

INCUBUS

FOLLIA CIBERNETICA

ATTO PRIMO

INCUBUS

G I O C O D I R U O L O

Follia Cibernetica

ATTO PRIMO

Autori

Luigi D'Acunto
Mirko Biagiotti

Revisione

Filippo Gliozzi

Grafica

Mirko Biagiotti

Disclaimer

Qualsiasi riferimento a cose o persone reali è puramente casuale.
Tutti i loghi, le immagini e i contenuti sono di proprietà esclusiva dei due autori (Mirko Biagiotti e Luigi D'Acunto).
Questo documento è distribuito digitalmente e ne è consentita la riproduzione per mezzo di stampa solo a scopo personale.

Prodotto gratuito. Vietata la vendita.

Attenzione!

Alcuni contenuti di questo libro possono risultare espliciti e molto forti.
Ne è pertanto consigliata la lettura a un pubblico maturo.

Basato sul regolamento ufficiale

Incubus: Gioco di Ruolo

REVISIONE 2018.09.01

Visita il nostro sito www.incubusrpg.com e inviaci un feedback sulla tua esperienza di gioco alla nostra casella di posta

mythpress.eu@gmail.com



www.mythpress.eu

Copyright © 2018. Tutti i diritti riservati.

Premessa

Questo modulo contiene il primo atto di un ciclo di avventure per **Incubus: Gioco di Ruolo**. Per comprendere appieno il contenuto di questo modulo è necessario leggere il libro **Incubus: Gioco di Ruolo - Manuale di gioco**, contenente regolamento e ambientazione. Vi invitiamo inoltre a scaricare gli errata-corregge dal nostro sito web.

In queste pagine troverete tutto l'occorrente per vivere una lunga avventura in una delle più importanti colonie del gelido Nord Europa, situata al centro della decadente Londra: Boatlake Hamlet.

Come si usa

Il modulo è suddiviso in tre parti: questa *premessa*, in cui vi spieghiamo come si usa e cosa state leggendo; la *sezione narrativa*, ovvero il cuore pulsante del modulo, in cui sono raggruppate in due categorie le Scene che i Protagonisti si troveranno a vivere; l'*appendice*, in cui sono raggruppate le mappe, le schede degli Antagonisti e le altre informazioni utili alla narrazione.

In tutto il modulo sono presenti molti riferimenti al **Manuale di Gioco**, quindi cercate sempre di averlo sotto mano.

Giocatori e Protagonisti

Questo modulo è pensato per essere usufruito da un minimo di 3 a un massimo di 6 giocatori. I Protagonisti potranno essere liberamente creati dai giocatori, ma sarà anche possibile usare quelli pre-generati, presenti nell'*appendice* di questo modulo, ai quali sarà comunque necessario fornire nome, personalità e background.

Spunti di inserimento

Sarà necessario trovare per ogni Protagonista uno scopo e un collegamento con l'attuale storia. Boatlake Hamlet offre molte opportunità, in quanto Londra nasconde molti segreti appartenenti al passato.

Tutte le motivazioni sono sfruttabili per convincere il Protagonista a unirsi (oppure a riunirla di propria mano) a una cricca di cerca-guai, avventurieri, curiosi o quant'altro per raggiungere i propri scopi. Pur essendo un esponente convinto del proprio credo o filosofia, non è tanto stupido da affrontare qualsiasi pericolo senza giocare di astuzia, fa-

Sommario

Premessa, pag. 4

Come si usa, pag. 4

Giocatori e Protagonisti, pag. 4

Spunti di inserimento, pag. 4

Sezione narrativa, pag. 7

Prefazione, pag. 7

Introduzione, pag. 8

Arrivo a Boatlake Hamlet, pag. 8

Caccia all'orso, pag. 9

Il canto dei fringuelli, pag. 10

Oltre i confini, pag. 10

Nelle fauci dell'orso, pag. 11

Conclusione, pag. 12

Scene secondarie
e spunti narrativi, pag. 13

Appendice, pag. 14

Antagonisti, pag. 14

Co-protagonisti, pag. 16

Comparsa, pag. 17

Mappe, pag. 19

Schede precompilate, pag. 26

Asura, pag. 26

Kneter, pag. 28

Sidera, pag. 30

Denart, pag. 32

Dogi, pag. 34

Gerush, pag. 36

Indice analitico, pag. 38

cendosi magari scudo di qualcun altro nelle situazioni per lui più pericolose. Non sarà facile convincere tutti i Protagonisti a perseguire un qualche scopo comune, apparente o meno che sia. Siamo però sicuri che, per ognuno di loro, sarà possibile trovare la giusta motivazione per intraprendere qualcosa in questo contesto.

Di seguito vi diamo alcune idee per inserire ogni tipo di Protagonista in questa storia.

Asura

Notoriamente spinti ad aggregare numerose masse di discepoli, il loro fine potrebbe essere proprio quello di stabilirsi nella comunità e diventarne un punto di riferimento importante. Per essi, avvicinare un'intera comunità, notoriamente indipendente, alla fede di Sinteth è un esempio che potrebbe spronare altri loro simili verso la causa della guerra alla Tecnocrazia.

Un'altra opportunità di inserimento potrebbe essere relativa a delle dicerie o leggende che raccontano di un luogo dove sono custoditi alcuni grandi segreti del mondo antico. Un posto nascosto agli occhi delle persone più comuni, sotto la grande metropoli, che possa dare al vero Asura un grande potere. Un luogo battezzato dagli Dei come "La Prova", nel quale solo pochi prescelti potranno sopravvivere con la benedizione di tutti e quattro gli Dei. Questa possibilità denota un interesse più introspettivo del personaggio; il suo desiderio di voler essere sempre degno della sua fede, sentirsi sempre superiore e provare a esserlo per non deludere il proprio credo.

Kneter

Non è difficile dare a uno Kneter un motivo per essere in un luogo; in ogni caso, affidarsi al Background del personaggio e lasciar lavorare la fantasia del giocatore potrebbe rivelarsi la soluzione più facile. Il Protagonista potrebbe essere attratto dalle persone, dalla stranezza del luogo, potrebbe voler capire perché una comunità così organizzata è ancora indipendente, o perché dei Volk vorrebbero vivere in un luogo costruito dai primi Tecnocrati. Non ci sarebbe neppure da stupirsi se qualche Kneter avesse in animo di causare il declino o la rinascita della città intera. Gli Kneter, che vagano in solitaria, potrebbero cercare gruppi di individui da capire, ai quali unirsi per il puro gusto di vivere un'avventura o di conoscere persone differenti. Magari sono lì per sfatare dei miti, per scovare leggende, intrigati dalla possibile presenza di qualcosa per loro incomprensibile e inaspettato.

Sidera

Veder viaggiare uno di loro non è certo cosa molto comune: devono avere davvero un ottimo motivo per lasciare la loro comunità, intraprendendo un percorso diverso dall'ascetismo. Questo perché viaggiare nel mondo li porterà a scontrarsi sicuramente con l'ignoranza delle persone, cosa che li potrebbe distrarre dal loro obiettivo. Altresì è possibile che, spinti proprio da questo obiettivo, vogliano portare la loro consapevolezza ascetica nelle menti di quegli individui che non hanno colto il giusto seme della vera fede. Boatlake Hamlet può offrire anche questo; la storia della fondazione della città è un esempio di come l'essere umano ancora non riesca a fare a meno della tecnologia, e per un Sidera questo potrebbe costituire una sfida. Inoltre, come già detto, Londra può offrire segreti nascosti, forse anche dei Segni lasciati dagli Aesir all'umanità che questa, incurante, sta ancora ignorando.

Denart

Un rappresentante di questa Dinastia potrebbe vedere nella comunità di Boatlake Hamlet una forte potenzialità, legata soprattutto alle radici etiche dei fondatori che hanno permesso un certo grado evolutivo, nonostante oggi la colonia sia assai distante da quelle mire. Un Denart potrebbe convincersi che il cittadino di Boatlake Hamlet possa avere tutte le carte in regola per diventare un cittadino del Dominio. Entrare in comunione con essi è un buon modo per elevare alla Tecnocrazia quella parte di Volk che ancora rientra tra gli incerti, senza dover ricorrere alla guerra.

Alternativamente, un Denart potrebbe essere interessato alla posizione tattica che gioca la città in Europa, nella prospettiva di una lunga guerra con i Volk. Possedere il controllo di un luogo così particolare, geograficamente parlando, si rivelerebbe un'importante arma di difesa e di attacco. Boatlake Hamlet potrebbe essere il centro di un nuovo territorio sotto il Domino Denart, Londra, che grazie alla sua estensione accoglierebbe una nuova Città Cantiere per la maestosa San Pietroburgo. Ovviamente, un piano così ordito potrebbe essere anche un trampolino di lancio perfetto per quei personaggi che volessero acquisire notorietà e reputazione nella società Tecnocrate.

Dogi

Trovare le motivazioni per un Dogi non è difficile: questo tipo di personaggio ha un interesse particolare per gli affari altrui. La sola notizia che una fami-

glia abbia delle mire su un luogo porta lo sguardo dei Dogi in quella direzione. Assicurarsi di sapere qualcosa prima degli altri può essere un ottimo motivo per dirigersi verso un certo luogo. Boatlake Hamlet sembra essere sotto le mire di molti e un Dogi potrebbe sicuramente avere qualcosa da guadagnare.

