

GUARDIE & LADRI

IL GDR



UN GIOCO DI
ATROPO KELEVRA
VALENTINO SERGI



REGOLAMENTO
ALESSANDRO BUNOTTO
ELENA MUTTI
ILLUSTRAZIONI
LUCA ERBETTA



Sistema Socio Sanitario
Regione
Lombardia
ATS Val Padana



Prima Edizione - finito di stampare nel mese
di gennaio 2025 presso 4graph, Cellole (CE)

GUARDIE & LADRI

IL GDR

UN GIOCO DI

**ATROPO KELEVRA
VALENTINO SERGI**

ALESSANDRO BUNIOTTO

ELENA MUTTI

REGOLAMENTO

ILLUSTRAZIONI

LUCA ERBETTA



INIZIATIVA EDITORIALE

GRAPHIC DESIGN

CAROLINA FIANDRI

RINGRAZIAMENTI

**DR.SSA SONIA RITA PIANA,
BOARDGAMES ACADEMY, SABRINA ROMEO**

Guardie & Ladri non richiede alcuna preparazione o conoscenza pregressa dei Giochi di Ruolo. Dopo la lettura di questo manuale, con poche e semplici regole, potrai creare avventure sempre diverse da svolgere nell'arco di una singola sessione di un paio d'ore, per 3-5 giocatori.

Considerati i temi che vengono proposti e affrontati, ti consigliamo di leggere con cura la sezione dedicata agli strumenti di sicurezza per garantire un'esperienza piacevole e rispettosa delle sensibilità di tutte le persone al tavolo.

PREFAZIONE

Questo gioco di ruolo è stato realizzato grazie al finanziamento del **Piano GAP - ATS Val Padana** nell'ambito del progetto "**GIOCHI DI COMUNITÀ**".

Un'iniziativa nata con l'intento di sensibilizzare la collettività sul tema del gioco d'azzardo e della ludopatia, promuovendo invece il valore del gioco sano come strumento di socializzazione, aggregazione e inclusività.

Il progetto è stato portato avanti con passione e dedizione da **Auser "Un Po di Giochi"** insieme ai preziosi contributi di **AUSER Dosolo/Pomponesco**, **Azienda Speciale Consortile Oglio Po**, **Consorzio Casalasco Servizi alla Persona**, **Fondazione ARCA Centro Mantovano di Solidarietà**

Onlus, Arca Formazione e CSV Lombardia Sud ETS.

Il nostro gruppo crede fermamente che il gioco possa essere un ponte che unisce le persone, stimola la creatività e offre opportunità di confronto e crescita.

Grazie a tutti coloro che hanno reso possibile questo progetto e a voi, giocatori, che con la vostra fantasia e passione date vita a nuove storie e avventure.

Siete il cuore pulsante di questa iniziativa.

Buon divertimento e buon viaggio nei mondi che creerete insieme!

– *Il team di Auser*
"Un Po di Giochi"



Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Val Padana



CSV **LOMBARDIA SUD ETS**
centro di servizio per il volontariato
di Cremona Lodi Mantova Pavia

auser
DOSOLO / POMPONESCO



Azienda Speciale Consortile "Oglio Po"



Consorzio
Casalasco
Servizi Sociali

FONDAZIONE

Arca

Centro Mantovano di Solidarietà - ONLUS



formazione



INDICE

PREFAZIONE	4
INDICE	5
INTRODUZIONE	6
PANORAMICA	8
STRUMENTI DI SICUREZZA	10
SETUP	12
CREAZIONE DEI PERSONAGGI	13
IL GANGSTER	14
LA LADY	16
IL MECCANICO	18
L'INTELLETTUALE	20
FASI DI GIOCO	22
FASE 1 - LA PREPARAZIONE	22
LAVORETTI	23
IL CONFRONTO	24
IL RILANCIO	26
TABELLA DEL GRADO DI RISCHIO	28
IL FIXER	29
I JOLLY	30
FASE 2 - IL GRANDE COLPO	32
L'ACCESSO	32
IL DIVERSIVO	33
LO SCASSO	35
FASE 3 - LA GRANDE FUGA	36
APPUNTI SULLA LUDOPATIA	39

INTRODUZIONE

“Sapevo che non avreste resistito, il Caveau della Central Bank sta per esplodere da quanto oro ci hanno messo dentro!

La Borsa è crollata e la gente ha preso d'assalto gli sportelli per ritirare quello che rimaneva dopo il disastro, ma hanno trovato le banche chiuse o prive di contante e persino le cassette di sicurezza sono state trasferite.

Chi maneggia i soldi si muove sempre in anticipo, ma con i giusti mezzi è possibile gabbare persino le volpi.

Non avete però molto tempo: i lingotti verranno smistati dai portavalori domani all'alba verso le sedi più periferiche, fino a quando non si saranno calmate le acque.

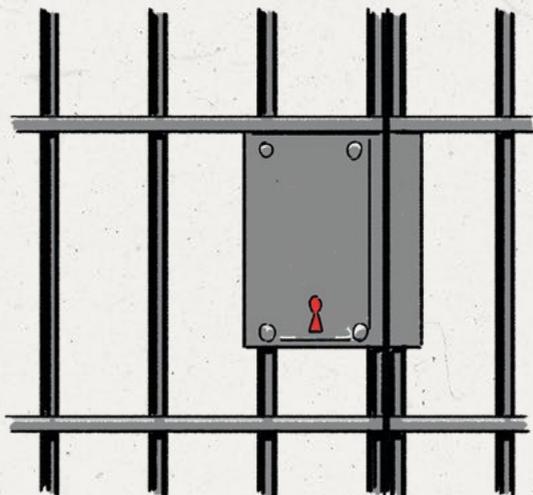
Se avete portato il contante, ho qui per voi la mappa delle condotte fognarie, un martello pneumatico e un'auto per la fuga. Le probabilità sono contro di voi, ma questo lo sapevate fin dall'inizio...”

Guardie & Ladri è un gioco di ruolo in cui i Giocatori assumono le vesti di personaggi immaginari, per viverne le vicende e improvvisarne i dialoghi, in modo da sviluppare una narrazione condivisa.

Durante la sessione i Giocatori assumono il ruolo dei **Ladri**: canaglie patentate o inesperte, professionisti del crimine o disperati idealisti con una causa da sostenere. Ogni personaggio ha un vissuto e una motivazione personale che lo hanno condotto a unirsi alla **Banda** con l'obiettivo comune di compiere il **Grande Colpo**.

Il Master, definito il **Croupier**, sviluppa il mondo attorno ai Personaggi e, attraverso la lettura di questo manuale, li sottopone a Prove durante le varie Fasi di Gioco, inserendo all'interno della narrazione sfide e imprevisti, oltre a gestire tutte le altre figure della storia come comparse, alleati e antagonisti (le **Guardie**), insieme a ogni elemento esterno e ambientale delle vicende.

Ogni sessione si svolge come un dialogo tra i Ladri e il Croupier, che si avvale delle regole contenute in questo manuale per valutare le conseguenze delle azioni dei personaggi e le reazioni del mondo in cui agiscono.



