


COLD CITY

VERSIONE UNO PUNTO UNO

UN GIOCO DI SEGRETI, FIDUCIA E CACCIA AI MOSTRI...

CONTESTED GROUND STUDIOS



**PUBBLICATO NEL 2009 DA WILD BOAR EDIZIONI SRL PER CONTO DI COYOTE PRESS (MICHELE DUBINI,
IACOPO FRIGERIO, DAVIDE LOSITO)**

CREDITI DELLA VERSIONE INGLESE

Progettazione & Scrittura	:	Malcom Craig
Scenario "Prigioniero #8"	:	Steve Dempsey
Illustrazioni	:	Stuart Beel & Paul Bourne
Copertina	:	Paul Bourne
Illustrazioni d'inizio Capitolo	:	Paul Bourne
Progettazione Grafica	:	Paul Bourne
Progettazione della Scheda del Personaggio	:	Gregor Hutton
Impaginazione & Caratteri	:	Paul Bourne & Malcom Craig
Supervisione	:	Gregor Hutton
Revisione & Aiuto Editoriale	:	Gregor Hutton, Brian Nisbet, Iain McAllister, Catherine Ritchie, Rab Robertson e John Wilson
Direzione e Organizzazione Aziendale	:	John Wilson

Contested Ground Studios
www.contestedground.co.uk

Playtester: Kris Barbour, Paulo Bongiovanni, Tim Broadfoot, Richard Burge, Paula Dempsey, Steve Dempsey, Janet Humphris, Nathan Kasimirov, Andrew McLeod, Colin MacLeod, Morgan Davie, John Dodd, Mark Dodd, Morgan Lymbrey, Simon Rogers, Adrian Smith, Myles Stenhouse, Derek Stoelting, Alex Talus, Sean Varney, Luke Walker, Samantha Walker and Jason Waterman.

Ringraziamenti: Vorrei ringraziare le seguenti persone (per svariate ragioni): Steve Bassett, Stuart Beel, Paul Bourne, Rob Bowel, Roger Carbol, Anwar Dalati, Morgan Davie, Ron Edwards, Per Fischer, Shevaun Frazier, Gareth Hanrahan, Chris Hilton, Gregor Hutton, Tim Kleinert, Matt Machell, Iain McAllister, Jason Morningstar, Joe Murphy, Joshua A C Newman, Liam O'Connor, Joe J Prince, Catherine Ritchie, Rab Robertson, Matt Snyder, Myles Stenhouse, Derek Stoelting, Przemyslaw F. Szkodzinski, Frank Tarcikowski, Brennan Taylor, Cathriona Tobin, Graham Walmsley, John Wilson e David J Wright.

Devo estendere i miei più sentiti ringraziamenti a Eric Cooper per avermi fornito (tramite uno dei nostri playtester), informazioni di prima mano sulla Berlino della Guerra Fredda, basate sulla sua esperienza nell'Esercito Britannico.

Note Legali: © 2008 Contested Ground Studios. Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione priva del permesso dell'editore è espressamente vietata, se non a scopo recensivo. Qualsiasi somiglianza con luoghi, persone, situazioni, istituzioni etc. (senza intento satirico o per accuratezza storica) è puramente casuale.

CREDITI DELLA VERSIONE ITALIANA

Direzione Editoriale: Michele Dubini, Iacopo Frigerio, Davide Losito.

Traduzione: Michele Dubini, Alessandro "Hasimir" Piroddi, Chiara Foppa Pedretti.

Supervisione: Dino Tappatà, Federico Danelli, Anna Bozzano, Alessandro "Hasimir" Piroddi.

Impaginazione: Fabrizio Tronci.

Illustrazione: Adriano Sandroni, "Agnes Cecile" (<http://agnes-cecile.deviantart.com/>).

Ringraziamenti (in ordine rigorosamente sparso): Mariateresa Fiore, Claudio Salvalaggio, Silvia Pelissero, Matteo Cortini, Leonardo Moretti, Emanuele d'Agostino, Ernesto Troncellito, Federico Pilleri, Francesco Gerecitano, Luca Volpino, "Pandemyc", Giada Zamperini, Gilbert "Hesiodos" Gallo.

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA

Prima che incominciate a leggere questo manuale gradiremmo, come abbiamo fatto nella nostra precedente pubblicazione (**Covenant**, il gioco di ruolo delle cospirazioni fallite), porre la vostra attenzione su alcuni punti, riguardanti la traduzione e la trasposizione di **Cold City** nella sua edizione italiana.