Altresì, potrebbe essere proprio Boatlake Hamlet una comunità da istruire e manipolare. È lontana dal Dominio Dogi, ma aperta a un certo livello di innovazione. Probabilmente, riuscire a insediarsi nella comunità con qualche terminale potrebbe essere un punto di partenza perfetto per un ampliamento del Dominio Dogi: se questo si rivelasse inutile alla loro causa, essi avrebbero il controllo di un'intera comunità da poter vendere al miglior offerente. Questo però dovrebbe essere fatto prima di tutti gli altri Tecnocrati che già si stiano interessando alla comunità.

Gerush

I Gerush sono i più pragmatici e semplici. Sicuramente, come i Denart potrebbero avere interessi di tipo tattico, ma meno volti a migliorare la vita di molti: più semplicemente, magari, potrebbero voler avere un ruolo più incisivo nella guerra. Non hanno grande interesse nell'assoggettare le masse alla Tecnocrazia: per loro, gli intenti dei Denart sono sufficienti a questo scopo, e preferiscono usare la forza per mettere radici in un posto. Quindi, Boatlake Hamlet è un buon punto di attracco per qualsiasi base secondaria, e muoversi fino a lì significa esplorare la possibilità di un futuro controllo. Studiare le difese, preparare un piano di assedio e attaccare.

Altro innegabile motivo è insito nelle rovine dell'Era Nucleare che permeano questo luogo. Indubbiamente, a loro avviso, chi ha fondato la città non ha fatto caso alla potenziale ricchezza nascosta nelle rovine di Londra. La storia parla chiaro: la città era una metropoli tecnologicamente avanzata e, anche se sono trascorsi più di cinquecento anni, qualcosa di incredibile è ancora nascosto là sotto, in attesa di essere riportato alla luce.

Se interpreterai il ruolo di un Protagonista, smettila di curiosare e consegna questo modulo al tuo Narratore.



Sezione narrativa

In questa sezione sono riportate le **Scene Principali**, ovvero quelle che formano la trama di questo Primo Atto, e le Scene Secondarie, cioè degli spunti narrativi giocabili durante, ma anche dopo, lo svolgimento della storia.

Ogni **Scena Principale** è formata da una descrizione, una spiegazione dell'attuale situazione e, in alcuni casi, sono descritte le meccaniche dei *Check* utili da eseguire per compiere particolari azioni.

Alla fine di ogni scena sarà presente la cornice che include delle note intitolate "**Possibili risoluzioni della scena**" che, a seconda delle situazioni che abbiamo pensato, indicherà a quale scena passare per proseguire la narrazione. Ovviamente è sempre prevista la morte di uno o più Protagonisti. Inoltre, potrebbe anche essere presente un'altra nota dal titolo "**Condizioni particolari**", che descriverà alcune situazioni limite, sempre sulla base delle scelte fatte dai Protagonisti.

L'ultima parola su come gestire la scena spetta al Narratore, specialmente quando uno o più Protagonisti faranno uso delle loro Capacità che, di certo, potrebbero generare un numero indefinito di strade alternative a quelle che abbiamo pensato noi.

Detto questo, per godere al meglio di un'esperienza di gioco coerente e stimolante, il nostro consiglio rimane quello di cercare di attenersi il più possibile a quelle che sono le nostre indicazioni.

Prefazione

Londra è la città in rovina più vasta e meglio conservata di tutta l'Europa. La presenza delle Colonie Indipendenti di Boatlake Hamlet e di Piccadilly City la rende uno dei posti più interessanti per chi viaggia in lungo e in largo alla scoperta della storia passata. Sotto le macerie di questa immensa città decaduta si celano interessanti e intriganti misteri, frammenti congelati nel tempo di un lontano passato.

Proprio uno di questi frammenti è al centro della storia che andremo a raccontare.

Nell'ormai lontano 2025, un team di ingegneri esperti in robotica e informatica iniziarono la progettazione di un'Intelligenza Artificiale, all'epoca definita super intelligenza. Questo progetto avrebbe dovuto prendere vita all'inizio del 2027 e avrebbe consentito la creazione di una forza indipendente al servizio dell'umanità, tale da poter addirittura impedire la Terza Guerra Mondiale. Cosa sia andato storto non è chiaro, ma sta di fatto che la costruzione di questa IA non è mai avvenuta.

Nonostante ciò, i progetti erano pronti e quasi tutti i componenti erano stati prodotti e potevano essere assemblati; ben nascosti in appositi caveau sparsi per l'Europa, il quartier generale dei lavori

era situato proprio a Londra, in un centro di ricerca di massima sicurezza.

Dopo quasi seicento anni, Terenz von Zagreb, in uno dei suoi pellegrinaggi alla ricerca del grande disegno di Mundus, scopre questo luogo sotto la città, e qualche anno dopo ne rivela la presenza a Filippo Del Carso.

Filippo, dopo anni di esilio tra i Volk di Parigi, vede brillare nell'oscurità della sua miserabile vita da reietto la scintilla della vendetta. La scoperta di questa incredibile informazione gli fa decidere di dedicare la sua vita al ritrovamento di questo relitto dell'Era del Declino, ricomporlo, riattivarlo e, sicuro delle sue capacità, controllare l'Intelligenza Artificiale per vendicarsi del destino che i boriosi Tecnocrati gli avevano riservato.

In questo Primo Atto dell'avventura, i giocatori saranno introdotti nella storia attraverso una scena di combattimento a basso rischio, durante la quale scopriranno degli attuali problemi che affliggono questo luogo.

Introduzione

Il vento del Nord sferza tagliente sul viso, il cielo cupo presagisce l'arrivo di un temporale, l'odore della pioggia già permea l'aria e si mischia all'acre sentore di marcio. Tutt'intorno, i resti maleodoranti di un'antica città sono violati da arbusti secchi e cataste di detriti. Solo una piccola parte degli antichi palazzi sono ancora in piedi, ma spogli di tutto.

Il convoglio sul quale state viaggiando, formata da tre mezzi a motore, ha appena imboccato un vecchio e malandato ponte, l'unico che concede di attraversare agilmente il profondo acquitrino tossico che precede la sicura colonia. Quando l'ultimo mezzo si appresta a imboccare il ponte, degli spari accompagnano molti proiettili diretti alle ruote e alle cabine dei guidatori. Il furgone in testa, che precede il vostro, sbanda sulla sinistra, finendo rovinosamente dentro l'acquitrino maleodorante.

I Protagonisti dovranno combattere un assalto di quattro Predoni Esploratori (pagina 15) disposti ai lati del ponte, nascosti dietro dei cumuli di detriti. Se il combattimento dovesse andare troppo male, alcuni dei coloni arriveranno in aiuto dalla vicina comunità, allarmati dagli spari, per salvare i personaggi.

I predoni non vogliono solo uccidere per depredate: cercheranno anche di rubare almeno uno dei furgoni, rapendo la gente nascosta all'interno. Se ci riusciranno, scapperanno a tutta velocità verso nord.

CONSULTARE "MAPPA DEL PONTE" A PAGINA 19

Possibili risoluzioni della scena:

I Predoni riescono a rubare almeno uno dei furgoni con materiali e alcuni coloni nascosti all'interno e tentano quindi la fuga. Possibili passi successivi: **"Caccia all'orso"** - **"Arrivo a Boatlake Hamlet"**.

I Predoni vengono annientati, nessun sopravvissuto. I Protagonisti potranno solo recuperare dalle loro spoglie materiali e informazioni. Possibili passi successivi: **"Arrivo a Boatlake Hamlet"** - **"Oltre i Confini"**.

I Predoni vengono uccisi/neutralizzati, con uno o più sopravvissuti da poter interrogare. Possibili passi successivi: **"Arrivo a Boatlake Hamlet"** - **"Il Canto dei Fringuelli"** - **"Oltre i Confini"**.

Arrivo a Boatlake Hamlet

Una barricata di pietre e pezzi di metallo continua oltre le mura dei pochi palazzi ancora intatti e corre lungo tutto un perimetro di macerie e sterpaglie, segnando il confine tra le Outlands e la civiltà. Un grande cancello di metallo viene aperto quanto basta a far passare il convoglio e a far vedere l'interno di questa meravigliosa oasi del gelido Nord.

I mezzi a motore si fermano subito dopo la porta, al centro di una grande piazza di brecchia fine e terra battuta. Intanto, dal convoglio scendono i sopravvissuti al terribile scontro con i predoni; due individui, una giovane donna e un uomo di mezza età, si avvicinano.

Khar Yojv e Teresa (consultare "Co-protagonisti" a pagina 16) sono le due persone che si avvicineranno per prime ai personaggi; ognuno di loro si interesserà in modo differente ai Protagonisti, senza però, per il momento, focalizzarsi sulla loro provenienza e sui loro ideali. Se qualche Protagonista è rimasto ferito durante lo scontro con i predoni, Teresa si preoccuperà di prestargli delle cure. Khar Yojv invece, dopo essersi presentato, sarà molto interessato ai dettagli dell'assalto e a tutto ciò che hanno scoperto o potrebbero scoprire in seguito. Inoltre farà loro numerose domande sull'atteggiamento dei Predoni e sul loro equipaggiamento.

L'accesso alla colonia in questo frangente della storia sarà limitato a un'area circoscritta tra la Barricata e alcune recinzioni interne. Questo perché il Governatore, preoccupato per la sicurezza della popolazione, non vuole che degli "Outseiter" vaghino liberi per la colonia. Khar Yojv metterà subito in chiaro alcune cose ai nuovi arrivati, spiegandogli le regole della colonia:

"Dentro la colonia è vietato rubare, uccidere e prendersi a botte. Si può barattare con i mercanti di zona, ma non si possono montare bancarelle senza permesso; infine, è vietato produrre alcolici. La legge è semplice; chi non la rispetta viene buttato fuori dalla colonia, oppure giustiziato, se il reato è molto grave."

