1d2	Da 4 a 16 m	1	/	/	/	/
Fionda	1d3	Da 5 a 20 m	1	/	/	3	\$0.5
Quadrello x balestra	1d4	Da 8 a 24 m	1 su 2	/	/	5	\$5
Frecce x Archi	1d4+1	Da 7 a 21 m	1	/	/	3	\$3-\$6
Pugnale da lancio	1d3	Da 4 a 16 m	1	/	/	/	\$2
<i>Armi bianche</i>	<i>Danno</i>	<i>Gittata</i>	<i>Cadenza di fuoco</i>	<i>Caricatore</i>	<i>Inceppamento</i>	<i>Integrità</i>	<i>Prezzo</i>
Spada	1d4+2	/	/	/	/	/	\$12
Stocco	1d2+1	/	/	/	/	/	\$20
Pugnale	1d3+1	/	/	/	/	/	\$2
Mannaia	1d4+1	/	/	/	/	/	\$3
<i>Armi Contundenti</i>	<i>Danno</i>	<i>Gittata</i>	<i>Cadenza di fuoco</i>	<i>Caricatore</i>	<i>Inceppamento</i>	<i>Integrità</i>	<i>Prezzo</i>
Bastone	1d3	/	/	/	/	5	/
Sfollagente	1d3+1	/	/	/	/	7	\$3
Tirapugni	1d2+1	/	/	/	/	/	\$0.4
<i>Pistole</i>	<i>Danno</i>	<i>Gittata</i>	<i>Cadenza di fuoco</i>	<i>Caricatore</i>	<i>Inceppamento</i>	<i>Integrità</i>	<i>Prezzo</i>
Calibro 22	1d4	10 m	3	6	100	6	\$25
Derringer Cal. 25	1d4+2	3 m	1	4	100	5	\$12
Calibro 32	1d4+3	15 m	3	6	100	10	\$15
Cal. 32 automatica	1d4+3	15 m	3	8	99-100	8	\$20
Revolver cal. 38	1d4+4	15 m	2	6	99-100	10	\$25
Pistola cal.38	1d4+4	20 m	3	17	99-100	8	\$30
Revolver cal. 45	1d4+5	15 m	1	6	100	10	\$30
<i>Fucili, Mitra &amp; TNT</i>	<i>Danno</i>	<i>Gittata</i>	<i>Cadenza di fuoco</i>	<i>Caricatore</i>	<i>Inceppamento</i>	<i>Integrità</i>	<i>Prezzo</i>
Fucile Cal. 22	1d6+2	30 m	1	6	99-100	9	\$13
Fucile Cal. 30	2d6	50 m	1	6	98-100	8	\$19
Fucile Cal. 45	1d8+3	80 m	1 su 3	1	100	12	\$5
Shtogun Cal. 20	2d6	20 m	1 o 2	2	100	12	\$35
Thopson	2d6+1	20 m	1/raffica	33	96-100	8	-
Dinamite	4d4	lanciare	1	1	/	3	\$3

# APPENDICE C

## Gli Stati Uniti



# APPENDICE D

## Modulo avventura completo: "Il Vigilantes"

Qua di seguito siamo lieti di inserirvi l'avventura che abbiamo realizzato per il nostro primo torneo ufficiale di Sangue e Misteri. Questa sezione, per una consultazione più facile e immediata verrà suddivisa in quattro parti.

- 1° parte – Premessa;
- 2° parte – Antefatto con cronologia degli eventi;
- 3° parte – Avventura;
- 4° parte – Raccolta delle principali schede dei P.n.g.;
- 5° parte – Indizi da dare ai P.g..

Sentitevi liberi, come sempre, di omettere o ampliare la storia secondo il vostro più totale estro. I fatti qui riportati sono puramente inventati, ma inseriti in un contesto storico che ha avuto un grande riscontro e una grande importanza anche in quest'epoca. Passiamo finalmente a quello che veramente è il nucleo centrale di questa sezione.

### 1° Parte – Premessa

L'avventura che vi apprestate a fare, per tipologia di struttura e per come deve essere affrontata si differenzia da molte altre che avrete masterizzato. Se invece notate che quanto qui proposto rientra nel vostro metodo di masterizzare potete andare direttamente alla 2° parte! Per quelli invece che si stanno approcciando a questo ruolo per la prima volta consigliamo di leggere quanto segue. Perché questa storia lascerà a voi Master molto spazio di manovra, ma al contempo state attenti perché anche i giocatori potranno avere la possibilità di spaziare davvero tantissimo. Ovviamente raccomandiamo di essere capaci di improvvisare, se il momento dovesse richiederlo.

Altra doverosa raccomandazione è quella di non tarpate mai le ali a quei giocatori che si divertono a "disturbare il gioco" o a far intraprendere azioni assolutamente inutili ai loro investigatori. Una cosa che abbiamo notato spesso è che dicendo, con questi individui, frasi come "*non potete*", "*il vostro personaggio non lo farebbe mai*", "*non ci riesci!*" il giocatore tende a diventare molesto e a interrompere l'atmosfera che avete così faticosamente creato iniziando dissertazioni sui massimi sistemi filosofici, scomodando Platone o Jung. Quindi se un vostro giocatore decide che il suo personaggio se ne frega del gruppo e vuole prendere il treno, andare a Quantico e uccidere Hoover può farlo! Si renderà conto che non è così facile come sembra in più ne pagherà le conseguenze: lo ucciderete nello scontro armato con la scorta del capo del B.O.I..