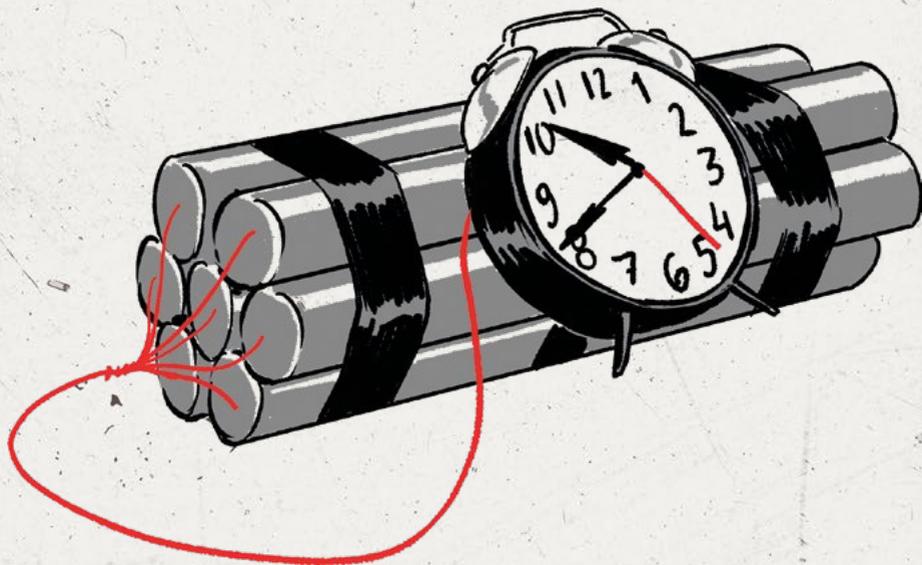
Per giocare è necessario utilizzare **2 mazzi** di Carte da **Poker** (da cui verranno estratti i Jolly), **uno per i Ladri e uno per il Croupier**.

PANORAMICA

È UN GIOCO D'AZIONE - Appena il Croupier avrà descritto l'ambientazione, i Ladri definiranno a turno il proprio personaggio. Si troveranno quindi a compiere una serie di Lavoretti sporchi come scippi e rapine necessari a procurarsi abbastanza denaro da acquistare l'attrezzatura per effettuare il Grande Colpo. Maggiore è il rischio delle Prove, maggiore sarà la ricompensa, ma anche la probabilità di essere arrestati dalle Guardie.

Il Croupier sviluppa la narrazione proponendo ai Giocatori le opzioni descritte in ogni Fase per sottoporli a una serie di Prove in 3 semplici passaggi:

- definire il **Grado di Rischio** della Prova
- risolvere il **Confronto**
- elargire il **Bottino in caso di Successo** o **patire le conseguenze del Fallimento**



È COOPERATIVO - I Ladri collaborano e utilizzano il medesimo mazzo di Carte (il **Mazzo della Banda**) per effettuare le Prove, anche quando agiscono separati.

All'interno di questo Manuale troverai alcuni esempi di Lavoretti e del relativo Grado di Rischio anche se il Croupier può liberamente inventarne di nuovi.

È RULES-LIGHT - *Guardie & Ladri* si inserisce nel filone dei GDR narrativi che offrono sistemi essenziali e immersivi per lasciare spazio al teatro della mente, allo scopo di favorire un gioco interpretativo e non meccanico.

Il sistema è sviluppato per permetterti di vivere con facilità e immediatezza esperienze da film Crime. Per le tue prime sessioni ti consigliamo di prendere ispirazione dalle atmosfere dei classici del tema: da *Ocean's Eleven* a *Sin City*, passando per *Lupin III*, *The Italian Job*, *Snatch - Lo Strappo*, *Now You See Me - I maghi del crimine* e molti altri capolavori del genere.



STRUMENTI DI SICUREZZA

Guardie & Ladri è un GDR che può essere giocato come un'esperienza scanzonata o con toni più cupi, affrontando argomenti come l'attività criminale, la violenza e la lotta armata. L'opera è stata sviluppata per portare al tavolo storie d'azione intense per sperimentare in modo non banale la pratica del rischio al fine di sensibilizzare al tema della Ludopatia. Per questo motivo abbiamo ritenuto importante aggiungere questa sezione per fornire degli strumenti in grado di permettere a chiunque sia presente, come partecipante alla sessione o semplice spettatore, di godersi l'esperienza nel rispetto comune delle rispettive sensibilità.

PRIMA DI COMINCIARE

Confrontati con il tuo gruppo sul tono della sessione, su temi, situazioni e descrizioni da escludere o da narrare con particolari accortezze (ad esempio l'utilizzo di armi o l'omicidio). Annotale se ritieni possa essere d'aiuto per ricordarle durante la sessione. Queste prime attenzioni permetteranno a ogni Giocatore di sentirsi in un ambiente sicuro e di poter partecipare alla sessione nei limiti che ha stabilito per vivere un'esperienza piacevole.

Se ritieni sia necessaria una maggiore chiarezza per garantire il benessere del tavolo, abbiamo individuato in **Linee** e **Veli** una coppia di strumenti molto efficace. Questi elementi, sviluppati da Ron Edwards, possono essere utilizzati per stabilire i confini sui contenuti.

Le **Linee** sono dei tagli netti, temi o situazioni che il Master e i Giocatori non vogliono esplorare per l'intera durata della sessione.

I **Veli** rappresentano dei confini labili e vanno utilizzati su contenuti che si è stabilito possano essere trattati in gioco, ma senza descriverne i particolari.

Linee e Veli possono essere riconsiderati durante il gioco.

DURANTE LA SESSIONE

Se un membro del gruppo dovesse trovarsi in difficoltà durante la narrazione, suggeriamo di concordare un **Segno** come un'alzata di mano per indicare il proprio disagio e permettere al Giocatore di Turno di riformulare la propria descrizione.

Valuta anche di proporre una pausa nel corso del gioco per permettere ai partecipanti di processare l'esperienza e di ridefinire i confini della sessione.

AL TERMINE DELL'AVVENTURA

Invita tutti i partecipanti a discutere dell'esperienza, lasciandoli liberi di poter esprimere eventuali problemi e difficoltà che possano aver affrontato. Si tratta di un momento importante per decomprimere e parlare liberamente delle proprie emozioni, così da elaborare gli eventi della sessione in un ambiente sicuro. Al termine del confronto, leggi insieme ai Giocatori la sezione dedicata agli **Appunti sulla Ludopatia**, in cui vengono riportati i Gradi di Rischio affrontati durante l'avventura alle drammatiche statistiche del Gioco d'Azzardo.



In ottica di rispetto reciproco e per favorire l'immersività invitiamo tutti i partecipanti, se possibile, a disattivare le notifiche social per dedicare la totale attenzione alla narrazione e non interromperne il flusso.

SETUP

Per giocare a *Guardie & Ladri*, oltre a leggere questo regolamento, è necessario utilizzare:

- ⊕ **una penna e uno o più fogli di carta** per creare le schede dei Personaggi, disegnare la Mappa del Grande Colpo, segnare annotazioni e descrizioni.
- ⊕ **due mazzi di Carte da Poker**, uno condiviso dai Ladri (il Mazzo della Banda) e uno per il Croupier. Dai mazzi vanno estratti i Jolly, che verranno affidati al Master.