Tutti gli ospiti avranno almeno una branda e un tetto sopra la testa; i coloni sono ospitali anche con gli "Outseiter", ma vogliono essere sempre ripagati in qualche modo. Se i Protagonisti non avranno sufficienti risorse, allora verrà loro proposto di svolgere dei lavori per permettersi beni o servizi. Ad esempio, per una porzione di minestra calda, potrebbe essere chiesto loro di lavare i piatti per un paio d'ore.

Dentro Boatlake Hamlet

La zona nord della colonia, anche chiamata "Regent's Junction", accoglie per metà della sua estensione dei campi da coltivazione e alcune fattorie da allevamento. Nella parte leggermente a ovest di questa zona si trova una grande piazza con dei vecchi pilastri di cemento tutt'intorno e un casolare usato come ristoro. Nel ristoro le persone si riuniscono per mangiare durante le ore diurne e per bere, dopo l'imbrunire.

A nord, nei pressi della barricata, un antico palazzo a tre piani accoglie alcuni magazzini, una postazione di vedetta e, sul tetto, un grosso palo di legno fissato con dei tiranti in acciaio, sul quale sono posizionate delle antenne. In caso di necessità viene azionata una sirena posizionata sullo stesso palo del ponte radio, che può essere percepita distintamente in tutta la colonia.

A sud ovest, oltre gli altri complessi abitativi e alcune stalle, è presente un grosso anfiteatro, per lo più usato per allestire il mercato.

Tutta l'area è circondata da vegetazione, in alcuni punti anche abbastanza fitta e a sud, vicino alla recinzione che divide dalla parte centrale della colonia, si trova un basso palazzo dotato di grosse canne fumarie e un ampio spazio per lo stoccaggio del legname; qui si produce gran parte delle risorse destinate al resto della colonia, dagli assi di legno fino ai mattoni di terracotta, passando per strumenti agricoli e, materiali permettendo, rinforzi per la barricata.

Le strutture abitative e la barricata sono prive di energia elettrica, anche se al loro interno sono presenti delle vecchie cablature in rame molto deteriorate, installate probabilmente durante la prima ricostruzione. Tuttavia, nel palazzo che ospita le antenne l'impianto sembra essere in buone condizioni, anche se, come nelle altre zone, è inattivo.

CONSULTARE "MAPPA BOATLAKE HAMLET" A PAGINA 20

Possibili risoluzioni della scena:

I Protagonisti avranno a disposizione tutte le "Scene secondarie" a pagina 13;

Una volta trovate le informazioni riguardo l'accampamento o gli scavi potranno proseguire con le scene principali. Possibili passi successivi: "Oltre i Confini" - "Nelle Fauci dell'Orso".

Condizioni particolari:

Se i Protagonisti entrano in città per la prima volta accompagnando i Coloni salvati otterranno un bonus +2 alla Reputazione locale.

Caccia all'orso

I Protagonisti hanno contrastato l'assalto dei predoni, ma alcuni di questi sono riusciti a rubare un mezzo a motore, con alcuni coloni a bordo, scappando verso nord alla massima velocità.

Il convoglio si porta appresso un quad e quattro cavalli; partire all'inseguimento non è un'impresa difficile, ma sfrecciare ad alta velocità tra le rovine di Londra sì. I protagonisti dovranno eseguire più volte dei *Check* di **Maestria (Guidare Automobili)** oppure **Maestria (Guidare Cavalcature)**, a seconda del mezzo di trasporto usato, per evitare di cadere rovinosamente a terra.

I predoni potrebbero essere rallentati danneggiando le ruote del furgone, rischiando di sbandare e ribaltarsi e di mettere a rischio l'incolumità dei coloni all'interno. Ogni volta che viene danneggiata una ruota i predoni dovranno effettuare un *Check* di **Maestria (Guidare Automobili)** pari a 45 per la prima ruota danneggiata e pari a 65 per la seconda. Se venisse danneggiata anche una terza ruota, il furgone finirebbe rovinosamente fuori strada, con buone probabilità di ribaltarsi.

Durante l'inseguimento dovrete dare ai Protagonisti almeno due possibilità di bloccare la fuga dei predoni, tre se vorrete essere magnanimi.

Se i Protagonisti riuscissero a bloccare i fuggitivi, questi non avrebbero nessuna voglia di combattere nuovamente; nella speranza di avere salva la vita, si arrenderebbero. Anche in questo caso avrebbero l'opportunità di scoprire di più sulle vicende legate ai loro assalti.

CONSULTARE

"MAPPA DEL PERCORSO" A PAGINA 21

Possibili risoluzioni della scena:

I Predoni riescono a fuggire seminando i Protagonisti. Possibili passi successivi: "Arrivo a Boatlake Hamlet";

I Predoni vengono annientati, nessun sopravvissuto. I Protagonisti potranno solo recuperare dalle loro spoglie gli equipaggiamenti. Possibili passi successivi: "Arrivo a Boatlake Hamlet";

I Predoni vengono uccisi/neutralizzati, con uno o più sopravvissuti da poter interrogare. Possibili passi successivi: "Il Canto dei Fringuelli" - "Arrivo a Boatlake Hamlet".

Il canto dei fringuelli

I personaggi potrebbero riuscire a catturare e interrogare uno o più Predoni molto prima di entrare nella Colonia. I Predoni si comporteranno da duri, evitando di parlare fino a quando non saranno convinti con la violenza, sia fisica che psicologica. Tenderanno sempre di trovare un accordo per avere salva la vita.

Le informazioni che hanno i predoni sono descritte come segue e ne parleranno in base a come saranno convinti a farlo. I giocatori saranno chiamati a impegnarsi più narrativamente. A prescindere da ciò, chi effettuerà con successo un *Check* su **Ego (Interrogare)** potrà ricevere un piccolo supporto dal narratore.

Le altre competenze utili allo scopo sono: **Ego (Intimidire)**, **Ego (Mentire)**, **Ego (Personalità)**.

I Predoni sanno che:

- ♦ Per ordine del loro capo ("*Eveleen di Larvik*" a pagina 14) tutti i coloni viaggiatori sono stati catturati e portati a spaccare pietre e cemento in un sotterraneo nei pressi del Bereich.
- ♦ Eveleen ha stretto un accordo con un *Tecnocrate* che le fornisce armi e rifornimenti di qualità.
- ♦ Il loro nascondiglio si trova a sud di Boatlake Hamlet, a circa cinque chilometri, dall'altra parte del fiume.
- ♦ I Predoni all'accampamento sono circa 10 o 15, compreso il loro capo.
- ♦ L'accampamento conta 2 torri di vedetta, 1 ponti radio, un generatore elettrico ricavato da

un motore diesel, 2 mezzi a motore e numerose baracche dove sono custoditi alcuni dei rifornimenti.

♦ Il reietto *Tecnocrate* ha ordinato di aprire i tunnel che da Boatlake dirigono a nord, ma molti degli uomini si sono ammalati nel tentativo di farlo. Così hanno deciso di rapire dei coloni per usarli come schiavi.

I Protagonisti potrebbero quindi decidere di andare a salvare questi coloni, per bontà, o semplicemente per "farsi belli" di fronte alla colonia.

Oltre i confini

Il sito di scavo è situato in una vecchia fermata della metropolitana; è sorvegliato all'esterno da due Predoni Guardie (pagina 15) ben armati e corazzati e all'interno ce ne sono altrettanti, ma forniti di armi più scarse e protezioni più deboli. Nel sito sono presenti 14 coloni, 11 dei quali lavorano, mentre gli altri 3 riposano in delle celle ricavate dagli antichi locali della stazione metro.

Il livello di radiazioni all'esterno del sito è nella norma, ma una volta entrati nel sotterraneo aumenta fino a raggiungere una gravità Lieve (consultare il Manuale di Gioco). I coloni sono evidentemente provati dalle radiazioni, mentre i Predoni sembrano non risentirne.

Dall'accampamento, ogni quattro ore arriva una squadra di predoni per dare il cambio a quelli presenti nel sito di scavo. Se quelli che smontano la guardia non rientrano nel tempo previsto, entro due ore Eveleen e tutti gli altri predoni rimasti si sposteranno al sito di scavo per controllare.

CONSULTARE "MAPPA DEGLI SCAVI" A PAGINA 22

Possibili risoluzioni della scena:

L'interrogatorio va a buon fine, i Protagonisti ottengono parte o tutte le informazioni ed eventuali mappe e documenti. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" - "*Oltre i Confini*" - "*Nelle Fauci dell'Orso*";

L'interrogatorio finisce male, i Protagonisti non ottengono niente dai Predoni e i documenti e le mappe sono sui corpi dei predoni morti lasciatisi alle spalle (oggetti persi). Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*";

Nessuna informazione dai Predoni ma riescono a ottenere mappe e documenti, uccidendoli o perquisendoli. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" - "*Oltre i Confini*".

Possibili risoluzioni della scena:

I Predoni soccombono, i Protagonisti possono quindi salvare i coloni. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" (o eventuale ritorno per scortare i coloni salvati) - "*Nelle Fauci dell'Orso*";

I Predoni sopravvivono e riescono a scappare. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" (o eventuale ritorno per scortare i coloni salvati).

Condizioni particolari:

Se i Predoni riuscissero, durante questa scena, a comunicare con l'accampamento per avisare dell'attacco, durante **"Nelle Fauci dell'Orso"** troveranno una resistenza preparata all'assalto dei Protagonisti.

Se i Protagonisti riportano i coloni salvati successivamente, otterranno un bonus +1 alla Reputazione locale.