Questa essendo un'avventura strutturata per un torneo, ha un tempo massimo per essere finita: ovvero per scoprire chi è il colpevole. Potrebbe essere curioso o stimolante per voi Master, oltre che per i vostri giocatori, vedere se nel lasso di tempo di tre ore reali (tempo che abbiamo dato anche ai nostri partecipanti) essi riescano a risolvere il caso. Detto questo immaginate quindi di essere un master e di svolgere un vero e proprio torneo. Riuscirete a fare meno di un gruppo che l'ha risolta in sole due ore?

In ultima analisi c'è chi potrebbe chiedersi cosa succede ai p.g. se dovesse passare il tempo prestabilito. Molti tornei sono legati alla morte dei personaggi: salta tutto in aria, muoiono avvelenati perché non hanno trovato l'antidoto... Altre missioni sono legate alla fuga dell'avversario con il suo relativo guadagno. In questo caso non c'è nulla di tutto questo, abbiamo cercato di distaccarci dalla massa, cercando di creare qualcosa che immergesse i giocatori in una partecipazione totale.

## 2° Parte - Antefatto con cronologia degli eventi

- **Pomeriggio del 12 Maggio 1923:** Muore sulla strada, perforata da oltre una decina di colpi di mitra, la figlia del capo della polizia Manuel Irving, della città di Pittsburg. Sarà l'ennesima vittima di una delle tante sparatorie tra clan di gangster a cui la polizia non riesce a trovare un colpevole.

- **Pomeriggio 14 Maggio 1923:** Funerale della figlia di Manuel: Shelly Irving. Al funerale partecipa pure uno dei due maggiori Capi della malavita cittadina, Jack Costella. Purtroppo non essendoci prove certe delle sue attività criminali, ciò gli permette di girare impunemente per la città. Irving viene portato via da un suo amico altrimenti avrebbe dato scandalo cercando di saltargli addosso. La notizia non trapela neppure sulla stampa.

- **Sera del 21 Febbraio 1924:** Manuel Irving dopo aver elaborato il lutto in maniera del tutto personale arriva a prelevare irregolarmente armi dal deposito dei casi di omicidio del suo distretto. Preleva un mitragliatore Thompson, uno shotgun, e una pistola calibro 45. Di questo ammanco verrà incolpato Henry Dighill, che nonostante si sia proclamato innocente, viene arrestato e incarcerato per collusione con la criminalità. Viene infatti appurato che Henry sottrasse già altre volte reperti dall'archivio del distretto per pagarsi i debiti di gioco.

- **Pomeriggio del 18 Aprile 1924:** Manuel grazie al ruolo che ricopre dichiara rottamato un cellulare della polizia, in realtà alla sera lo porta in un magazzino preso con un prestanome e presentando un documento falso. Da qui opererà tutte le sue azioni illegali.

- **Sera 29 Giugno 1924:** Scompare una cassa di dinamite dalla miniera di carbone locale. Nel pomeriggio del 30 Giugno, scoperto il furto, vengono licenziati due neri perché ritenuti colpevoli del furto, non faranno in tempo ad arrestarli che verranno impiccati da esponenti del Ku Klux Klan locale. Ovviamente i responsabili dell'impiccagione non verranno mai ritrovati. La notizia dell'impiccagione di questi delinquenti non appare neppure nei giornali nazionali, ma sulla stampa locale, il Pittsburgh Press.

- **Notte del 12 Febbraio 1925:** L'idea di ripulire la sua stessa città facendosi giustizia da solo dopo due anni è arrivata a compimento: nessuno può più avere elementi utili che gli permettano di risalire a lui. In particolar modo nessuno può collegarlo ai furti visto che sono stati trovati dei colpevoli. Durante la notte stessa Manuel Irving si reca con un furgone ford grigio a una distilleria clandestina e la fa saltare letteralmente in aria, usando la dinamite presa a suo tempo.

- **Notte del 6 Aprile 1925:** Un'altra distilleria clandestina fa il botto. La stampa del Pittsburgh Press incomincia a parlare di una faida senza precedenti tra le due bande che si contengono i commerci illegali della città.

- **Notte del 12 Giugno 1925:** Una bisca clandestina gestita dalla famiglia Durton salta per aria. Tra le fiamme dell'esplosione, la gente fugge in strada ma viene presa a mitragliate. Chi sopravvive racconterà alle forze dell'ordine di un tipo incappucciato a bordo di un furgone grigio/nero che si allontanava nella notte sparando all'impazzata su quelli che uscivano.

- **Notte del 5 Agosto 1925:** Uno speak-easy salta letteralmente per aria. Non ci saranno sopravvissuti. La stampa nazionale inizia a interessarsi a questi fatti e si incomincia a parlare del più sanguinoso tra i regolamenti di conti che si stanno tenendo in America.

- **Pomeriggio del 6 Agosto 1925:** Manuel Irving oramai pensando di essere al di sopra di ogni sospetto manda una lettera anonima al direttore del Pittsburgh Press, Mike Donovan, dove gli preannuncia un giro di vite sulla malavita organizzata. *(vedi lettera nella 5° parte).*

- **Mattino dell'8 Agosto 1925:** Mike Donovan manda un telegramma al B.O.I., il direttore Hoover leggerà di persona nel primo pomeriggio il messaggio. Donovan l'ha spedito perché sa della rinomata incompetenza della polizia locale e, visto il messaggio firmato "il Vigilantes", chiede l'intervento di un gruppo di federali che risolvino in maniera definitiva la situazione che si è creata nella sua beneamata città.

- **Pomeriggio del 9 Agosto 1925:** Hoover chiama nel suo ufficio il gruppo di investigatori dopo una preliminare raccolta di indizi, e spiega loro quanto sta accadendo nella città di Pittsburg. Dovranno rivolgersi al capo della polizia locale, Manuel Irving. Egli sarà quindi il referente degli investigatori per tutto il periodo dell'indagine. In serata i pg partono da Quantico per arrivare nella ridente città di Pittsburg.