DEFINIRE L'AMBIENTAZIONE

Il Croupier, all'inizio della sessione stabilisce alcune caratteristiche essenziali dell'avventura come:

- ⊕ l'epoca storica e la collocazione geografica, reale o fantastica, degli eventi
- ⊕ il setting e l'oggetto del Grande Colpo (ad esempio un'antica collana di diamanti custodita in un museo o una cassa di lingotti d'oro depositata nel caveau di una banca)
- ⊕ gli elementi di cui dispone il **Fixer** che potranno essere acquistati dalla Banda di Ladri [Vedi Fase 1]

Non è necessario in questo momento approfondire i dettagli come la pianta della struttura, il piano per la Fuga o altri elementi ambientali dato che potranno essere inventati e disegnati nel corso delle Fasi di Gioco.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Giocatori selezionano una **Classe di Ladro** dall'elenco fornito nelle prossime pagine, e compilano la propria Scheda indicando il Nome del Personaggio e rispondendo alle **Domande di Background**. Ogni Classe possiede una **Caratteristica Speciale** che determina un importante effetto di gioco nella gestione delle Carte durante le Prove.

È importante sottolineare che non esistono condizioni di vittoria per il Master, quindi **il Croupier non è un avversario dei Ladri**; il suo compito è guidare il gruppo lungo l'avventura, gestendone gli imprevisti e gli elementi narrativi. A determinare il Successo o il Fallimento nelle Prove sarà il raffronto delle Carte determinato dal Grado di Rischio. Nella Sezione dedicata alle Fasi di Gioco, questi elementi verranno descritti con chiarezza ed esempi.



IL GANGSTER

“



L'uomo giusto al momento giusto può fare la differenza ma è l'occasione la cosa più importante: il momento in cui possiamo splendere e realizzare l'impensabile. L'occasione è come una rosa dal profumo irresistibile che va protetta e annaffiata con cura, finché tutti i petali non si saranno dischiusi. Saper aspettare è la chiave, altrimenti in mano non ci rimarranno che le spine.

È questo che non capiscono le nuove generazioni, Commissario, non sono in grado di aspettare che ogni cosa vada al proprio posto... ma cosa possiamo farci? Sono tempi mutevoli. Ora la saluto, sento già le sirene dei suoi agenti accorrere e sono certo che avremo modo di parlare quando mi avrete finalmente preso. Spero il più tardi possibile, sapete bene quanto io ami le finestre senza sbarre, la brezza mattutina e il riflesso del sole sui diamanti. E qui oggi ne ho raccolti parecchi, ben più dei petali di una rosa.

Come sempre, è stato un piacere tutto MIO.

Alla prossima, se ci sarà... oppure, Adieu!

”

I Gangster sono i signori della strada, pezzi da novanta della criminalità, sempre pronti al malaffare. Non si fanno intimorire dalle Guardie, da cui però sono costantemente braccati.

I loro nomi sono ben noti nei commissariati e nei tribunali, ma i loro volti non finiscono quasi mai sulle prime pagine dei giornali, perché le lunghe mani della malavita sono infilate in molti portafogli importanti.

Si diventa un Gangster per inclinazione, non per eredità e ci vuole una buona dose di improvvisazione, una discreta quantità di coraggio e un pizzico di follia per sapersi muovere tra le vie del malaffare.

Le conoscenze nel mondo del crimine sono parte fondamentale del successo di qualsiasi operazione poco pulita, ma a questo si aggiunge anche una certa astuzia nel saper trovare le informazioni giuste e l'arte del saper volgere le situazioni a proprio vantaggio.

**CARATTERISTICA
SPECIALE**

**ASSO NELLA
MANICA**

Il Gangster inizia la partita con 1 Coppia di numeri (dal 2 al 10) di semi a sua scelta, estratta dal Mazzo della Banda (che poi va immediatamente rimescolato), ad esempio un 7 di fiori e un 7 di picche.

“

LA LADY

Adoro il momento in cui sulle tue labbra nasce quel sorriso timido e sghembo, di chi sa di non dover arrossire, ma non può farne a meno: in quel momento so di averti preso all'amo e, lentamente, inizio a tirarti a me. Conosci il mio nome: caldo, come una serata d'inverno davanti a un camino e due bicchieri di ottimo rosso. Conosci il mio sguardo: dolce, come una quello di una ragazza innamorata che pende dalle tue labbra. Conosci il mio tocco: leggero, morbido e indimenticabile. Ma mentre ti sussurro all'orecchio ciò che potrei fare, cose che nemmeno sapevi possibili fino a pochi minuti fa, vedo le tue palpebre sbattere sempre più pesanti. Il ricordo di questa serata avrà il retrogusto amaro del sonnifero e sarà difficile per te dimenticarlo, dolcezza: non mi sono solo bevuta le tue fanfaronate e mezza bottiglia di champagne... al mattino ti ritroverai alleggerito anche dei liquidi che tenevi nel portafoglio. Non ti aspettavi la sorpresa sotto i pizzi e il belletto, vero? Beh, a questo mondo esistono due categorie di donne: cerbiate e pantere. Quelle biologiche e quelle VERE.

”



La Lady è un personaggio ambiguo ed eclettico. Sebbene sia originaria degli strati bassi della società, si è fatta strada con le sue arti oratorie e seduttive negli ambienti di lusso e sa integrarsi molto agevolmente con le realtà più disparate: armandosi di un costume di scena, interpreta i panni di chi meglio si integra nel contesto e ne ricama con cura la personalità. Attrice nata, sa passare inosservata sotto i radar della malavita e della buona società.

Sempre attenta allo scenario in cui si muove, si adatta facilmente ai cambi repentini di equilibri e ha sempre in mente dei piani alternativi.

Le Lady sono spigliate, affabili e incredibili intrattenitrici; sono volpi a cui piace il palcoscenico, ma che catturano le prede dietro le quinte. La loro irresistibile eloquenza apre le porte dei migliori salotti, vere miniere d'oro di informazioni scottanti.

Una Lady spicca sempre nelle foto dei paparazzi, ma il suo vero nome è noto solo alla gente che conta e che può permettersi di pagarne i talenti criminali.

Alcune di loro rimangono legate agli affetti di un passato difficile e leniscono il senso di

colpa aiutando le sorelle più sfortunate. In questo modo, quando necessario, godono dell'aiuto di una comunità che sa nascondere le vere benefattrici di una società che troppo spesso dimentica gli ultimi e, soprattutto, le ultime. Sempre eleganti e irresistibili, ravvivano le serate borghesi con risate cordiali e battute sagaci, mentre con delicatezza fanno scivolare nella borsetta il rullino con le foto della vostra cassaforte.

**CARATTERISTICA
SPECIALE**

**IL
BACIAMANO**

In caso di Fallimento, la Lady può scambiare una Carta dalla sua mano con una di quelle rivelate da lei o dal suo gruppo di complici dopo che il Croupier ha giocato la sua mano di Carte.