Questa scena sarà accessibile, circa, entro il terzo giorno dall'inizio dell'avventura. Nel giro di 72 ore (del tempo in gioco) dall'inizio dell'avventura dei Protagonisti, lo scavo sarà completo e Filippo riuscirà a mettere le mani su quanto bramato. Gli ultimi coloni rapiti, rimasti in vita fino al termine degli scavi, moriranno entro 2-3 ore dal termine dei lavori, lasciati sul posto.

Nelle fauci dell'orso

Oltre il fiume si può scorgere un pontile navale ancora intatto sul quale sono state edificate delle baracche e una torre di vedetta. Un'antica nave arrugginita è ancorata al pontile con delle grosse catene e due enormi ancore, posizionate una a prua e l'altra a poppa, sono completamente calate. Una colonna di fumo sale da dietro il gigante di metallo, segno che quel singolare luogo non è disabitato.

Proveniendo da nord, una volta nei pressi del Tamigi sarà ben visibile l'accampamento dei Predoni, ricavato da un pontile navale situato sulla riva sud del fiume. Una grossa imbarcazione di metallo è inclinata sul lato del pontile, leggermente adagiata ma ancora eretta e abitabile. Sul lembo di cemento armato che si estende fino alla riva attraverso uno stretto corridoio di cemento, al quale è fissata la nave, sono state costruite delle baracche. Una debole cinta di pietre, sacchi di terra e filo spinato delimita l'accampamento sulla terraferma, la cui porzione di campo riesce comunque ad accogliere due mezzi a motore, alcuni depositi e altre baracche, una delle quali è usata come torre di vedetta.

I Protagonisti avranno a disposizione due modi per raggiungere questo luogo: via terra o via fiume. I Predoni Soldati (pagina 15) vivono nelle baracche improvvisate sul pontile a cui è ancorata la nave, mentre il loro capo Eveleen si nasconde invece all'interno di essa. Sulla nave sono posizionate delle antenne di comunicazione e l'energia elettrica è prodotta da uno dei motori della stessa, opportunamente modificati da Filippo.

Intorno all'accampamento ci sono alcuni edifici abbastanza alti da concedere una posizione di osservazione. Se i Protagonisti decidessero di sfruttare questi punti di osservazione potranno facilmente disegnare una mappa dell'accampamento superando un **Check** su **Intelligenza (Percezione)**.

I turni di guardia durano un totale di 6 ore ciascuno. All'ingresso sud ci sono due guardie: una sull'improvvisata torre di vedetta, l'altra davanti all'entrata che perlustra il perimetro interno. Durante la notte le guardie a terra sono due. Sul pontile, un vecchio argano di carico è stato trasformato in una torre di vedetta, e anche su questa è posizionata una guardia.

Approntando un assalto via terra, sarà molto probabile che i predoni li individuino. La zona, oltre a essere tenuta sotto osservazione dalle vedette, è anche disseminata di trappole acustiche che servono proprio a rivelare la presenza di intrusi. Una volta scoperti, i Predoni avrebbero tutto il tempo di organizzare una difesa efficace sul perimetro dell'accampamento, rendendo veramente difficile un assalto diretto.

Per scoprire la presenza di tali trappole sarà necessario che almeno uno dei Protagonisti dedichi del tempo alla perlustrazione mirata, studiando il luogo e cercando attivamente i possibili punti in cui queste potrebbero essere state messe. Per questa azione sarà necessario possedere le competenze **Intelligenza (Sopravvivenza)**, **Intelligenza (Percezione)** e superare un **Check** su una delle due.

Nel caso in cui il Protagonista che ha scoperto la trappola volesse anche disattivarla, per farlo dovrà possedere le competenze **Maestria (Artigianato)**, **Maestria (Furtività)** e anche in questo caso superare un **Check** su una delle due. Un fallimento in questo caso farà scattare la trappola e metterà in allarme i Predoni.

Se i Protagonisti riusciranno nell'impresa di essere sufficientemente furtivi, disattivando le trappole e superando ciascuno un **Check** di **Maestria (Furtività)**, l'effetto sorpresa sarà decisivo e la confusione generata da un assalto ben riuscito metterà in crisi le difese dell'accampamento.

L'altra opzione sarebbe quella arrivare da nord delle torbide acque del Tamigi sfruttando una piccola imbarcazione oppure, per i più temerari, a nuoto. Il fiume è profondo e in alcuni punti le correnti sono forti, ma superando un **Check** di **Resistenza (Nuotare)** sarà possibile resistergli. In ogni caso, se dovessero andare sotto la superficie dell'acqua, il **Check** più importante sarà quello di **Resistenza**

[Apnea] per evitare l'annegamento. Di giorno la vedetta vedrà qualsiasi cosa si avvicini alla nave. La notte sarà uno svantaggio per tutti quanti, ma per i Protagonisti potrebbe rivelarsi più facile avvicinarsi via fiume, specialmente se decidono di arrivare a nuoto guadagnando un *Vantaggio +10* al MCK di *Maestria (Furtività)*.

Il lembo di cemento sul quale si trovano le baracche è accessibile da una scala a pioli, arrugginita quanto basta da essere visibilmente instabile, che con le giuste accortezze consentirebbe un facile accesso. La scala arriva nei pressi della torre di vedetta, in un punto cieco e quindi sicuro; il pericolo di essere scoperti in questo caso è costituito dai rumori che potrebbero provocare i Protagonisti nell'usare la scala e nel muoversi molto vicini alle guardie. Sarà quindi necessario effettuare un *Check* di *Maestria (Furtività)* per evitare di fare troppo rumore.

Un altro punto di accesso via fiume è rappresentato dalle possenti catene delle ancore a poppa e a prua della grossa nave. Entrambe conducono facilmente sul ponte principale della stessa e sono sicuramente più resistenti della scaletta del pontile, però la superficie è molto scivolosa. In questo caso il problema non sarebbe di certo il rumore, ma il fatto che i Protagonisti si troverebbero per un periodo troppo lungo in bella vista mentre risalgono lungo la catena. Per risalire senza difficoltà sarà

necessario superare un *Check* di *Resistenza (Scalare)*; nel caso in cui fosse richiesto di eseguire incauti movimenti durante la salita, sarà necessario superare un *Check* di *Maestria (Acrobazie)* per evitare di cadere in acqua.

CONSULTARE:

"MAPPA ACCAMPAMENTO PREDONI" A PAGINA 23

"MAPPA NAVE PARTE 1" A PAGINA 24

"MAPPA NAVE PARTE 2" A PAGINA 25

Conclusione

Se siete arrivati fino a questo punto significa che avete letto tutto l'arco narrativo e avrete capito anche che, per quanto breve, questo modulo può condurvi nel gioco per molte ore.

Follia Cibernetica: Atto Primo non ha un vero e proprio "epilogo" e ci sono diversi motivi per i quali abbiamo deciso di non limitarvi a un finale del tutto preconfezionato. Partendo dalle basi, questo è un supplemento narrativo che cerca di raccontare una storia attraverso la quale possiamo farvi conoscere i dettagli più suggestivi del mondo immaginario di *Incubus: Gioco di Ruolo*. Come si capisce bene dal titolo, questo è solo il primo atto, un'introduzione a quella che sarà un'emozionante storia di intrighi, misteri e azione, in cui non mancheremo di farvi conoscere nuovi scenari, alleati, nemici, colpi di scena e tutto ciò che servirà ad arricchire e migliorare la vostra esperienza di gioco.

Secondo, ma non meno importante, chi decide la storia siete sempre e solo voi, con le vostre scelte e il vostro gioco. Ma facciamo un passo indietro: cosa succede una volta che tutte le scene sono state completate e i personaggi sono sopravvissuti, vittoriosi o meno? Indipendentemente da ciò che è successo nel vostro narrato, Filippo Del Carso è riuscito a recuperare ciò che stava cercando: progetti, istruzioni, antiche parti elettroniche, schemi, ecc... Ancora non è chiaro cosa ci fosse sotto quelle antiche macerie. Certo è che ormai Filippo è lontano da Boatlake, e i Protagonisti non possono neppure immaginare dove possa essere finito.

Non vi preoccupate, non vi lasceremo con una storia a metà: nel prossimo atto risponderemo a questa domanda, anche se ne aggiungeremo altre. Come è logico, tutte le vicende partiranno nuovamente da Boatlake Hamlet; sarà quindi compito del Narratore trovare il giusto equilibrio per allacciare l'arco narrativo del successivo atto a quello che avrete compiuto nel mentre.

Nonostante questo, adesso avete a disposizione parte di una colonia, dei personaggi che la vivono e numerose situazioni da poter approfondire.

Possibili risoluzioni della scena:

I Predoni soccombono. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" (o eventuale ritorno);

I Predoni sopravvivono e riescono a scappare. Possibili passi successivi: "*Arrivo a Boatlake Hamlet*" (o eventuale ritorno).

Condizioni particolari:

Se i Protagonisti raggiungono l'accampamento e attaccano prima della scena "*Oltre i Confini*" al termine della presente scena, verrà fatto esplodere un ordigno agli scavi che renderà la scena inaccessibile, inoltre i coloni rapiti e le informazioni ivi presenti perse inevitabilmente.

Questa scena sarà accessibile, circa, entro il quarto giorno dall'inizio dell'avventura. Nel giro di 96 ore del *tempo in gioco* dall'inizio dell'avventura dei Protagonisti, una volta terminato lo scavo, anche l'accampamento verrà smantellato, i Predoni torneranno alle loro attività di routine ed Eveleen lascerà il campo partendo con Filippo verso meta ignota.

Scene secondarie e spunti narrativi

In questa parte vi abbiamo lasciato alcuni spunti per variare o approfondire la narrazione, oppure per iniziare delle nuove avventure una volta finito il modulo, in attesa del successivo atto.