- **Pomeriggio del 12 Agosto 1925:** Arrivo del gruppo degli investigatori alla stazione di Pittsburg, dove vengono accolti da Manuel in persona. Iniziano le indagini del gruppo.

### 3° parte – Avventura

Hoover chiama nel suo ufficio, nella città di Quantico, gli investigatori. Egli sarà chiaro e conciso: il gruppo viene mandato a Pittsburg non in vacanza, ma per risolvere questo pericolosissimo caso. **"Nessuno deve mettersi al di sopra della legge, per di più far saltare in aria delle proprietà dello stato"** dirà lo stesso Hoover con enfasi. La legge va rispettata, nessuno può affermare impunemente di esserne al di sopra, ma cosa ancora peggiore nessuno può essere giudice, giuria e boia assieme. Cercate di apparire inflessibile e ricordatevi: Hoover era un'uomo tutto d'un pezzo, non userà tanti giri di parole e spiegherà chiaramente al gruppo che devono andare in fondo a questione. Ordina, inoltre, che appena arrivati dovranno andare direttamente dal direttore del Giornale del Pittsburg Press, *Mike Donovan*, in quanto ha l'originale della lettera del Vigilantes. Poco prima di congedarli dirà in ultima istanza che per tutto il loro tempo di permanenza in quella città saranno accompagnati dal capo della polizia *Manuel Irving* loro referente per questo caso.

#### Scaletta delle opzioni:

**Pomeriggio del 15 Agosto 1925 ore 16.30:** Arrivo dei personaggi alla stazione dei treni di Pittsburg. Il capo della polizia li sta aspettando assieme al suo attendente il *Sergente John Delaway*. Dopo le presentazioni e i saluti di rito *Manuel Irving* chiederà loro se vogliono essere portati subito nell'hotel che è stato loro assegnato oppure vogliono incominciare immediatamente le indagini. NOTA AI MASTER: i giocatori che diranno partiamo immediatamente e andiamo alla sede del Pittsburg Press per parlare con *Mike Donovan*, si stanno comportando come ha ordinato loro Hoover. Chi vuole andare in hotel per appoggiare i bagagli invece non ha ancora ben chiaro cosa significa lavorare sotto quel direttore. In ogni caso, sarà lo stesso Capo della polizia Manuel Irving a portarli dal direttore del giornale. Andate direttamente al punto 1.

- **Pomeriggio del 15 Agosto 1925 ore 16.45:** Arrivo dei pg alla sede del Pittsburg Press. Per descrivere al meglio e rendere bene questo arrivo ai vostri giocatori ditegli ciò:

*"La sede locale del giornale è nel caos. I giornalisti e le scrivanie sembrano non essere mai state così trafficate, già dalla reception avete modo di vedere che sono tutti in fermento. Siete riusciti a farvi dire dalla signorina preposta all'ingresso dove si trova l'ufficio del direttore. Notate tutti che avere un dinamitaro in città ha aumentato, e anche di molto, la tiratura di questo quotidiano. Tutti a partire dai semplici imbrattacarte e perfino i telefoni è un continuo di gente che parla, ultra o sgomita per scrivere l'articolo migliore. In mezzo alla confusione, riuscite però ad arrivare davanti alla porta che vi ha indicato la segretaria, a grandi lettere leggete Mike Donovan Direttore. A farvi strada è lo stesso Manuel Irving, che urlando più del giornalista alla vostra destra vi fa entrare."*

I pg parleranno con *Mike Donovan*, il direttore del giornale, che consegnerà loro la lettera del Vigilantes (dare il foglio Inidizi 1). Altre informazioni non ne hanno.

NOTA PER IL MASTER: A quei pg che chiedono le bozze degli articoli dove si parla delle esplosioni dare loro il reperto indicato come "indizio 2".

Se chiedono gli articoli Mike indicherà loro di andare a parlare con un suo giornalista "*Andrew Sullivan*" che ha intervistato alcuni testimoni sopravvissuti ai primi attentati del Vigilantes. Il giornalista, che è in mezzo alla bolgia dirà ai giocatori di scendere al bar proprio di fronte all'ingresso del giornale. Qui tra gente di classe e borghesi medio alti, dirà loro che molti testimoni da lui sentiti hanno detto che il furgone assomigliava molto a un cellulare della polizia riverniciato di grigio. La pista del cellulare della polizia potrebbe portare i giocatori direttamente in centrale di polizia, per controllare il registro dei modelli di cellulare in loro possesso. Manuel aiuterà attivamente i p.g., ma sarà sull'attenti, effettivamente questo passaggio è l'unico dove ci ha messo direttamente il suo intervento senza poter far ricadere la colpa su qualcuno. Se i giocatori effettuano quindi un test di **Empatia** e ottengono almeno un I o un II grado, dite loro quanto segue:

*"Mentre Irving cerca di spiegarvi come mai recentemente un cellulare della polizia apparentemente ancora in buono stato sia stato in realtà dismesso, vi rendete conto che il suo racconto non è del tutto convincente, anzi sembra proprio che stia palesemente mentendovi".*

A questo punto andate direttamente al paragrafo **Fase finale** e vedete come se la cavano i vostri giocatori. Altrimenti continuate a seguire lo schema qui proposto dell'avventura.