Come per **Covenant**, abbiamo preferito una traduzione "libera" senza essere eccessivamente vincolati a una trasposizione di tipo letterale, grammaticalmente parlando; abbiamo quindi voluto cercare di presentare il gioco nella maniera più chiara ed efficace possibile, semplificando molti termini di gioco senza, allo stesso tempo, perdere il loro significato originario.

Proprio riguardo ai termini di gioco, si è deciso contraddistinguerli scrivendoli con l'iniziale maiuscola (**Attributo**, **Tratto**, **Fiducia**, **Piani Segreti**...); alcuni di essi, infatti, sono ricorrenti nel linguaggio comune, scritto e non, e così facendo abbiamo reso più chiaro (o almeno, speriamo sia così) la comprensione del gioco.

Oltre a un lavoro di traduzione ci siamo occupati di migliorare la grafica, dove e per quanto ci è stato possibile, aggiungendo nuove illustrazioni e attuando lievi modifiche al layout originale.

Nella speranza di essere riusciti a consegnarvi un prodotto degno di tal nome e che, soprattutto, sia in grado di divertirvi e di farvi sperimentare una gradevole esperienza di gioco, vi auguriamo una buona lettura.

STAFF COYOTE PRESS

INDICE

Capitolo 1: Introduzione	7
Che cos'è Cold City?	12
Tematiche Controverse	13
Tecnologia Deviata	16
La Reserve Police Agency	19
Capitolo 2: Gioco & Creazione dei Personaggi	23
Partita Chiusa e Partita Aperta	27
Creazione Collaborativa della Partita	29
Creazione del Personaggio	36
Capitolo 3: Giocare a Cold City	53
Scene & Creazione delle Scene	55
Portare in gioco i Piani Segreti	57
Risolvere Conflitti	59
Alcuni PNG Generici	73
Capitolo 4: La “Cold City”, Berlino 1950	75
Mappe	77
Berlino	79
Organizzazioni degne di nota	90
PNG degni di nota	92
Gli Antagonisti	100
Luoghi oltre Berlino	107
Esempi di Avventure	113
Capitolo 5: Appendici	134
Glossario	136
Cronologia della Guerra Fredda dal 1946 al 1950	137
Armi ed Equipaggiamento tipici della RPA	139
Influenze & Ispirazioni	145
Indice Analitico	152

Reserve Police Agency HQ, Kammergericht, Berlino

Da: Comitato Direttivo della RPA
A: Nuovo Personale



Caro Collaboratore,

e' un grande piacere darle il benvenuto nella Reserve Policy Agency.

Come lei sicuramente sapra', il lavoro della RPA deve essere tenuto lontano dagli occhi della gente, per ragioni che le saranno gia' state rese chiare durante la vostra presentazione. Questo richiedera' una certa dose di circospezione e discrezione da parte vostra. Il nostro lavoro e' di importanza vitale per la tutela dell'ordine a Berlino e oltre.

Il lavoro che lei svolgera' la portera' in contatto con alcune "entità" fuori dal comune. La preghiamo di non allarmarsi. Le assicuriamo che riceverà un briefing completo prima di ogni missione. Le verranno fornite tutte le informazioni necessarie per ottenere un buon risultato.

Si ritrovera' a lavorare con rappresentanti delle varie Potenze Occupanti. La preghiamo di prendere atto e di tener conto delle differenze politiche, sociali e culturali dei suoi colleghi.

Inoltre, tenga presente che in ogni momento lei e' legato agli Atti e ai Memorandi che ha precedentemente firmato. Qualsiasi infrazione dei suddetti articoli comporterà un grave processo.

Per concludere, confidiamo che il suo servizio presso la Reserve Policy Agency possa essere fruttuoso e interessante.

Sinceramente,

Bremer, M
rapp. Germania

Coubertin, J (Magg.)
rapp. Francia

Markov, A V (Lgt. Col.)
rapp. URSS

Speigelmann, J (Magg.)
rapp. USA

Wright, M (On.)
rapp. Inghilterra



CAPITOLLO 1: INTRODUZIONE



I resti di una persona trovata fusa nel muro della Camera Sperimentale di Compressione 23, nel sito #456/76/B. I resti sono andati distrutti durante la rimozione.

DISTORSIONE

Luglio, 1946

Ci eravamo sbagliati. Ci eravamo completamente sbagliati.