Radiofrequenze: Boatlake Hamlet possiede alcuni apparati per le radiotelecomunicazioni, i quali sono situati proprio nella zona nord, detta anche "Regent s'Junction". Questi vengono attivati solo per poche ore al giorno poiché il dispendio di energia è assai notevole. Le antenne si attivano alle ore 7:00 del mattino e alle 19 di sera, e rimangono attive per circa un'ora, per un totale di due ore al giorno. In questo periodo sono alimentate da delle batterie, che vengono ricaricate durante il giorno da un semplice circuito di pannelli solari. Nonostante questo, sembra che alcuni coloni abbiano sentito le antenne attivarsi a orari non consoni durante i giorni precedenti.

Blocco Sud: il passaggio verso il centro della colonia è bloccato da guardie armate. Il "governatore" ha deciso di impedire agli outsiders di entrare nella zona più interna della colonia, per evitare che potenziali pericoli si insinuino nel centro della comunità. Questo suo comportamento dà adito ad alcune voci riguardanti alcuni strani personaggi che erano di passaggio negli ultimi mesi.

Prigionieri: alcuni saccheggiatori nomadi sono stati catturati e rinchiusi. Non appartengono ai predoni del Grodenvrost, ma pare che siano altrettanto spietati e letali.

Disaccordi: Tra Khar Yojv e Bruck Helmington non corre buon sangue. I due sono sempre in disaccordo su come agire: Khar vorrebbe organizzare un gruppo armato per stanare i predoni e cacciarli dalla zona una volta per tutte, mentre Bruck teme che questo potrebbe peggiorare le cose e cerca di trovare altre soluzioni per aggirare il problema.

Affari loschi: Klaus ha per molto tempo intrattenuto accordi commerciali con i Predoni e potrebbe sapere molte più cose di quanto sia pensabile, inoltre ha già incontrato Filippo Del Carso quando si trovava alla colonia.

Legami: Chuck, il padre di Lidia, è stato uno dei primi coloni rapiti. Sua figlia è convinta che sia ancora vivo e chiederà ai Protagonisti di cercarlo e salvarlo. Chuck è ancora vivo, ma non si trova più con i Predoni: è stato venduto come schiavo e deportato verso le coste sud dell'Inghilterra, a Dover. Questa informazione sarà possibile reperirla interrogando dei Predoni al loro accampamento, oppure i prigionieri della colonia.

"Meglio non andare": Morgan racconta ai Protagonisti di un luogo a sud ovest, oltre il Tamigi, dove vive un branco di creature abominevoli. Dice di averne affrontata una e di aver avuto la meglio. Morgan crede fortemente nelle storie raccontate da un vecchio priore Sidera che ha visitato la colonia circa due anni prima e con il quale ha stretto un buon rapporto. La sua fede è tanto forte che probabilmente ha iniziato a sviluppare delle capacità Sidera, che forse lo hanno reso in grado di salvarsi dalla creatura.

Segreti: Teresa era una Tecnocrate appartenente a una famiglia minore, sotto il dominio Denart. Venne cacciata dalla sua famiglia dopo che, nonostante le richieste del Dominio, non aveva voluto acconsentire a sposarsi con uno dei nipoti di Adam Vir Denart, mettendo così in cattiva luce la propria famiglia. Di fatto è una "Illegittimus", ma a Boatlake Hamlet ha trovato una nuova casa.

Piccadilly: in molte occasioni, gli avventori del ristoro e i cittadini più anziani della colonia parlano di quando anche la vicina Piccadilly era un fiorente avamposto e, rimpiangendo quei tempi, dicono che adesso si è inspiegabilmente ridotta a poche baracche, un rifugio per i nomadi.



Appendice

Antagonisti

Filippo Del Carso

Filippo è un Illegittimus, figlio rinnegato di uno degli ultimi discendenti della famiglia Del Carso e una Gerush del ceppo Tujash. È nato e vissuto per lungo tempo a Parigi dove, con il tempo, si è avvicinato alle pericolose ideologie Volk degli Knetter, entrando in contatto con uno di essi. Questo Knetter, con cui ha viaggiato per molto tempo, gli ha rivelato che sotto Londra è nascosto un antico centro di ricerca tecnologico dell'era precedente, dove a quanto pare è sepolto lo schema di costruzione di una delle ultime Intelligenze Artificiali dell'Era Nucleare e una parte dei componenti. Filippo vuole raggiungere questo antico luogo, recuperare gli schemi e riattivare la IA. È fermamente convinto di essere in grado di modificarla e di poterla controllare, guadagnandosi così il potere di vendicarsi di quei Tecnocrati che lo hanno esiliato.

Purtroppo però il luogo, oltre a trovarsi in una delle zone più impervie dell'Europa, è anche nei pressi di una colonia indipendente, ma soprattutto si trova in una zona ad alta concentrazione radioattiva. Per riuscire nel suo intento prima di andare alla volta di Londra è riuscito a sottrarre un gran numero di equipaggiamenti tecnologici. In un primo momento la sua meta è stata Boatlake Hamlet, dove, nella speranza di guadagnarsi l'interesse dei coloni ha cercato di farseli amici. Purtroppo per lui, la loro diffidenza stava rallentando molto le cose e, dopo aver scoperto la presenza di un nutrito gruppo di Predoni situati poco più a sud, decide di rivolgersi a loro.

I Predoni, al tempo, erano capeggiati da un certo Vaal, che non aveva minimamente intenzione di scendere a patti con Filippo. Questi, però riuscì a farsi amica la compagnia di Vaal, una certa Eveleen di Larvik, che gli promise di aiutarlo se gli avesse dato supporto per spodestare (e uccidere) Vaal, il suo compagno.

Filippo acconsentì, ed Eveleen divenne il nuovo capo dei Predoni del Grodenvrost. Eveleen mantenne la promessa e, in cambio dell'aiuto di Filippo e degli equipaggiamenti, iniziò a far smantellare i tunnel che da Boatlake Hamlet andavano verso Pancras, a nord.

Aspetto e interpretazione

Filippo Del Carso è un uomo di circa 40 anni, capelli neri corvini, occhi scuri, carnagione molto chiara. Molto alto, corporatura esile. A causa di un incidente ha la spalla destra leggermente più bassa, non invalidante, ma abbastanza accentuata da essere un difetto visibile. Parla in modo fluente e pacato, è tendenzialmente accomodante, ma radicalmente infame e bugiardo. Le sue promesse contengono sempre mezze verità e secondi fini. È un uomo che ha dovuto sopravvivere per sotterfugi e preferisce fuggire, piuttosto che affrontare uno scontro.

Condizioni particolari:

Essendo l'antagonista principale dell'avventura, oltre che notevolmente duro da abbattere, è stato pensato per non essere incrociato in questo primo modulo da parte dei Protagonisti. Potrebbe essere incrociato presso la zona degli Scavi se dovessero giungere alla scena "Oltre i Confini" durante le prime fasi iniziali dell'avventura (indicativamente 1h e 30m del tempo in gioco dall'inizio dell'avventura).

Questo Antagonista non potrà essere abbattuto in alcun modo durante questo modulo; anche se venisse intercettato dai Protagonisti, il Narratore dovrà riuscire a salvarlo, ammesso che rischi realmente di essere ucciso.

Eveleen di Larvik

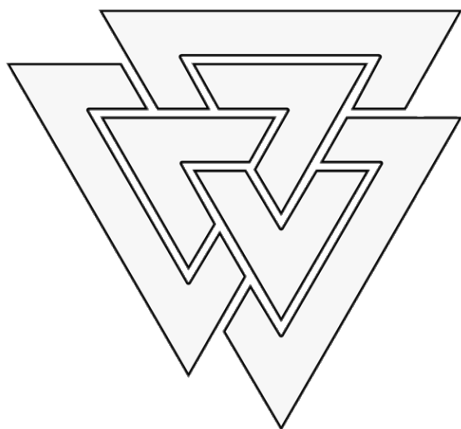
Eveleen è nata tra i Volk di Larvik, una piccola colonia controllata dal culto Asura oramai da decenni. Sua madre è morta quando lei aveva 14 anni. La sua era una famiglia di Genitrici, accolite del dio Dagon che passavano la loro intera vita a procreare e, quando il loro corpo non era più in grado di farlo, si immolavano a Dagon per ricevere la loro ricompensa. Scappata da quella vita, dopo anni da nomade e altrettanti da schiava dei Predoni, riesce a guadagnarsi la libertà uccidendo il suo padrone e diventando lei stessa il capo di un folto gruppo di Predoni.

Caratteristiche utili

Integrità 12	Prontezza 101
Difesa 12	Punti Azione 5
Movimento 4	Visione Ottimale 51
Combattimento	
Armatura di kevlar completa e rinforzi: Integrità 15, RD 3.	2x Mazzafrusto (I+P) (2 attacchi) Check: 62 Danno: 12 Attacco: 20
Competenze (degne di nota) Maestria (Parare), Maestria (Riflessi); Intelligenza (Percezione), Ego (Volontà).	

Aspetto e interpretazione

Di statura media, snella e prosperosa, capelli biondi chiarissimi, occhi color ghiaccio. Una profonda cicatrice le solca la pelle dalla tempia fino alla clavicola sinistra. Altre piccole cicatrici sulle labbra inferiori le danno un aspetto ancora più duro. Sotto l'occhio destro ha tatuato il simbolo dei Predoni del Grodenvrost: un valknut al contrario, di colore rosso bordato di nero.