- **Pomeriggio del 15 Agosto 1925:** Usciti dalla redazione del Pittsburgh Press, e magari anche dopo aver parlato con Andrew, se vi sembra il caso usate ancora una volta il capo della polizia come motore dell'avventura. Sarà proprio lui che proprorrà cosa fare, ma solo se vedete che i pg hanno tante teorie ma poche idee pratiche. Se i p.g. non sanno dove sbattere la testa egli proprorrà di andare a fare un'ulteriore sopraluogo al sito ancora trassennato dell'ultima esplosione. A questo punto vedrete e soprattutto capirete se i giocatori son venuti per fare l'avventura o semplicemente per divertirsi a vedervi impazzire. Se accettano l'invito arriveranno al luogo dell'ultima esplosione: una scena di pura devastazione attornia i personaggi. La rimessa che ospitava lo speak-easy è completamente crollata. C'è ancora una discreta puzza di bruciato, chi effettua un tiro **Notare** stando dentro al I o al II livello scopre quanto segue:

*"Vedi un candelotto di dinamite inesploso che fuoriesce dalle macerie. Sembra che la polizia locale ancora una volta abbia fatto le cose tanto al braccio. Preso in mano vedi che il candelotto reca il nome di una ditta mineraria la "Pittsburgh Mine Inc". Marchiare la dinamite non è così strano, infatti serviva a segnalare chi la usava e a chi era destinata/autorizzata a farne uso."*

Ora i pg hanno due strade:

1. Tornare al giornale da Mike Donovan ad esporre il fatto e il ritrovamento effettuato. Egli si ricorda perfettamente che nel Giugno del 1924 due neri erano stati impiccati perché accusati del furto di una cassa di dinamite proprio di quella ditta, le indagini però non hanno portato a nulla. Manuel dichiarerà che quanto appena detto dal direttore del giornale corrisponde a verità. E' stato lui a fare le indagini, ma non avendo piste certe il caso oramai è stato archiviato.
2. Chiedere direttamente, magari facendosi portare dal capo della polizia al distretto per vedere se era stato denunciato un furto del genere. Manuel collaborerà e spontaneamente dirà di aver indagato nel Giugno del 1924 sull'impiccagione ad opera di ignoti. Egli è conscio che probabilmente chi ha impiccato questi neri sono degli appartenenti al Ku

Klux Klan, ma non avendo testimoni, non essendoci nessuno disposto a collaborare la pratica è stata archiviata per mancanza di elementi su cui indagare. In centrale però risulta la denuncia della cassa di dinamite, anche se quest'ultima non è mai stata ritrovata. La denuncia è stata sporta da *Timothy Douglas* che è il responsabile della ditta "Pittsburgh Mine Inc". Se i giocatori indagano su questa pista lasciateli fare. Interrogare Timothy è solo una perdita di tempo, uno perché non c'entra nulla con l'impiccagione, due perché è passato troppo tempo!

Comunque arrivati a questo punto, anzi in entrambi i casi (o è stato svolto il punto 1. o il punto 2.), se i p.g. dichiarano che, mentre Manuel spiega cosa sia accaduto durante quell'indagine da lui condotta direttamente, vogliono eseguire un test di **Empatia** per capire se sta nascondendo qualcosa, riceveranno questa risposta (in caso di I o II livello):

*"vedi che Manuel non sembra convincente, anzi man mano che spiega qual'è stato il suo ruolo in quest'indagine, sembra tacere alcuni dettagli. Inoltre a tratti sembra confondersi, come se non avesse ben chiaro come siano andati gli eventi. Cosa, però, ancora più sospetta, non ti torna assolutamente il fatto che una persona così precisa e pignola abbia fatto archiviare così in fretta qualcosa come l'impiccagione di due persone. Eppure Manuel ti sembra il ritratto perfetto del paladino della giustizia!"*

NOTA PER I MASTER: Fate attenzione a dove sono i giocatori a questo punto. Se sono in centrale e cercano di farlo parlare magari facendo ricordo alla forza bruta o minacciandolo direttamente con le armi (tenete conto che è sempre il capo della polizia) verrebbe automaticamente aiutato dai suoi uomini! E a trovarsi automaticamente dalla parte del torto ci finirebbero i p.g..

### **Fase finale**

Entriamo quindi ora nel vivo dell'avventura. Basta che il tiro riesca ad almeno un vostro giocatore. State attenti, spesso vi troverete a improvvisare, ma giunti a questo punto vi sono due possibili strade che gli investigatori, posti davanti a questa scoperta, possono intraprendere:

1. Cercano di farlo confessare arrivando a minacciarlo fisicamente, magari qualcuno prova anche a tirargli un cazzotto. Peggio ancora arrivano a puntarli le pistole contro. In tal caso se gli intimano di parlare e di spifferare tutto, magari pensando che egli sia semplicemente un basista o uno che collabora col Vigilantes, ci sarà uno scontro inevitabile. Questa opzione porterà Manuel a una scelta drastica: proverà a difendersi, ovviamente nessuno si lascia colpire senza reagire. Se scatta la sparatoria gestitela come meglio credete, ricordatevi però che è sempre un capo della polizia, sarà anche Il Vigilantes, ma non si metterebbe mai a sparare sulla folla indifesa. Potrebbe darsi alla fuga, in questo caso andate direttamente al punto 2., ma se i vostri giocatori sono più veloci di lui gestite lo scontro come spiegato nelle regole dell'iniziativa.
2. Se le pressioni continuano, ma sono sempre verbali e non ancora fisiche, Manuel realizzerà che non ha modo di eludere dei federali, soprattutto dei mastini come sembrano essere i p.g.. Quindi l'unica alternativa pare una fuga precipitosa, fate in modo di sfruttare appieno l'ambiente che avete. Se siete nel suo studio, e l'avete messo al primo piano, fate compiere a Manuel un bel balzo fuori dalla finestra accompagnandolo con uno scatto degno di un centometrista, lanciarsi fuori dalla finestra, solo se sono al primo piano e di far scattare un bel inseguimento in macchina per le vie di Pittsburgh. Un inseguimento in macchina sarebbe un ottimo riempitivo. Quando lo beccano potreste tornare al punto 1.