IL MECCANICO



“

Le persone sono complicate. Non capisco cosa ci trovi la gente a parlare ore ed ore di nulla.

A me piace l'odore dell'olio motore e della benzina, perché le macchine non ti tradiscono se sai come trattarle.

Le mie mani intuiscono sempre dove trovare quel bullone allentato che si sviterà prima dello schianto. E le bande funzionano allo stesso modo: ogni elemento in una squadra deve combaciare perfettamente, come in un motore che gira a dovere solo quando tutti i pezzi s'incastano al millimetro.

Per questo motivo il Meccanico è l'elemento più prezioso in una Banda, e se ne renderanno conto anche le Guardie quando affonderò il pedale sull'acceleratore!

”

Il Meccanico ha trascorso i suoi natali nei quartieri operai, a giocare nelle pozze d'olio delle officine e ad arrampicarsi tra le gru delle fabbriche. Grazie al suo talento conosce bene tutti gli strati della società, dal fondo alla cima, ma non dimentica di essere stato ultimo tra gli ultimi, un ingranaggio più fortunato di quella popolazione invisibile che popola i quartieri più poveri.

Ha fame di vita, perché gli istanti che ruba a un lavoro senza domeniche sono dedicati alle corse, dove assapora il brivido di un'esistenza senza il pensiero di debiti, pizzo e bollette. La sua specialità è il saper usare le mani e costruire ciò che serve nelle situazioni più disparate.

Non lo spaventa dover passare alle maniere forti, ma solo quando necessario. Ogni rischio viene sempre calcolato due volte, come sulla pista.

I Meccanici sono ottimi piloti, conoscono a menadito la mappa nascosta della metropoli, come i tassisti. Molti di loro sognano la svolta per aprire la propria officina o andarsene dalla città, dove tutti sono ingranaggi di una gigantesca e mostruosa fabbrica senza volto che consuma i loro anni migliori.

Pieni di risorse, sanno destreggiarsi in ogni situazione, sistemando i problemi o... superandoli a tavoletta!

**CARATTERISTICA
SPECIALE**

VERSATILE

Il Meccanico pesca una Carta dal Mazzo della Banda all'inizio della Grande Fuga.

L'INTELLETTUALE

“

È strano come un paio di occhiali e qualche grosso libro piantato sotto il naso creino all'osservatore l'impressione che la persona di fronte sia fondamentalemente innocua. Lo stigma è una brutta malattia che acceca la nostra società da secoli. Il popolo si beve la propaganda e la fa sua non capendo di essere manovrato dall'alto fin nel profondo.

La conoscenza è l'arma più letale che possiamo impugnare, poiché la logica è quanto abbiamo di più vicino alla preveggenza: attraverso il calcolo abbiamo la capacità di delineare in anticipo gli scenari alternativi per essere pronti ad ogni evenienza. Un vecchio detto recita: chi non si prepara, si prepara a fallire, e io ne sono profondamente convinto.

Conoscere, quindi, ci rende liberi... Liberi di prendere tutto ciò che vogliamo, per il semplice fatto che non riusciranno a prenderci. E questo perché si credono più furbi di noi, ma sono limitati dall'ignoranza... Vuoi stare fuori dalla prigione? Studia.

In questa società dubiti che una parola muova le masse? Che un'idea possa far crollare interi paesi? Interessante, guarda intanto come apro questa cassaforte dopo averne estratto il banalissimo codice e poi ne riparlamo.

”



L'Intellettuale ha la peculiarità di passare inosservato. Non spicca per scelta, i suoi vestiti sono sempre un po' meno eleganti e un po' meno costosi. Anche le parole sono misurate, per quanto si mostri interessato ad ogni tipo di conversazione, ma mai con invadenza. Non mira ad essere al centro della scena per quanto non si faccia mancare occasione di analizzare la situazione che ha attorno con occhio critico e crudele. Se non interpellato terrà per sé le sue idee, ma quando troverà un orecchio degno per la sua voce esporrà ogni minimo dettaglio con dozzina di particolari.

Amante di ricerche che spaziano in campi sempre nuovi, ama conoscere sopra ogni cosa per sfruttare le informazioni a proprio vantaggio prima degli altri.

Gran parte degli Intellettuali del crimine proviene dalle classi medio basse e mirano a uscire dalla piramide sociale che li costringe a correre insieme agli altri topi di città. La loro sete di conoscenza è senza confini e il loro sguardo punta sempre verso il futuro architettando piani di cui curano ogni dettaglio.

Sanno interpretare una mappa, sfruttare una tabella di orari trovando il momento migliore per intrufolarsi, decifrare combinazioni complesse e contare carte e soldi molto velocemente.

Alcuni di loro sognano una società utopica, un colpo di stato, o un'anarchia dietro cui muovere i fili. Altri si nascondono nell'ombra da anni per portare avanti movimenti clandestini o rivoluzionari. I migliori strategie sono difficili da trovare, e di certo non economici!

**CARATTERISTICA
SPECIALE**

EUREKA

Durante il Grande Colpo il Croupier fornisce un vantaggio negli approcci Brutale e Tecnico della Tabella dello Scasso.

FASI DI GIOCO

FASE 1 - LA PREPARAZIONE

In questa fase i Ladri si presentano alla Banda e compiono i Lavoretti necessari ad acquisire il denaro necessario per comprare il materiale utile a compiere il Grande Colpo.

All'inizio della sessione il Croupier descrive in sintesi l'Ambientazione, come luogo ed epoca, e i dettagli del Grande Colpo, ovvero il tesoro da trafugare e il luogo in cui è collocato. È possibile altresì aggiungere più informazioni per dare spessore alla narrazione e per permettere alla Banda di selezionare con maggior cura gli oggetti da richiedere al Fixer, come mappe, personaggi da corrompere o mezzi per la Fuga.

A questo punto i Ladri pescano casualmente 3 Carte ciascuno dalla cima del Mazzo della Banda, senza rivelarle al Croupier. I Giocatori possono mostrarsi la mano a vicenda in qualunque momento, ma non potranno effettuare scambi (questa pratica è concessa soltanto dopo l'incontro con il Fixer).

A seguire, ogni giocatore, a turno, descrive in breve l'aspetto fisico del proprio Ladro, la Classe e il proprio Background, definito da 3 domande a cui rispondere in un paio di righe:

- ⊕ Perché ti sei dato alla carriera criminale?
- ⊕ Cosa ne farai della tua parte di bottino?
- ⊕ Sei Ricercato? per quale motivo?

I Ladri Ricercati iniziano la Sessione pescando casualmente una Carta in più dal Mazzo della Banda, ma questo comporterà maggiori Rischi nell'affrontare le Guardie nel corso dell'avventura.

LAVORETTI

I Ladri hanno a disposizione un solo giorno per acquisire risorse e possono effettuare un singolo Lavoretto a testa, da soli o in coppia, come scappare una vecchietta o svaligiare un piccolo casinò.

Maggiore il rischio, maggiore il numero e il valore delle Carte da investire dal Fixer per il Grande Colpo, così come la probabilità di essere arrestati dalle Guardie.