Eveleen è una donna alfa. Decisa, impassibile di fronte al pericolo, temeraria. Il suo atteggiamento è altezzoso e impudente. Sa di essere attraente e usa con astuzia questa sua innata dote. Reagisce senza riserve se messa alle strette, non concede spazio agli indugi, neppure i suoi sottoposti osano mostrarsi dubbiosi, pena la morte.

Condizioni particolari:

Questo Antagonista potrà essere affrontato all'accampamento dei Predoni in qualsiasi momento, fino allo smantellamento del Campo Predoni (consultare la nota **Condizioni Particolari** della scena "Nelle fauci dell'orso" a pagina 11).

Predoni Esploratori**Caratteristiche utili**

Integrità 9	Difesa 10
Combattimento	
Armatura di cuoio completa, rinforzi su torace e addome.	
Scure (T) (1 attacco) Check: 45 Danno: 8 Attacco: 13	Arco (P) (2 attacchi, 20 frecce) Check: 50 Danno: 5 Attacco: 11

Predoni Guardie (scavi)**Caratteristiche utili**

Integrità 10	Difesa 11
Combattimento	
Armatura di cuoio completa, rinforzi su torace e addome.	
Revolver .44 (P) (1 attacco, 18 proiettili) Check: 50 Danno: 7 Attacco: 13	Spada (P/T) (fino a 2 attacchi) Check: 45 Danno: 7 Attacco: 12

Predoni Vedette (accampamento)**Caratteristiche utili**

Integrità 7	Difesa 12
Combattimento	
Armatura di kevlar completa, rinforzi su torace e addome.	
Balestra (P) (1 attacco, 30 quadrelli) Check: 60/+8 Danno: 7 Attacco: 15	Pugnale (P) (3 attacchi) Check: 40/+4 Danno: 4 Attacco: 8

Predoni Soldati (accampamento)**Caratteristiche utili**

Integrità 7	Difesa 12
Combattimento	
Torace e addome: kevlar e rinforzi Altre locazioni: cuoio e rinforzi	
Seemax .38 (P) (3 attacchi, 17 colpi) Check: 50 Danno: 6 Attacco: 14	Scure (T) (1 attacco) Check: 45 Danno: 8 Attacco: 13

Co-protagonisti

Bruck Helmington

Bruck Helmington è il sindaco di Boatlake Hamlet, così come lo era suo padre e pure suo nonno. È più comunemente chiamato "Governatore".

Il Governatore è un uomo di circa sessant'anni, robusto e non troppo alto. Ha qualche capello grigio e veste sempre elegantemente. Ama fumare i sigari, ne ha sempre uno a portata di mano. È un individuo molto indaffarato e serio, non ha tempo da perdere con le burle. Ovviamente è la persona più influente di Boatlake Hamlet.

Il sindaco di Boatlake Hamlet, al contrario di quello che si può pensare, viene eletto attraverso un voto popolare. Solitamente, la persona che ricopre questo ruolo è un individuo che ha dato molto alla comunità. Da giovane, il Governatore ha dimostrato di essere la persona giusta per questo ruolo, aprendo a sue spese delle importanti rotte commerciali con altre città. Grazie a questo suo sacrificio, la colonia è potuta crescere vigorosa.

Clodi

Clodi è uno degli Scout. È molto conosciuto per i suoi numerosi trofei. Dimostra circa venticinque anni ed è nel pieno delle forze. È una statua di muscoli e virilità. Per molte signorine è conosciuto come "Il bello". Clodi è una persona schietta, egocentrica e si lascia volentieri ai vizi. Ha un carattere duro e scontroso. A volte somiglia di più a un orso che a un uomo, anche perché nei mesi più freddi usa vestirsi con la pelliccia di un grizzly che lui stesso ha abbattuto.

Il suo carattere irriverente lo ha messo sempre in disaccordo con i metodi militari del Colonnello, con il quale ha avuto a che ridere più di una volta. Non si sbilancia troppo nel giudicare gli altri, ma è convinto che il Colonnello nasconda qualcosa di impronunciabile.

Khar Yojv

Khar Yojv ricopre il ruolo di Vicesindaco e gestisce gli Scout di Boatlake Hamlet, la guardia armata della città. Viene chiamato comunemente "Colonnello", anche se non è il suo titolo. È un uomo di circa quarant'anni, alto, robusto, fisicamente prestante. Ha un carattere autoritario e deciso. Veste sempre una corazza di kevlar e porta con sé almeno un fucile e una spada.

È spesso in disaccordo con il Governatore. Vorrebbe che egli gli concedesse più potere militare

per poter cacciare una volta per tutte i Predoni presenti intorno alla città.

Klaus

Klaus è un facoltoso mercante di sali, spezie e tabacchi. È un uomo di una quarantina d'anni, di costituzione normale. Ha la pelle olivastra e i capelli corvini. I suoi lineamenti denotano una certa discendenza indoeuropea. Veste sempre in modo molto raffinato. Ha chincaglierie tecnologiche e ama gli orologi. È un tipo sinistro, ma le sue merci sono sempre di qualità eccezionale. Non nasconde troppo la sua ricchezza e si vanta spesso di possedere spezie e tabacchi pregiati. È una persona acuta, dalla risposta pronta e tagliente, ma sempre molto educato. Spesso mastica un ramoscello di liquirizia. A volte sembra voler far intendere che possa avere della merce estremamente particolare.

Non è nativo della colonia, ma è uno dei maggiori contatti commerciali con la comunità di Manchester. Quando si trova a Boatlake Hamlet vive nella sua roulotte, che usa anche come retrobottega durante il mercato. È molto preso in considerazione dal Governatore, che lo ha nominato Mastro, un'onorificenza che in pochi hanno guadagnato.

La roulotte di Klaus, oltre a essere la sua casa, ospita anche un piccolo magazzino dove tiene le scorte più pregiate della sua mercanzia. Se trattato con fare accomodante può rivelare di avere della merce particolarmente scottante a portata di mano. Se convinto a trattare questa mercanzia, mostrerà numerosi articoli tecnologicamente evoluti.

Lidia

Lidia è un'artigiana mercante della comunità. È una ragazza di circa vent'anni, magra, ma in forma grazie al suo lavoro. Possiede dei capelli biondissimi, lineamenti aggraziati e forme delicate. Veste spesso con i panni del lavoro e partecipa poco alla vita sociale della comunità. È sempre molto carina e disponibile. Ripete spesso che dal padre avrebbe potuto imparare ancora molto di più.

Ha ereditato la forgia del padre Chuck, che ricopriva il ruolo di maniscalco e fabbro. Sin da giovane età, Lidia è stata molto abile nel lavorare l'acciaio. La sua arte è ben apprezzata dall'intera comunità. Ricopre un ruolo importantissimo per tutti gli Scout.

A pochissime persone parla della scomparsa di suo padre. Tutti lo danno per morto, ma lei crede che sia ancora vivo. Chuck, il padre di Lidia, è scomparso lungo il tragitto che da Boatlake Hamlet porta alla periferia nord di Londra. La sua carovana venne trovata da Clodi e i suoi compagni Scout durante una ricognizione, non più di tre giorni dopo la sua partenza. Chuck faceva avanti e indietro da Boatlake Hamlet a Manchester per barattare il cibo in eccesso con del metallo.

Morgan

Morgan è un ragazotto di poco più di quindici anni. Capelli rossi, alto non più di un metro e settanta, gracile di costituzione. Veste con abiti evidentemente troppo più grandi della sua misura. È ben armato, un po' come tutti a Boatlake Hamlet. Giocherella spesso con una daga ornata, dicendo che sia un regalo del "vecchio", come chiama il padre di Lidia. Si vanta spesso di cavarsela con la spada.

Vive da solo. Non sembra avere un ruolo ben definito nella comunità, ma è trattato da tutti quanti con il rispetto che si darebbe a un uomo adulto. Dice che a sud di Boatlake Hamlet, oltre il Tamigi, ci sia un grosso branco di Defiled che vivono all'interno delle rovine. Afferma che lui stesso li ha visti e ne ha affrontato uno, riuscendo a sconfiggerlo.

Murphy

Murphy è uno dei braccianti che lavora nei campi. Ha circa trent'anni, ma si lamenta di tutto, come se ne avesse il triplo. Raramente lo si incontra con vestiti diversi dalla tuta di lavoro. Non è una persona molto simpatica, ma sa il fatto suo in ambito agribotnico. Frequenta assiduamente il Ristoro, dove ama sbronzarsi con il liquore di mele.

In città ha una discreta importanza, poiché è stato scelto come rappresentante dei braccianti. È un paranoico dei complotti e sostiene che al potere della città ci siano troppe poche persone.

Simeon Higard

Simeon Higard è un individuo singolare; ha circa settant'anni, ma è ancora in ottima forma. Alto non più di un metro e sessanta, magro, veste abiti comodi e porta sempre con sé un cappello e un bastone intarsiato. È una persona socievole e dalla chiacchiera facile, che ogni giorno ha sempre un proverbio a portata di mano.

Non ricopre nessun ruolo nell'amministrazione di Boatlake Hamlet, ma è molto preso in considerazione, poiché la sua cultura spazia su tutti i fronti. Dove c'è del trambusto o cose interessanti da ve-

dere, c'è anche il "Dr. Simeon"; come viene chiamato dalla gente.

Teresa

Teresa è il medico più importante di Boatlake Hamlet. Non dimostra più di trent'anni, parla bene la lingua forbita dei Tecnocrati e conosce molti rimedi. È una persona molto affascinante e gentile. A volte, però, sembra essere turbata da oscuri pensieri.