Se riescono ad avere la meglio su di lui e a farlo quindi confessare senza ucciderlo, importante perché se l'ammazzano finisce tutto e non hanno risolto nulla, otterranno un'ottimo finale per la loro

avventura. Arrivati a questo punto giocatevela sul parlato, anzi cercate di rendere al meglio il bisogno di giustizia di questo individuo la cui unica colpa è quella di aver voluto troppo bene all'unica figlia che abbia mai avuto. Manuel ovviamente dirà agli investigatori della morte di sua figlia e quindi visto che la polizia non poteva far nulla, in quanto sia lui che i suoi colleghi avevano le mani legate, si è eretto al di sopra della legge. UN CONSIGLIO: Provate a movimentare quest'ultima parte cercando di irretire (portare) i p.g. dalla parte di Manuel! Chi cede non è dalla parte della legge e sicuramente non sarà tra i migliori agenti di Hoover, qualora lo dovesse venir a scoprire. Chi invece rimmarrà ligio agli ordini di Hoover e lo consegnerà nelle mani della giustizia otterrà sia una menzione speciale direttamente dal Procuratore Generale.

### **Dettagli:**

Prevedere tutto quello che possono fare 5/6 giocatori è praticamente impossibile. Sappiate che Manuel è comunque una persona buona, non ucciderebbe degli innocenti, ma solo coloro che sono collusi con la mafia e la criminalità. Visto che Manuel ha l'ordine di seguire e di essere a totale disposizione dei giocatori usatelo come meglio credete, muovetelo come una persona intransigente e dedita al suo lavoro. Ha perso una figlia e vorrebbe vedere "*puniti*" i colpevoli. Siate subdoli, non dite come li vorrebbe punire, fategli dire semplicemente saranno puniti... I giocatori non sono mai stati in questa città, è per questo che devono sfruttare le conoscenze di Manuel. Se vedete il gruppo di giocatori perdersi in un bicchiere d'acqua, fatelo portavoce di idee che possono far andare avanti la storia, del resto siete voi che la conoscete. Ingegnatevi, sentite liberi di improvvisare ma cercate di non stravolgere gli eventi qui presentati, quelli sono la catena della storia e servono per farla procedere al meglio.

Tenete conto di questi piccoli dettagli:

- La criminalità della città ci pensa bene dal farsi notare in strada Manuel, anche se usando metodi poco ortodossi, ha raggiunto una sua utilità: gli speak easy deserti anche di giorno. Se i giocatori decidono di andare a parlare con dei soffia/informatori della polizia faranno fatica a trovarne, stanno ben nascosti.

- Avete tre ore dove dovrete bilanciare giri a vuoto e gli indizi sparsi per l'avventura. Il candelotto di dinamite se non lo trovano, ancora una volta usate Manuel facendolo trovare a lui. Cercate di renderlo subdolamente contrariato per l'inefficienza dei suoi uomini. Chi effettua un tiro empatia per vedere se mente, potrebbe addirittura far finire prima l'avventura, cavatevela con un'inseguimento se i pg non riescono a bloccarlo.

5° parte – Indizi da dare ai P.g.

Qui di seguito metteremo tutti i reperti che potrete dare ai vostri giocatori direttamente in mano, per aumentare il grado di immedisimazione e aiutare l'ambientazione.

Reperto 1. La lettera del Vigilantes:

S a L V E Di Re *tto Re*

SO No IL VI g I La N *t* ES Le es Plo si ONI So No

Me ri to mio

LE *Ann* Un ci o UN 9 Ra n Gi Ro Di Vite

*sulla* Cri MI na li tà Di

Qu & sta città SO no St A to IO a FA r Es Plo dere

t U tt I **Quegli** Edifici

N O N Ho *Fi* ni To

**A** Pr E **sto**

## Stralci e bozze di giornali del Pittsburgh Press

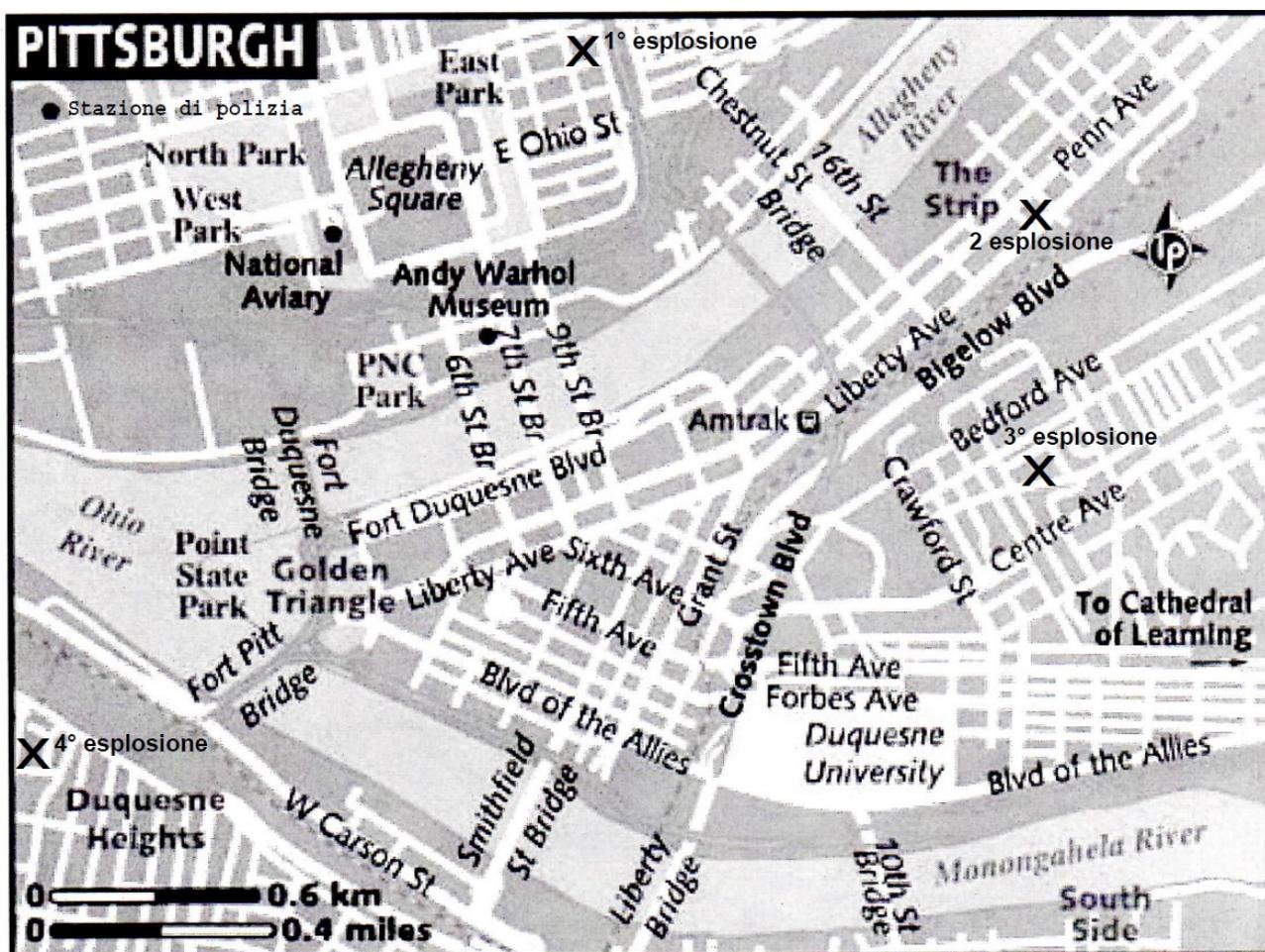
**Notte del 12 Febbraio 1925:** Durante la notte un furgone nero viene visto allontanarsi da una distilleria clandestina la quale immediatamente dopo stando ai testimoni salta letteralmente in aria.

**Notte del 6 Aprile 1925:** Un'altra distilleria clandestina fa il botto. L'articolo del Pittsburgh Press incomincia a parlare di faida senza precedenti tra le due bande che si contengono i commerci illegali della città.

**Notte del 12 Giugno 1925:** Una bisca clandestina gestita da una dei due Gangster salta per aria, la gente tra le fiamme viene presa a mitragliate! Chi è sopravvissuto racconta al giornalista di aver visto un tipo incappucciato che da un furgone nero mentre si allontanava nella notte sparava all'impazzata su quelli che uscivano.

**Notte del 5 Agosto 1925:** Uno speak-easy salta per aria. Non ci saranno sopravvissuti. L'articolo ultimo della serie incomincia a parlare del più sanguinoso tra i regolamenti di conti che si stanno tenendo in America.

Reperto 3. Mappa di Pittsburgh



# BIBLIOGRAFIA

Per i paragrafi sul Proibizionismo, Il Gangsterismo, La fine del Proibizionismo

<http://it.wikipedia.org/wiki/Proibizionismo>

Per il paragrafo *Il Gangster per eccellenza: La Storia di Al Capone*

[http://it.wikipedia.org/wiki/Al\\_Capone](http://it.wikipedia.org/wiki/Al_Capone)

Per il paragrafo La storia del Ku Klux Klan

<http://www.parodos.it/potpourrikkk.htm>

Per il paragrafo sulla storia del B.O.I.

- *Nel covo dei gangster*, di John Edgar Hoover - Giulio Beltrami editore, Firenze 1939
- *La storia dell' FBI*, di Don Whitehead - Sugar Editore, Milano 1958
- *FBI*, di Renzo Rossotti - Casa Editrice M.E.B., Torino 1972
- *La Mafia e lo Stato*, di Emanuele Macaluso - Editori Riuniti, Roma 1972
- *Parlar chiaro*, di Spiro T. Agnew - Edizioni del Borghese, Milano 1971

Per il paragrafo La donna negli anni '20

- <http://it.wikipedia.org/wiki/Suffragette>
- *Per la parte riguardante Olympe De Gouges ringraziamo il blog:*  
<http://www.hotinfo.it/cultura/libri/potere-alle-donne-olymp-de-gouges-una-interferenza-femminista/>
- [http://it.wikipedia.org/wiki/Alice\\_Paul](http://it.wikipedia.org/wiki/Alice_Paul)
- <http://www.paritamolise.it/dati/3001---Le%20tappe%20fondamentali%20del%20cammino%20della%20donna.pdf>
- [http://it.wikipedia.org/wiki/Greta\\_Garbo](http://it.wikipedia.org/wiki/Greta_Garbo)
- [http://it.wikipedia.org/wiki/Coco\\_Chanel#Gli\\_anni\\_venti](http://it.wikipedia.org/wiki/Coco_Chanel#Gli_anni_venti)
- <http://moda.san.beniculturali.it/wordpress/?moda=1921-1930-i-%E2%80%9Cruggenti%E2%80%9D-anni-venti>
- <http://digilander.libero.it/twenties/htm/flapper.htm>
- <http://www.swingdancegenova.net/blog/?r=55&hl=it>