I Ladri, metteranno a rischio le proprie Carte per acquisirne in numero maggiore e/o di valore più alto dal Mazzo della Banda così da poter acquistare i vantaggi offerti dal Fixer, che richiederà delle precise combi-

nazioni in cambio. Lasciamo al Croupier la decisione di rivelare o meno, del tutto o solo in parte, il listino del Fixer.

Per effettuare un Lavoretto i Ladri dovranno definire:

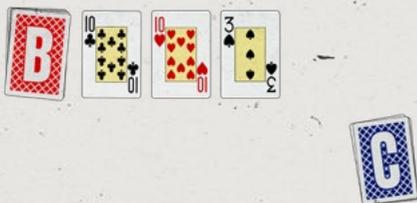
- ⊕ Il **Grado di Rischio** che intendono correre [*Banale* come rapinare uno studente in un vicolo, *Discreto* come rubare un'automobile, *Tosto* come trafugare un quadro da un museo, *Esagerato* come assaltare un portavalori]
- ⊕ Il **numero di partecipanti** [i Ladri possono agire singolarmente o in coppia]



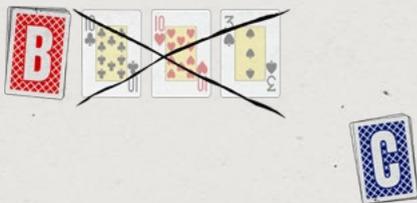
IL CONFRONTO

A questo punto, seguendo le regole del *Poker Texas hold 'em* il Confronto si svolge come segue:

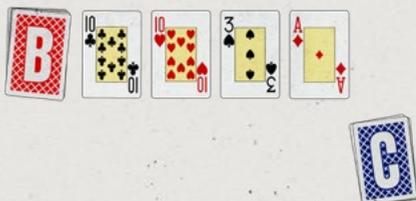
- 1). Il Croupier rivela 3 Carte pescandole dal Mazzo della Banda e le dispone in fila.



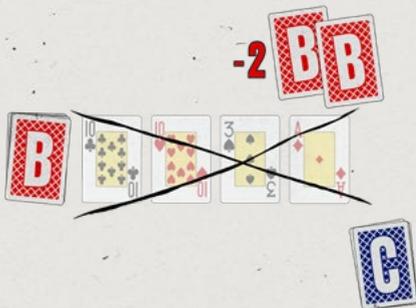
- 2). Se il Ladro o i Ladri si ritirano adesso non perdono nulla, ma non potranno effettuare altri Lavoretti [è anche possibile che solo uno della coppia decida di ritirarsi, rinunciando al Bottino, ma l'altro può continuare a sfidare la sorte].



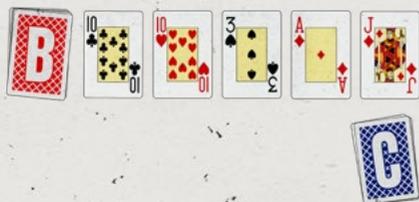
- 3). Se il Confronto continua, il Croupier rivela la 4ª Carta dal Mazzo della Banda e la aggiunge alla fila.



- 4). Se il Ladro o i Ladri si ritirano adesso perdono una Carta a loro scelta e non potranno effettuare altri Lavoretti [è anche possibile che solo uno della coppia decida di ritirarsi, rinunciando al Bottino, ma l'altro può continuare a sfidare la sorte].



- 5). Se il Confronto continua, **il Croupier rivela la 5^a Carta** dal Mazzo della Banda e la aggiunge alla fila. Non è più possibile ritirarsi per i Giocatori.



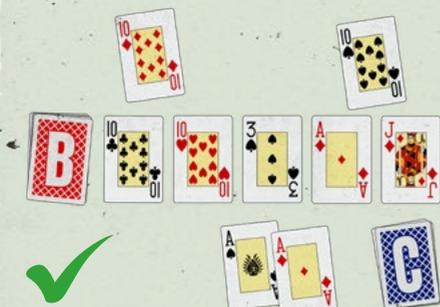
- 6). Il Croupier sceglie 2 Carte da giocare e le pone coperte sul tavolo dopo aver pescato dal proprio Mazzo come indicato nella **Tabella del Grado di Rischio** nelle pagine successive alla colonna "Carte Pescate dal Croupier".



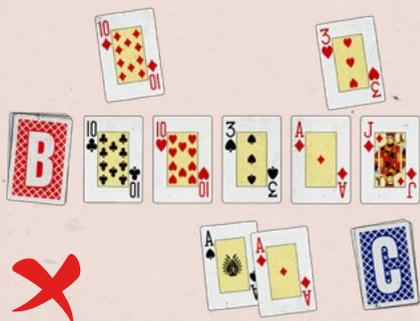
- 7). Ogni Giocatore seleziona una Carta dalla propria mano e la mette coperta sul tavolo (se il Giocatore affronta il lavoretto da solo allora giocherà 2 Carte)



In caso di Successo - i Ladri scartano le Carte giocate e possono allontanarsi indisturbati dal luogo del Crimine per dividersi il maltolto, pescando (o scegliendo) dal Mazzo della Banda le Carte indicate nel Bottino nella Tabella del Grado di Rischio, per poi dividersele equamente. Se vogliono invece arraffare il più possibile e ricevere così il Bonus possono lasciare a terra le Carte giocate e *Rilanciare!*



In caso di Fallimento - i Ladri perdono le Carte giocate e non potranno effettuare altri Lavoretti.

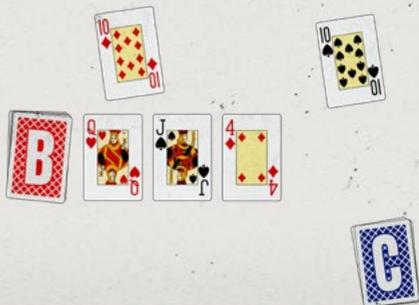


IL RILANCIO

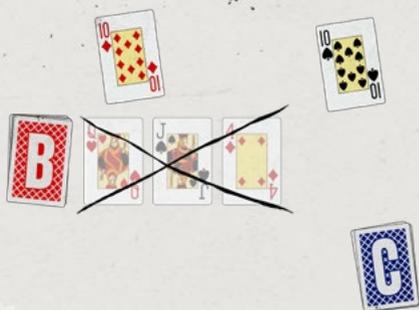
8). Se i Ladri decidono di **Rilanciare**, mantengono la loro coppia di Carte scoperta a terra, mentre le 5 Carte al centro del tavolo girate dal Croupier vengono rimescolate nel Mazzo della Banda. Anche il Croupier rimescola le 2 Carte da lui giocate nel proprio Mazzo.



9). Il Croupier pesca dal proprio Mazzo fino a ritornare al numero di Carte indicato nella **Tabella del Grado di Rischio** alla riga corrispondente al livello del Lavoretto, poi, come al punto 1, rivela le prime 3 Carte del Mazzo della Banda.



10). Se il Ladro o i Ladri decidono di ritirarsi ora, non perdono le Carte giocate nella prima fase, ma rinunciano al Bottino conquistato col Successo. Non potranno effettuare altri Lavoretti [durante il Rilancio, in caso siano più Ladri a partecipare, devono essere entrambi d'accordo per ritirarsi].