Delle fonti ci dicono che la nostra controparte Sovietica, il Progetto 303, ha avuto molto piu' successo dell'Operazione Strangolamento; cio' e' ora motivo di forte preoccupazione. Nonostante abbiamo "la bomba", i Sovietici devono sicuramente avere accesso a tecnologie di cui non siamo ancora a conoscenza. Il nostro servizio di spionaggio e' vago, per dire poco, su questo argomento. La prima linea di infiltrazione sara' la "Reserve Policy Agency", appena fondata a Berlino. Nello spirito della cosiddetta "cooperazione tra Alleati" dovra' sembrare che facciamo squadra con i nostri amichetti Russi per sterminare quelle "cose" che desideriamo tenere lontane dalle loro grinfie.

Non mi piace la piega che sta' prendendo la faccenda.

Settembre, 1947

La Reserve Policy Agency sta' dimostrando un'efficienza impeccabile nello svolgimento dei suoi doveri. Pero', ci sono forti problematiche riguardo i vantaggi reali che procura, rispetto agli obiettivi di raccolta dati e infiltrazione. Saremmo stati stupidi a pensare che i nostri ex-commilitoni dei servizi Russi non avessero avuto la nostra stessa idea. Gli Inglesi hanno gia' dovuto eliminare dodici agenti, tutti deceduti mentre servivano la RPA. La 515° e' stata molto zelante a sbarazzarsi degli infiltrati nel nostro network; l'ultima volta ne ha fatti fuori quattro, ma secondo me siamo stati troppo ottimisti. I Francesi, come al solito, sono molto recalcitranti nel fornirci delle informazioni.

Neanche a dirlo, i nostri sforzi nel tentare di far cambiare bandiera a qualche Sovietico si sono risolti in un nulla di fatto. Dei tre che siamo riusciti a portare dalla nostra parte, uno e' stato "ucciso in servizio" e gli altri due sono stati "richiamati a Mosca"; un eufemismo per definire un'esecuzione sommaria. Quello che siamo riusciti a sapere dai servizi segreti e' agghiacciante. Stavolta non siamo alle prese con il KBG o con il GRU... ma con una nuova organizzazione. Chiunque siano, sembra che abbiano totale potere sull'uso e sul controllo delle tecnologie esoteriche. Ogni giorno che passa ho sempre piu' timori.

Marzo, 1948

Sono chiamati GK-11. "Associazione Statale-11"; una tipica e innocua denominazione Russa. Sappiamo che hanno contatto diretto con Stalin, forse scavalcano lo stesso Beria. Una delle nostre fonti ci ha rivelato che sta' succedendo qualcosa di grosso in Ucraina, vicino al Fiume Pripyat. Sappiamo che in quel luogo esisteva una "struttura" Tedesca, al tempo della marcia verso est; il suo scopo ci e' pero' sconosciuto. Se, pero', i Sovietici le danno cosi' tanta importanza, vuol dire che nasconde qualcosa.

Per farla corta, sento che stiamo perdendo questa guerra tra spie, iniziata tra i ranghi della RPA. I Russi si stanno dimostrando troppo duri per noi. Mentre noi riusciamo a ricavare delle mezze informazioni e qualche artefatto, loro riescono a mettere le mani su quantita' elevatissime di materiale. Siamo anche in gravissima mancanza di personale. Le nostre forze vengono erose a una frequenza terribile: diserzione, follia, morte... i nostri agenti stanno pagando un prezzo sempre piu' alto.

Novembre, 1949

Finalmente abbiamo avuto l'autorizzazione a procedere nel ricercare informazioni sul complesso di Pripyat.

Questa strategia e' molto rischiosa e c'e' la concreta possibilita' che il tutto precipiti in un conflitto armato fra Est ed Ovest. Stiamo usando un RB-36 con modifiche tali che possa volare il piu' alto possibile; nessun missile o intercettatore sovietico puo' raggiungere quelle altezze. Se diranno qualcosa, noi negheremo tutto: non avevamo alcun aereo in volo su quella zona a quell'ora, non esiste quel tipo di velivolo, non sappiamo nulla. Questa operazione e' denominata DISTORSIONE. Stiamo rischiando moltissimo per confermare i nostri sospetti.

L'RB-36 partira' dagli USA, sorvolera' l'Ucraina e tornera' indietro. Nel caso la missione abbia un esito negativo, o venga in qualche modo compromessa, l'equipaggio e' pienamente consapevole che dovra' applicare il protocollo YQ-ARPION. Ci preoccuperemo di come processare i resti solo se, e quando, accadrà. Speriamo che le nostre attivita' diversive riescano a distogliere l'attenzione dei Russi da quel settore dello spazio aereo. Che Dio ci aiuti.

Gennaio, 1950

DISTORSIONE e' stata un successo. La nostra ambasciata di