Per il paragrafo La nascita di un fenomeno: il Jazz

- <http://www.verolanuova.com/rbv/slow-hand/musicajazz.htm#Jazz>
- [http://it.wikipedia.org/wiki/Minstrel\\_show](http://it.wikipedia.org/wiki/Minstrel_show)
- <http://it.wikipedia.org/wiki/Scat>

Per il paragrafo Un Decennio di Storia e Curiosità in pillole

Si rimanda il lettore a <http://it.wikipedia.org> e a [www.google.it](http://www.google.it) in generale

Per l'appendice C Gli Stati Uniti D'America

Si rimanda il lettore al sito di ricerca per immagini di [www.Google.it](http://www.Google.it)

# RINGRAZIAMENTI

Eccoci arrivati alla fine di questo manuale. Al momento dei ringraziamenti a chi ci ha permesso di realizzare questo gioco di ruolo, che non ha pretese: se non quella di essere un prodotto frutto della collaborazione con l'Avis, una realtà di volontariato a cui penso vada riconosciuto un grande merito per l'attività che svolge. Siamo orgogliosi come associazione ludica di portare avanti questo progetto, la cui vera difficoltà non è stata tanto nella ricerca delle nozioni storiche per creare l'Ambientazione, ma nella ricerca e individuazione di un sistema di gioco fluido e immediato. Speriamo di esserci riusciti.

Avis non è solo donare il sangue, ma è solidarietà, volontariato nella sua forma più estesa della parola, tanto che questo gioco è l'ennesima prova di quanto le attività di questa organizzazione siano differenziate. Sostanzialmente già in molti ci hanno detto che assomiglia al "*Richiamo di Cthulhu*", ma possiamo giustificarci dicendo che la nostra opera, nonostante l'epoca sia la stessa, è però molto più incentrato sul lato storico. Non troverete quindi cultisti che vogliono risvegliare Grandi Antichi, ma dovrete sgominare bande mafiose o fermare linciaggi del Ku Klux Klan che sono i veri problemi e la dura realtà che i vostri personaggi dovranno affrontare.

Abbiamo cercato di renderlo il più possibile realistico, nella speranza quindi di potervi dare un buon lavoro e farvi passare un paio di ore divertenti, passiamo finalmente all'elenco.

- Primo tra tutti ringraziamo il Presidente Avis Vignola (MO) Donini Federico, che con la sua passione per i giochi di ruolo (sì è uno di noi...), ha reso possibile la realizzazione di questo progetto;
- Pino Ligabue per averci gentilmente concesso il suo tempo, e aver disegnato il pinguino Sherlock Holmes che campeggia sulla copertina del volume che stringete tra le mani;
- L'Avis Comprensorio di Vignola per aver creduto in questo progetto;
- L'Avis Giovani di Modena, per averci dato la possibilità sia nel 2011 che nel 2012 di partecipare al Play supportandoci e sopportandoci;
- A tutti i ragazzi del 3M di Modena soprattutto Monty e Sister per aver direttamente testato e provato con mano la precedente versione di questo prodotto, Liga per averci fatto pubblicità perfino sul suo giornale, e a tutti quelli che ci hanno permesso di essere presenti in questi anni in fiera;
- La Fabiana che oltre ad averci sopportato si è letta l'intero volume e ce l'ha ridato corretto. Doveroso un ringraziamento e scuse a profusione per gli orrori ortografici da lei riscontrati;
- Un ringraziamento anche a tutti quanti insieme per non fare uno sgarro a nessuno: Biccio alias Gazzotti Fabrizio, Ballot Alias Ballotta Luca, l'Ely alias Relandini Elisa per aver letto e corretto le nuove sezioni di questo manuale;
- Magma alias Malmusi Enrico per aver stampato e ristampato le prime bozze di questo manuale, per aver creato la suddivisione dei livelli del dado percentuale, e infine per averci segnalato PdfEdit il programma con il quale abbiamo creato le prime bozze della scheda;
- Il Divin Sautek alias Bruzzi Matteo per aver fatto da master durante manifestazioni e presentazioni di questo gioco. Soprattutto per averlo testato quando ancora era nelle fasi iniziali di elaborazione;
- Damlin alias Chierici Luca per aver aiutato Magma nella creazione della tabella dei gradi percentuali a livelli. Vogliamo però ricordarci soprattutto di questa persona per averci fatto ridere e sollazzare con l'interpretazione del suo primo personaggio. Eccovi la scena incriminata... "L'investigatore di Damlin legge su una lettera, scritta dallo Sceriffo, le motivazioni per cui egli non era presente nel suo ufficio. Purtroppo, da quanto trapela dallo scritto, la figlia dello Sceriffo è incinta e il padre giustamente è andato con lei all'ospedale. La lettera prosegue presentando, quindi oltre a questa situazione, anche le scuse dello Sceriffo per non essere potuto andare ad accoglierli alla stazione del treno, e di non poterli aiutare ad avviare l'indagine. L'investigatore di

