

Sine Requie Anno XIII - USA

Professioni negli Stati Confederati

Una serie di professioni con annesse abilità per giocare negli Stati Confederati.

Versione 1.0

Scritto da Pivato Francesco [fpivot95@gmail.com]

INTRODUZIONE

I seguenti ruoli e le rispettive descrizioni sono state prese dal manuale Sine Reque Anno XIII – USA.

Ho cercato di assegnare a ciascun ruolo le proprie abilità prendendo molti spunti dalle professioni già esistenti negli altri manuali.

RUOLI

Nome	Descrizione	Abilità
Civile	Comune abitante americano degli Stati Confederati.	Vedi Sine Reque Anno XIII – Pag. 111
Membro del KKK*	Abitante degli stati confederati che ha deciso di entrare a far parte del KKK.	Ottieni il Pregio extra "Membro del KKK" (1). Fai valere la tua appartenenza alla setta con gente che non ne fa parte e verrai trattato con più rispetto e timore (+1 su qualunque Test per Intimidire).
Giudice [A]	Supremo amministratore della giustizia all'interno della Confederazione. Generalmente è un alto membro del KKK.	Impartire Ordini, Interrogare, Legge, Leggere e scrivere, Oratoria, Persuadere, Politica ed Economia, Tattica, Teologia
Marshall	Braccio armato e guardia del corpo del Giudice. A volte viene inviato per cacciare dei fuggiaschi non rientrati dalla libertà su cauzione.	Interrogare, Legge, Perquisire, Seguire Tracce, Torturare, Uso Arma
C.S. Marshall (Confederate States Marshall) [A]	Detto "Marshall senza Giudice" perché non risponde ad un Giudice in particolare. Generalmente investiga su crimini federali (quelli che coinvolgono più Stati). Con un atto firmato da un Giudice, ottiene potere federale: può inseguire un fuggiasco e portare avanti indagini statali attraverso tutti gli Stati Confederati.	Le stesse del Marshall + Cacciare, Cavalcare (o Guidare), Pronto Soccorso
Ranger	Forza di Polizia che agisce solo nello Stato di appartenenza. Vigila le frontiere, segnala la presenza di Carcasse e le annienta se possibile, difende lo Stato dagli Yankee vagabondi.	Armi da Fuoco, Cacciare, Cavalcare (o Guidare), Erboristeria (o Pronto Soccorso), Naturalistica (od Orientamento), Uso Arma

Vice-Sceriffo (Deputy)	Presta servizio come aiutante dello Sceriffo. Di fatto è la Polizia della Confederazione.	Cavalcare (o Guidare), Interrogare, Intrufolarsi, Legge, Perquisire, Uso Arma
Sceriffo (Sheriff) [A]	Tutore della legge all'interno di una Contea. Non ha potere su altre Contee. Sventa i crimini, protegge la popolazione, assicura i colpevoli alla giustizia affinché siano giudicati da un Giudice.	Le stesse del Vice-Sceriffo + Impartire Ordini, Politica ed Economia, Tattica
Cacciatore di Taglie (Bounty Hunter)	Non riceve stipendio dallo Stato, ma ha una patente rilasciata dal Giudice che consente di cacciare chi, dopo aver versato la cauzione, si è dato alla macchia per non ripresentarsi in tribunale. Nel caso riesca a riportare il fuggiasco, riceve come ricompensa la cauzione versata dal fuggitivo.	Armi da Fuoco, Cacciare, Cavalcare (o Guidare), Pronto Soccorso, Seguire Tracce, Uso Arma
Miliziano	Cittadino più o meno volontario che si deve addestrare militarmente almeno una volta ogni sei mesi per un periodo compreso tra una settimana e un mese.	Abilità del civile (3) + tre abilità a scelta tra: Armi da Fuoco, Artiglieria, Guidare (cingolato), Intrufolarsi, Uso Arma, Uso Arma
Miliziano Sottufficiale [A]	Spesso un veterano dell'ultimo conflitto mondiale che ha deciso di rimanere nella vecchia Guardia Nazionale (ora chiamata Milizia Confederata).	Le stesse del Miliziano + Impartire Ordini, Pronto Soccorso, Tattica
Miliziano Ufficiale [E]	Spesso un ufficiale dell'ultimo conflitto mondiale che ha deciso di rimanere nella vecchia Guardia Nazionale (ora chiamata Milizia Confederata).	Le stesse del Miliziano Sottufficiale + Legge, Politica ed Economia, Strategia

* = la professione "Membro del KKK" non conta come professione vera e propria, di conseguenza va anche scelta la reale professione del personaggio al di fuori della setta.

LOG

- Versione 1.0 (20/09/2019):
 - Prima versione del documento