11). Se il Confronto continua, il Croupier rivela la 4' e la 5' Carta dal Mazzo della Banda e la aggiunge alla fila. Non è più possibile ritirarsi per i Giocatori.



12). Il Croupier sceglie 2 Carte da giocare e le pone scoperte sul tavolo.

In caso di Successo - i Ladri scartano le Carte giocate e possono dividersi il Bottino e il Bonus, pescando dal Mazzo della Banda le Carte indicate nel Bottino nella **Tabella del Grado di Rischio.**



In caso di Fallimento - i Ladri perdono il Bottino e le Carte giocate. Non potranno effettuare altri Lavoretti.



TABELLA DEL GRADO DI RISCHIO

GRADO	CARTE PESCATE DAL CROUPIER	BOTTINO	BONUS RILANCIO
Banale	2	Pesca 3 Carte	+2 Carte
Discreto	3	Pesca 4 Carte	+3 Carte
Tosto	4	2 Carte a scelta	+2 Carte a scelta
Esagerato	5	3 Carte a scelta	+3 Carte a scelta

Per avere Successo, il valore delle Carte rivelate dai Ladri deve superare quello del Croupier seguendo le regole del Poker (in caso di pareggio, l'esito è un Fallimento):



Per spartirsi il Bottino e l'eventuale Bonus, in caso di disaccordo, i partecipanti possono mescolare le Carte ottenute a faccia in giù, per poi dividersele una a testa dal Giocatore più anziano al più giovane.

Nel caso in cui le Carte del Bottino siano state scelte, il Mazzo della Banda andrà immediatamente rimescolato.

Al Termine del Lavoretto, sia che abbia fruttato un Bottino o che i Ladri si siano ritirati, **tutte le Carte giocate vengono scartate** accanto al rispettivo Mazzo della Banda e del Croupier.

IL FIXER

Al termine della giornata di malaffare avviene l'incontro con il Fixer che fornirà il necessario per il Grande Colpo e la Grande Fuga, purché i Ladri siano in grado di pagare quanto richiesto! Il Croupier vestirà quindi i panni del losco fornitore, conducendo le trattative con la Banda. Le tabelle sottostanti indicano il Costo in Carte e i vantaggi forniti da ogni elemento nelle successive Fasi di Gioco, ma si tratta pur sempre di una transazione tra soggetti

dalla morale equivoca, quindi il Fixer potrebbe lasciarsi tentare e concedere uno sconto ai suoi clienti in cambio di una parte del Bottino finale, oppure rialzare un po' i prezzi se reputa di correre qualche rischio di troppo a far affari con dei pesci piccoli che possono spifferare il suo nome al Commissariato.

Anche in questo caso lasciamo al Croupier la decisione su come condurre le trattative per creare un'esperienza più coinvolgente!

LISTINO	COSTO	VANTAGGIO
<i>Fumogeni</i>	1 Coppia	1 Jolly
<i>Attrezzi da Scasso</i>	1 Coppia di figure	1 Jolly e fornisce un vantaggio in caso di Ingresso in incognito [v. Tabella dell'Accesso]
<i>Mappa dello stabile</i>	1 Tris	Riduce al minimo il Grado di Rischio durante l'Accesso [v. Tabella dell'Accesso]
<i>Documenti falsi</i>	1 Tris di figure	Annula lo status di Ricercato per tutti i componenti della Banda
<i>Personale corrotto</i>	1 Full o 5 Carte dello stesso colore	Riduce la quantità di Guardie Allertate che interverranno durante il Grande Colpo [v. Tabella dell'Accesso]
<i>Combinazione</i>	1 Poker o una Scala	Successo automatico nella Prova per accedere al Bottino del Grande Colpo
<i>Auto da corsa</i>	1 Poker o una Scala	Durante la Grande Fuga, il Croupier scarta casualmente un totale di 1 Carta x il numero di Ladri dal Mazzetto delle Guardie

[Non è possibile acquistare più elementi dello stesso tipo]

I JOLLY

I Jolly di entrambi i Mazzi (Banda e Croupier) vengono custoditi sul tavolo dal Master, accanto al rispettivo Mazzo di pesca, che potrà assegnarli ai giocatori in questi casi:

- ⊕ se vengono acquisiti tramite il Fixer (*Fumogeni* o *Attrezzi da Scasso*).
- ⊕ per premiare l'interpretazione di un Giocatore durante l'avventura, attraverso l'elaborazione di un piano geniale o di una fuga rocambolesca, nel limite di 1 Jolly per fase.

Per aumentare il grado di sfida della partita con una statistica a svantaggio della Banda, il Croupier può disporre che le Carte impiegate per pagare il Fixer non vengano rimescolate nel Mazzo della Banda, ma scartate, eliminandole dal Gioco per il resto dell'avventura.



I Jolly, quando vengono posati sul tavolo dai Giocatori insieme alle Carte rivelate, possono assumere il valore di qualsiasi Carta e una volta utilizzati vanno riconsegnati al Croupier.



FASE 2 - IL GRANDE COLPO

In questa fase i Ladri dovranno compiere il furto del secolo, penetrando nella struttura per affrontare Guardie e Personale, scassinare la cassaforte e agguantare il Bottino Finale.

All'inizio di questa Fase il Croupier descrive ai Giocatori lo stabile dove è custodito il Bottino Finale, fornendo i dettagli esterni visibili ai Personaggi ed eventuali informazioni presenti nella Mappa acquistata dal Fixer o che sono in grado di ottenere interrogando i passanti, tentando un sopralluogo,

o sorvegliando discretamente l'ingresso (il Croupier, in quest'eventualità, può valutare di assegnare un Jolly in base all'interpretazione dei Ladri).

Dopo aver studiato lo stabile i Ladri agiscono insieme per affrontare 3 Prove prima di agguantare l'agognato tesoro... O almeno provarci.

L'ACCESSO

L'ingresso nell'edificio può essere affrontato in molti modi, tentando di scassinare una porta sul retro o con teatrale spettacolarità, come veri protagonisti di un film action. Nel caso in cui la Banda non disponga delle Carte necessarie a un ingresso più discreto, o non voglia utilizzarle, dovrà optare per l'ultima soluzione.

GRADO DI RISCHIO	COSTO	VANTAGGIO
Ingresso Secondario*	1 Tris [Oppure Nessuna Carta se si possiedono gli Attrezzi da Scasso]	Nessuna Guardia Allertata
Ingresso in incognito	1 Poker [Nessuna Carta se in possesso di Personale Corrotto]	1 Guardia Allertata <u>per ogni Ricercato</u> [Nessuna se in possesso di Documenti Falsi]
Ingresso teatrale	Nessuna Carta	1 Guardia Allertata <u>per ogni Ladro della Banda</u> [Dimezzate per difetto se in possesso di Personale Corrotto]

*accessibile solo se in possesso della **Mappa dello Stabile**

In caso di Allerta delle Guardie: il Croupier pesca 3 Carte dal proprio Mazzo per ogni Guardia Allertata (formando il **Mazzetto delle Guardie**) e le conserva coperte a parte per il Confronto durante la Grande Fuga.