- Luca, una volta letto il messaggio, si volta e riferisce ciò al gruppo: << *Lo sceriffo è incinta!* >>;
- Albi alias Bergamini Alberto per averci fatto da playtester, aver affrontato assieme a noi la confusione della prima presentazione "ufficiosa" di "Sangue e Misteri" al Play 2011. Non solo ma anche per essersi letto tutta la parte sulla creazione della scheda e averne corretto il contenuto da orrori di ortografia;
  - Al Bovo, di cui basta il soprannome, per averci consigliato sia nella stesura delle regole che per aver fatto da cavia come betatester. Inoltre è stato anche master di questo gioco fin dalle sue prime apparizioni. Come se non bastasse lo ringraziamo anche per averci fatto da revisore dell'avventura che troverete in allegato al manuale;
  - Un ringraziamento va anche a tutta la compagnia della "Terra di Mezzo" nello specifico a Luca (l'Oste) e alla Moira (l'Ostessa) in particolare per la pazienza che hanno nell'ospitarci una volta al mese;
  - In ordine sparso ringraziamo anche coloro che hanno partecipato ai betatest, alle demo, alle varie sessioni nonché al 1° Torneo Ufficiale: Panino, Johnny, Romello, Lady Tapa, Tapi, Bonne, Giulio, Ablavoski, Ablavoski's girlfriend, Stasio (il gongolante umile discepolo di De Mauris), Pranda, Pappy, Jack "il campione in carica di Sangue e Misteri", Boni, Pigna, Thomas, Piteccho, Giorgiana, Davide G., Fabio L., Claudio F., Fantus;
  - Wikipedia e Internet: se non ci fossero stati la ricerca di materiale storico sarebbe stata tre volte più lunga e faticosa;
  - Infine un ringraziamento al Presidente dell'Oltretempo De Mauris che ha avuto l'intuizione del sistema di gioco, creando il Sistema Percentuale a Livelli. Se qualcosa a livello di meccaniche non funziona dovrete maledire soltanto lui.

P.s.: ringraziamo anche chi in questi anni è venuto alle manifestazioni a giocare, e a consigliarci su come migliorare quanto già fatto finora...

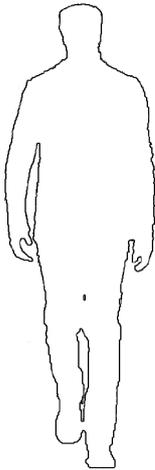
## SCHEDA DEL GIOCATORE

### ATTRIBUTI

Nome del Giocatore:	Forza	Percezione	Freddezza
Nome del Personaggio:	Fisico	Intelligenza	
Professione:	Agilità	Leadership	
Sesso:	Età:	Percorso di Studio:	
Luogo di Nascita:		Descrizione fisica del personaggio:	

### PARTI VITALI

Annerire le caselle eccedenti i propri valori di Benessere di ogni singola parte del corpo



Parti del Corpo	%	Tipo di Protezione	Punti Benessere											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Testa	01-05													
Torso	06-25													
Addome	26-40													
Braccio Destro	41-50													
Mano Destra	51-55													
Braccio Sinistro	56-65													
Mano Sinistra	66-70													
Gamba Destra	71-85													
Gamba Sinistra	86-00													

### ATTITUDINI

Attitudine	Grado	Attitudine	Grado	GRADI				FUORI GRADO
				I	II	III		
Accademiche [Int.]		Lingue [Int.]						
Ascoltare [Per.]		-						
Atletica [Agi.]		-						
Bassifondi [Lea.]		Meccanica [Int.]						
Borseggiare [Agi.]		Medicina [Int.]						
Camuffarsi [Lea.]		Notare [Per.]						
Convincere [Lea.]		Nuotare [Agi.]						
Elettronica [Int.]		Primo Intervento [Int.]						
Empatia [Per.]		Ragioneria [Int.]						
Equitazione [Agi.]		Raggirare [Lea.]						
Etichetta [Lea.]		Rissa [For.]						
Fotografia [Agi.]		Scassinare [Agi.]						
Furtività [Agi.]		Schivare [Agi.]						
Giurisprudenza [Int.]		Scienza [Int.]						
Guidare: [Per.]		Sopravvivenza [Fis.]						
-		Usare Armi:						
-		-						
-		-						
-		-						
Intimidire [Lea.]		-						

	I	II	III	FUORI GRADO
5%	01	02-03	04-05	06-00
10%	01-02	03-06	07-10	11-00
15%	01-03	04-09	10-15	16-00
20%	01-04	05-12	13-20	21-00
25%	01-05	06-15	16-25	26-00
30%	01-06	07-18	19-30	31-00
35%	01-07	08-21	22-35	36-00
40%	01-08	09-32	33-40	41-00
45%	01-09	10-36	37-45	46-00
50%	01-10	11-40	41-50	51-00
55%	01-11	12-44	45-55	56-00
60%	01-12	13-48	49-60	61-00
65%	01-13	14-52	53-65	66-00
70%	01-14	15-56	57-70	71-00
75%	01-15	16-60	61-75	76-00
80%	01-17	18-64	65-80	81-00
85%	01-19	20-68	69-85	86-00
90%	01-21	22-72	73-90	91-00
95%	01-23	24-76	77-95	96-00
100%	01-25	26-80	81-99	00

### ARMI BIANCHE E DA FUOCO

Armi	Grado Attitudine	Danno	Gittata	Cadenza di fuoco	Caricatore	Inceppamento	Integrità
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

## **GNU Free Documentation License**

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright (C) 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.  
<<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

### 0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

### 1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero

Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

The "publisher" means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

## 2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use

technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

### 3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

### 4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five),

- unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
  - D. Preserve all the copyright notices of the Document.
  - E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
  - F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
  - G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
  - H. Include an unaltered copy of this License.
  - I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
  - J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
  - K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
  - L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
  - M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
  - N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
  - O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or

imply endorsement of any Modified Version.

## 5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number.

Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

## 6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

## 7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

## 8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4.

Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

## 9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

## 10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

## 11. RELICENSING

"Massive Multiauthor Collaboration Site" (or "MMC Site") means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A "Massive Multiauthor Collaboration" (or "MMC") contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

"CC-BY-SA" means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

"Incorporate" means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is "eligible for relicensing" if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.