È nata e cresciuta tra i Tecnocrati; addestrata in una Città Cantiere dell'Europa dell'est, è arrivata a Boatlake Hamlet su una carovana di Mercanti a circa quindici anni. Alcuni cittadini ne parlano male a causa delle sue origini. Teresa non dà peso alle insinuazioni dei chiacchieroni e aiuta sempre, senza chiedere nulla in cambio. Sin dal suo arrivo a Boatlake Hamlet ha fatto pressioni per costruire un piccolo rifugio per le persone ferite e per i malati. Il Governatore, tre anni fa, ha esaudito questa sua insistente richiesta. Da circa un anno insegna agli Scout alcune nozioni di primo soccorso.

Comparsa

Di seguito vi diamo un piccolo suggerimento su come gestire al meglio alcune delle numerose comparse che potrete inserire all'interno delle varie scene. Per prima cosa vi diamo un utile spunto sui nomi più comuni tra la gente di Boatlake, ovviamente potrete anche inventarli a vostro piacimento. Le Comparsa che descriviamo sono solo alcuni semplici esempi che potrete usare per arricchire le vostre scene. Potrete sempre crearne di nuovi e aggiungere caratteristiche che danno colore e riempiono il vostro arco narrativo. Qualsiasi cosa farete, ricordate sempre che le Comparsa non costituiscono un elemento chiave della narrazione.

Nomi maschili: Alexander, Alfred, Andreas, Arild, Asbjørn, Benjamin, Bjørn, Charlie, Christoffer, Dag, Daniel, Jack, Jakob, Jan, Jørgen, Kim, Kristian, Lars, Magnus, Marius, Markus, Nikolai, Olaf, Oliver, Oscar, Patrick, Paul, Robert, Roy, Sebastian, Svein, Terje, Thomas, Torbjørn, William, Øystein.

Nomi femminili: Amanda, Amelia, Andrea, Anita, Beatrix, Benedikta, Camilla, Charlotte, Dilia, Dina, Eline, Elisabeth, Ellen, Emma, Fey, Grethe, Hannah, Helga, Ingrid, Julie, Karoline, Kirsten, Laila, Lene, Maria, Marianne, Martha, Nina, Olivia, Petra, Pilar, Rebekka, Ruth, Sarah, Sofie, Tiril, Victoria.

Coloni del convoglio

Spaventati durante l'attacco dei Predoni, rimarrebbero nascosti dentro i mezzi in preda al terrore. Alcuni di loro potrebbero balbettare qualche informazione minima su chi sono e cosa stavano facendo. Nulla di utile alla situazione.

Scout della colonia

Sono pochi e male organizzati, armi scadenti e tattiche piuttosto elementari. Il loro compito è fare la guardia al perimetro della colonia e controllare l'interno della stessa, facendo rispettare le regole a chi vive al suo interno. Durante la scena introduttiva potrebbero arrivare in aiuto del convoglio in cui viaggiano i Protagonisti, per salvarli dall'attacco dei Predoni.

Cittadini comuni

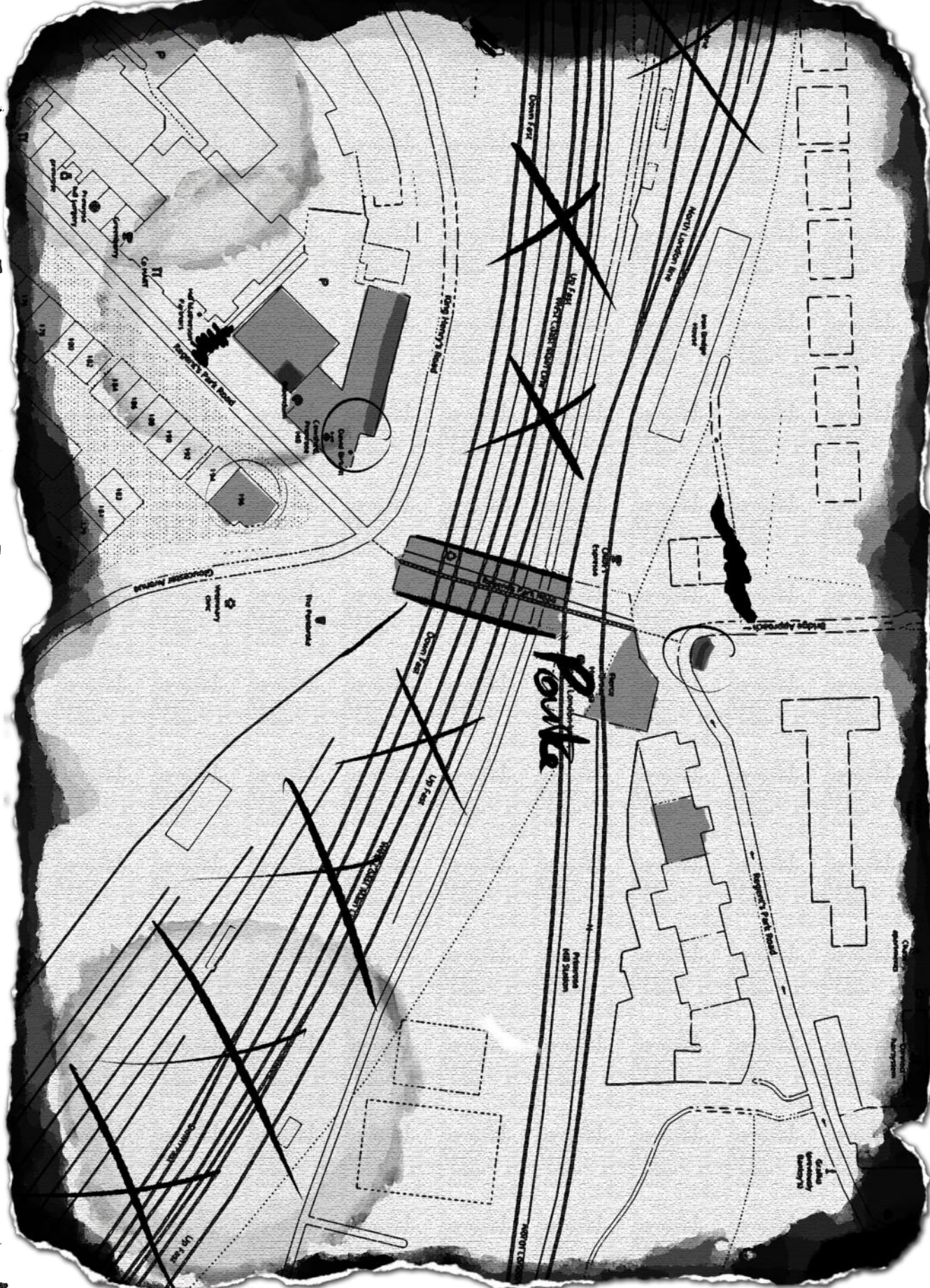
Si trovano sparsi per le strade e per i campi della colonia e, in alcuni momenti, al ristoro; parlano del-

la stagione, del raccolto, dei pettegolezzi di chi passa da Boatlake, del loro lavoro e delle varie fatiche del quotidiano. Quando si trovano all'aperto, intenti nelle loro faccende, guardano di sfuggita i Protagonisti, cercando di evitare il loro sguardo; se incontrati al ristoro, invece, il loro comportamento è più sicuro. Potrebbero pure intavolare una partita a dadi, o iniziare una gara di bevute.

Bambini che giocano in piazza

Durante il giorno ci sono sempre almeno due o tre bambini dai quattro ai dieci anni che gironzolano per la piazza davanti al ristoro; giocano con una palla fatta di stracci e gomma, si rincorrono, fanno i versi ai Protagonisti e qualcuno potrebbe anche avvicinarsi, cercando di fare conoscenza. Ovviamente privi di malizia e quasi sempre con il sorriso tra le labbra. Quelli più grandi si appartano, bisbigliano e a volte indicano.