IL DIVERSIVO

Se sono state allertate delle Guardie, un buon piano prevede sempre un diversivo nel caso la situazione cominci a farsi scottante in vista della Grande Fuga.

Mentre la Banda procede in direzione del Bottino Finale è quindi possibile tentare di contenere il pericolo in arrivo bloccando l'ingresso principale, seminando il panico tra il Personale e così via...

Ogni Ladro può decidere se scartare una (e una sola) Carta dalla propria mano per far scartare un numero di Carte pari al numero delle Guardie Allertate. Le Carte da scartare non vengono scelte, ma pescate dalla controparte (il Croupier pescherà una Carta dalla mano di ogni Ladro che ha deciso di partecipare al Diversivo e i Ladri dalla mano del Mazzetto delle Guardie)

Esempio:

Durante l'accesso sono state allertate 2 Guardie. Robert decide di oscurare le finestre del Museo per impedire la localizzazione della Banda dall'esterno. Il Croupier pesca quindi casualmente una carta dalla sua mano e la Scarta, mentre Robert ne pescherà 2 dal suo Mazzetto delle Guardie.



LO SCASSO

La Banda ha finalmente raggiunto l'obiettivo, ma per mettere le mani sull'agognato tesoro dovrà superare l'ultimo ostacolo: un'ostica combinazione, un forziere blindato o una teca infrangibile.

Quale che sia la natura dell'impedimento, ci sono 3 possibili approcci di scasso:

APPROCCIO	COSTO	SVANTAGGIO
Professionale*	Nessuna Carta	Nessuna Guardia Allertata
Tecnico	1 Tris di Figure	1 Guardia <u>Allertata per ogni Ricercato</u> [<i>Dimezza per difetto se presente nella Banda l'Intellettuale</i>]
Brutale	1 Poker di Figure [o una Doppia Coppia se presente nella Banda l'Intellettuale]	1 Guardia Allertata <u>per ogni membro della Banda</u>

*accessibile solo se in possesso di **Combinazione**

Una volta messe le mani sul Bottino, non resta che darsela a gambe nella Fase successiva cercando di evitare la cattura.

Se i Giocatori non dispongono delle Carte necessarie a forzare il luogo in cui è custodito il Bottino Finale, dovranno procedere alla Grande Fuga a mani vuote!

FASE 3 - LA GRANDE FUGA

In questa fase i Ladri dovranno seminare le Guardie per godersi l'Epilogo dell'avventura!

All'inizio di questa Fase il Croupier descrive ai giocatori le vie di Fuga e l'arrivo delle forze dell'ordine, poi pesca una Carta per ogni membro della Banda e la aggiunge al Mazzetto delle Guardie.

A questo punto è possibile utilizzare l'**Auto da Corsa**, se la Banda l'ha acquistata dal Fixer, per alleggerire il Mazzetto.

- ⊕ Se il Croupier rimane con meno di 2 Carte nel Mazzetto delle Guardie, la Banda riesce a fuggire senza ulteriori difficoltà.
- ⊕ Se la Banda rimane con meno di 2 Carte tra tutti i Giocatori al tavolo, saranno loro a finire in gattabuia senza creare difficoltà.

Se Banda e Croupier dispongono ciascuno di almeno 2 Carte da giocare, allora scatta il **Confronto**: i Ladri giocano tutte le loro Carte come se fosse un'unica mano contro il Mazzetto delle Guardie. Come per i Lavoretti, si giocherà a Poker, ma questa volta senza possibilità di Rilancio.

- 1). **Il Croupier rivela 3 Carte** pescandole dal Mazzo della Banda e le dispone in fila.
- 2). **Se uno o più Ladri decidono di ritirarsi** dovranno scartare casualmente una Carta dalla Mano della Banda per ogni membro che abbandona. [Verranno comunque arrestati, ma avranno uno sconto di pena per aver collaborato con le Guardie!]



3). Se il Confronto continua, il Croupier rivela la 4' e la 5' Carta dal Mazzo della Banda e la aggiunge alla fila. Non è più possibile ritirarsi per i Giocatori.

4). Il Croupier sceglie 2 Carte da giocare dal Mazzetto delle Guardie, mentre la Banda ne seleziona altrettante dalla propria Mano ed entrambe le parti svelano contemporaneamente la coppia selezionata.

In caso di Successo - i Ladri riescono a seminare le Guardie per andarsi a godere il sudato Bottino.

In caso di Fallimento - i Ladri vengono arrestati e gettati in gattabuia!

APPUNTI SULLA LUDOPATIA

La Ludopatia è la persistente incapacità di gestire e resistere all'impulso di attuare comportamenti finalizzati al gioco.

Nella nuova edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali - DSM 5 è stato incluso nel capitolo "Disturbi correlati a sostanze e disturbi da addiction" anche il Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA), che precedentemente era stato classificato tra i disturbi del controllo degli impulsi.

Il concetto di "dipendenza comportamentale" è piuttosto nuovo nel campo della psichiatria e al momento fa parte di quel gruppo chiamato "dipendenze senza sostanza". L'oggetto di queste è quindi un comportamento: ne sono un esempio anche lo shopping compulsivo, le dipendenze da social network e da internet, la codipendenza affettiva ed altre.

Una manciata di dati: nel 2020 il volume complessivo di gioco ha raggiunto gli 88,38 miliardi di euro. Una cifra che corrisponde al reddito medio mensile di 51,1 milioni di italiani e all'acquisto di quasi 100 milioni di iPhone.

Gli studi dell'Osservatorio Gioco d'azzardo di Nomisma rilevano che l'accesso al gioco d'azzardo è in forte crescita soprattutto tra i giovani appartenenti alla Generazione Zeta e gli over 65. Nel 2023 il 37% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni ha praticato giochi d'azzardo o di fortuna, favorendo il canale online nel 64% dei casi.

Il 17% dei ragazzi che si avvicina al gioco d'azzardo sono spinti dall'esempio di un genitore o parente che scommette con costanza, mentre il 12% inizia a scommettere perché lo fanno anche i suoi amici.

Solo nel primo trimestre del 2023 in Italia sono stati spesi

35.026,47 miliardi di euro per tentare la fortuna. Tutti questi dati sono facilmente recuperabili negli studi condotti da enti certificati.

Le motivazioni: la possibilità di ottenere denaro è senza dubbio una delle principali ragioni per cui si decide di giocare d'azzardo. La speranza di vincere una grande somma in grado di risolvere i propri problemi finanziari può essere molto seducente soprattutto per i giocatori adulti.

Le ragioni per cui i giovani si avvicinano al gioco d'azzardo sono la curiosità e il divertimento, mentre è leggermente più bassa la percentuale di chi scommette per bisogno di denaro e per le vincite facili. L'eccitazione della sfida è la motivazione più comune tra i giocatori della GenZ. Il gambling offre infatti l'opportunità di mettere alla prova le proprie abilità e di competere contro gli altri.

Per alcune persone, dunque, questa sensazione adrenalinica che si prova quando si gioca d'azzardo risulta essere molto piacevole e gratificante.

La prevenzione è la principale azione per evitare e ridurre rischi e danni alla salute correlati alle dipendenze.

Attualmente il Ministero della Salute sta consolidando e

promuovendo delle politiche di prevenzione integrate nel progetto "Scuola che Promuove Salute": percorsi condivisi di formazione tra operatori socio-sanitari e insegnanti, per individuare modalità e strumenti adatti ai contesti specifici. Si sta parlando di scuola, territorio e famiglia.

Sul territorio nazionale è attivo anche il Telefono Verde per le problematiche legate al gioco d'azzardo dell'Istituto Superiore di Sanità. Un servizio anonimo e gratuito.

In questo gioco abbiamo voluto mettervi nelle condizioni di sperimentare una storia che vi fa immergere in un contesto di fantasia dove si vanno a toccare, in modo a volte scanzonato, temi molto crudi. Analizziamolo insieme.

Avete provato la sensazione di un racconto interattivo creato al tavolo in modo cooperativo che vi ha messo davanti delle scelte importanti. In questo contesto ludico SICURO, vi siete immersi nel mondo della sfida e del rischio, creando un'avventura rocambolesca fatta di prove, pericoli e imprevedibilità.

Nella prima fase avete potuto sperimentare la costruzione del mondo di gioco in cui l'azzardo consisteva nel mettere sul tavolo le vostre carte iniziali per produrne in numero

maggiore, in modo da creare condizioni di vittoria migliori nelle sfide successive. In questo meccanismo, l'attivazione della corteccia prefrontale genera stimoli gratificanti legati alla prevedibilità del rischio con il coinvolgimento della risposta cerebrale nel rilascio della dopamina: sapevate che le vostre carte avrebbero portato a qualcosa di migliore nel gioco, con una statistica favorevole data da diversi vantaggi.

Nella seconda parte avete cercato di calcolare i rischi e speso le vostre carte unendo le vostre mani di gioco per il Grande Colpo così da ottenere i migliori strumenti da utilizzare. In questa parte la condivisione è l'atteggiamento predominante e permette di creare coesione di fronte alla grande sfida comune. Una condivisione obbligata.

Nella terza ed ultima fase avete sperimentato le conseguenze delle vostre scelte: troppe Guardie da fronteggiare, l'assenza dell'auto per la Fuga, Giocatori che si tirano indietro... il desiderio di "osare" di più, tipica del giocatore d'azzardo, senza poter calcolare completamente la probabilità dell'uscita delle carte dei due Mazzi, genera una sensazione claustrofobica dove la corsa verso la libertà è condizionata da uno svantaggio determinante (in particolare se si è optato per eliminare le

carte utilizzate nel pagamento del Fixer). Che siate riusciti o meno nell'impresa, l'improvvisa assenza di controllo è percepibile, e questo è un racconto di fantasia con davvero poca alea e un Croupier che non sta giocando contro i Giocatori...

La dimensione del ludopatico in alcuni di questi aspetti è simile: la risposta del cervello dopo l'appagamento iniziale è costante e continuativa. Spiegato chimicamente: la noradrenalina causa l'eccitazione, la serotonina porta alla manifestazione del comportamento ossessivo, la dopamina dà gratificazione e rinforzo. Reiterare scommesse seguite da piccole vincite porta via via a voler aumentare il rischio per aumentare la risposta positiva. Molti ludopatici mettono sul tavolo delle scommesse somme di denaro sempre maggiori per poter rischiare di più e così sperare di vincere di più. Secondo le teorie cognitivo-comportamentali il soggetto mette in atto una gara con il proprio destino, non con un avversario.

Nelle famiglie dei giocatori attivi vengono a instaurarsi relazioni disfunzionali e le pratiche ludiche si insinuano come routine consolidate, non sentendo la necessità di chiedere aiuto, se non in casi estremi in cui il contesto sociale risulta già compromesso.

I percorsi di trattamento della dipendenza da gioco d'azzardo coinvolgono approcci di terapia cognitivo-comportamentale in quanto considerata più indicata, con uno sforzo congiunto e importante, per spezzare il circuito creatosi. Molte realtà sul territorio nazionale si stanno mettendo in prima linea per la sensibilizzazione del tema e per il recupero delle persone affette da ludopatia.

In questo contesto sicuro avete provato delle sensazioni legate al gioco. Alcune belle, altre meno. Il Gioco di Ruolo ci permette di sperimentarle in un contesto sicuro, un ambiente in cui ciò che mettiamo sul tavolo non sono che carte e personaggi di fantasia. Alla fine della sessione, in fase di debriefing, possiamo analizzare il contesto da fuori, valutando le scelte e le conseguenze.

Al prossimo Gioco di Ruolo!

**VALENTINO SERGI
e ATROPO KELEVRA**

Se queste ultime pagine vi hanno fatto riflettere e pensate che voi o qualcuno di vostra conoscenza abbia bisogno di aiuto, chiamate il **800 558822**, il **Telefono Verde Nazionale** per le problematiche legate al Gioco d'Azzardo, un servizio di counselling telefonico rivolto all'intera popolazione e in particolare a persone che presentano problematiche legate al gioco d'azzardo e loro familiari.

BIBLIOGRAFIA

- ◆ <https://www.politicheantidroga.gov.it/media/1999/10-leplusbasiusneurali.pdf>
- ◆ <https://www.salute.gov.it/portale/prevenzione/dettaglioContenutiPrevenzione.jsp?lingua=italiano&id=5763&area=prevenzione&menu=obiettivi2020>
- ◆ <https://www.nomisma.it/focus/gioco-dazzardo-in-italia-osservatorio-nomisma/>
- ◆ Nunzia Fortunato, *Ludopatia: quando il gioco diventa un problema. Il ruolo della famiglia nella dipendenza dal gioco d'azzardo*. (2016-2017) Tesi di Laurea relatore Diana Cani, Università degli Studi di Bologna
- ◆ <https://usciredalgioco.iss.it/it/telefono-verde/>
- ◆ Marazziti, D., Presta, S., Picchetti, M., & Dell'Osso, L. (2015). *Behavioral addiction: clinical and therapeutic aspects*. *Journal of Psychopathology*



“Non avete molto tempo: i lingotti verranno smistati dai portavalori domani all'alba verso le sedi più periferiche della Central Bank. Se avete portato il contante, ho qui per voi la mappa delle condotte fognarie, un martello pneumatico e un'auto per la fuga. Le probabilità sono contro di voi, ma questo lo sapevate fin dall'inizio...”

Guardie & Ladri è un GDR dove assumerete il ruolo dei **Ladri**: canaglie patentate o inesperte, professionisti del crimine o disperati idealisti con una causa da sostenere.

Ogni personaggio ha un vissuto e una motivazione personale che lo hanno condotto a unirsi alla **Banda** con l'obiettivo comune di compiere il **Grande Colpo** e di sfuggire alla lunga mano delle **Guardie**, gestite dal **Croupier**.

Il vostro destino dipende dalle **Carte** che riuscirete a raccogliere durante i **Lavoretti**, in modo da ottenere il contante necessario ad acquistare strumenti e corrompere contatti. Il **Fixer** ha un listino del malaffare ben fornito, ma non fa sconti... Quanto sarete disposti a rischiare?