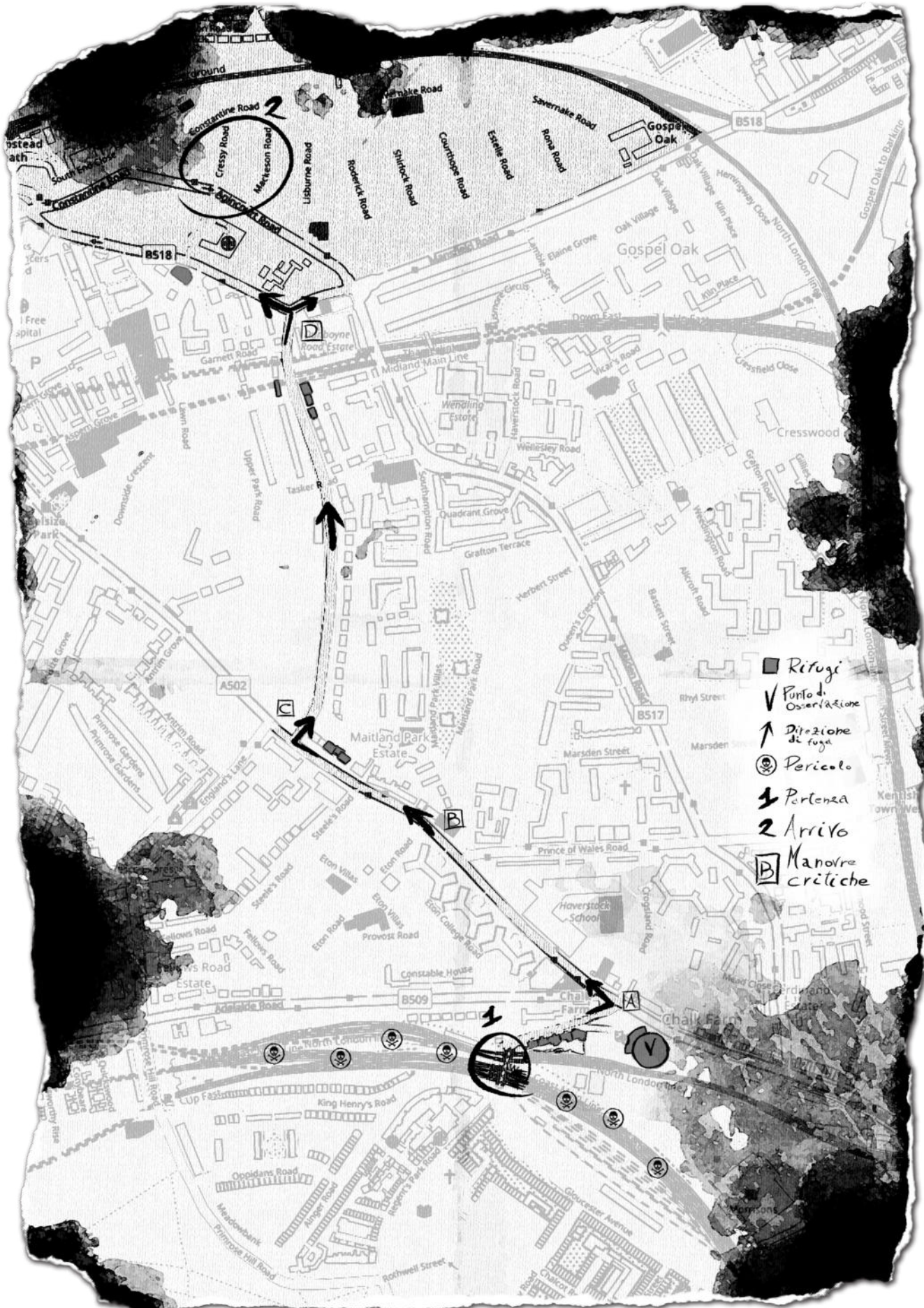


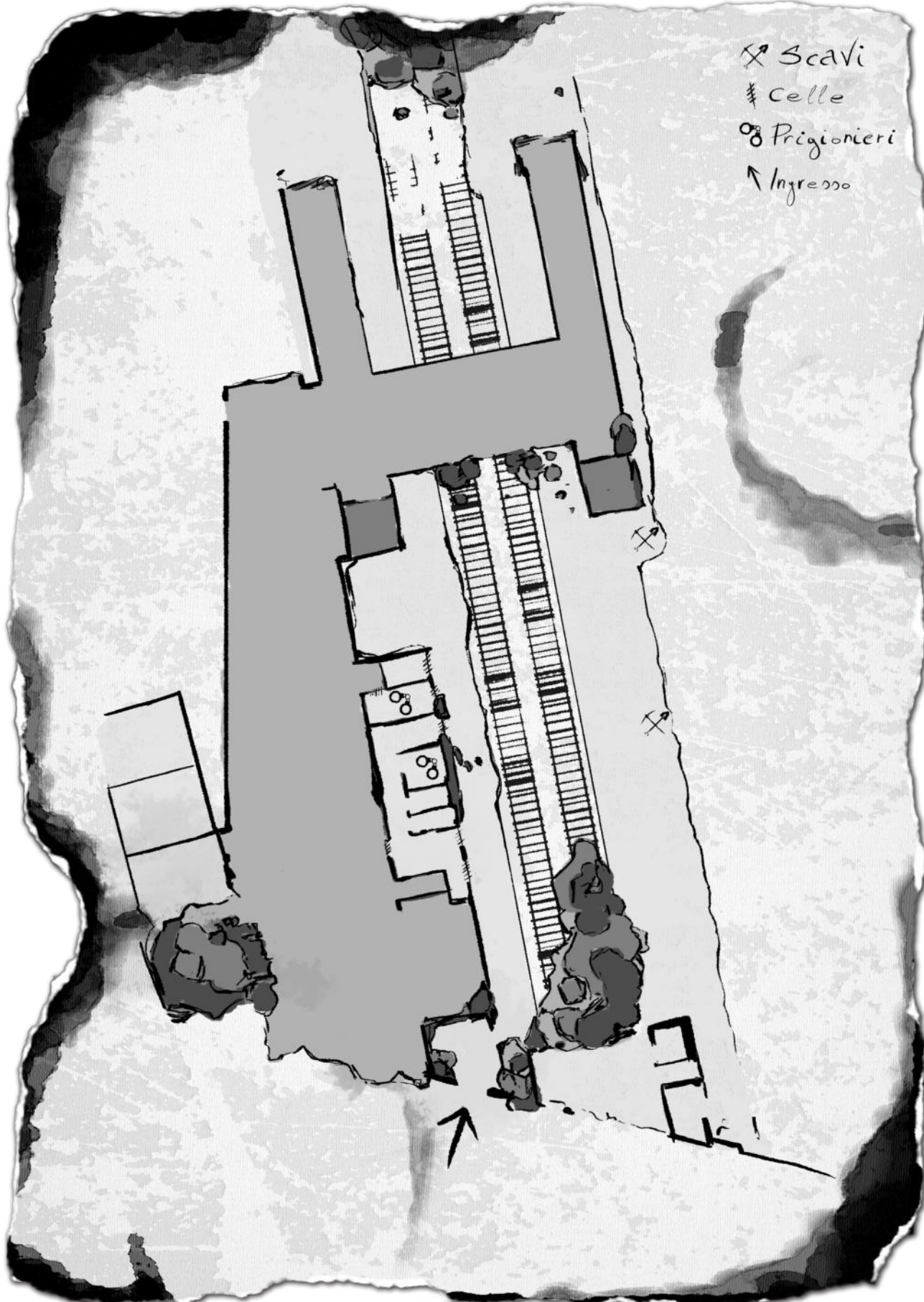


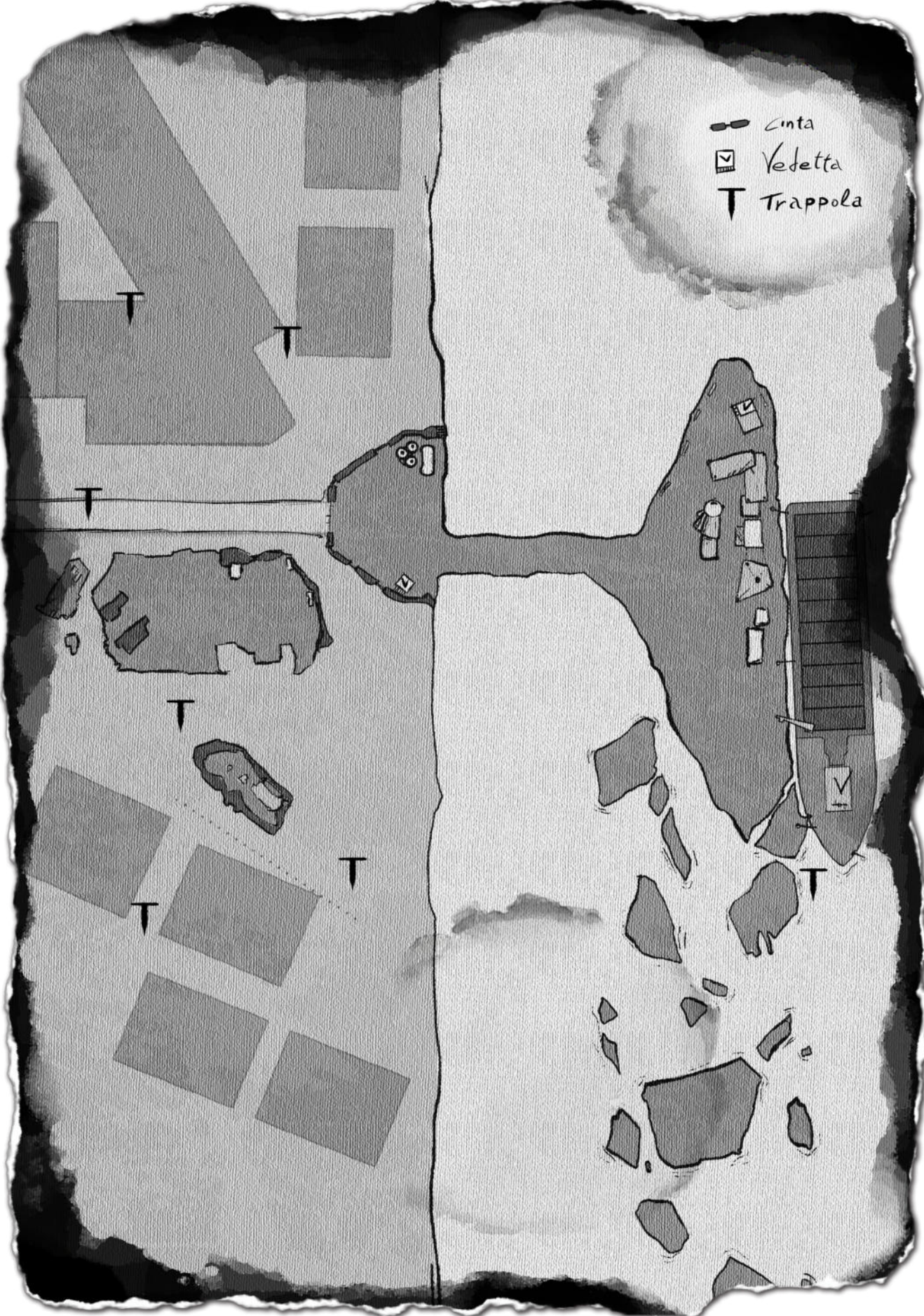
BOAT-LAKE HAWLEY

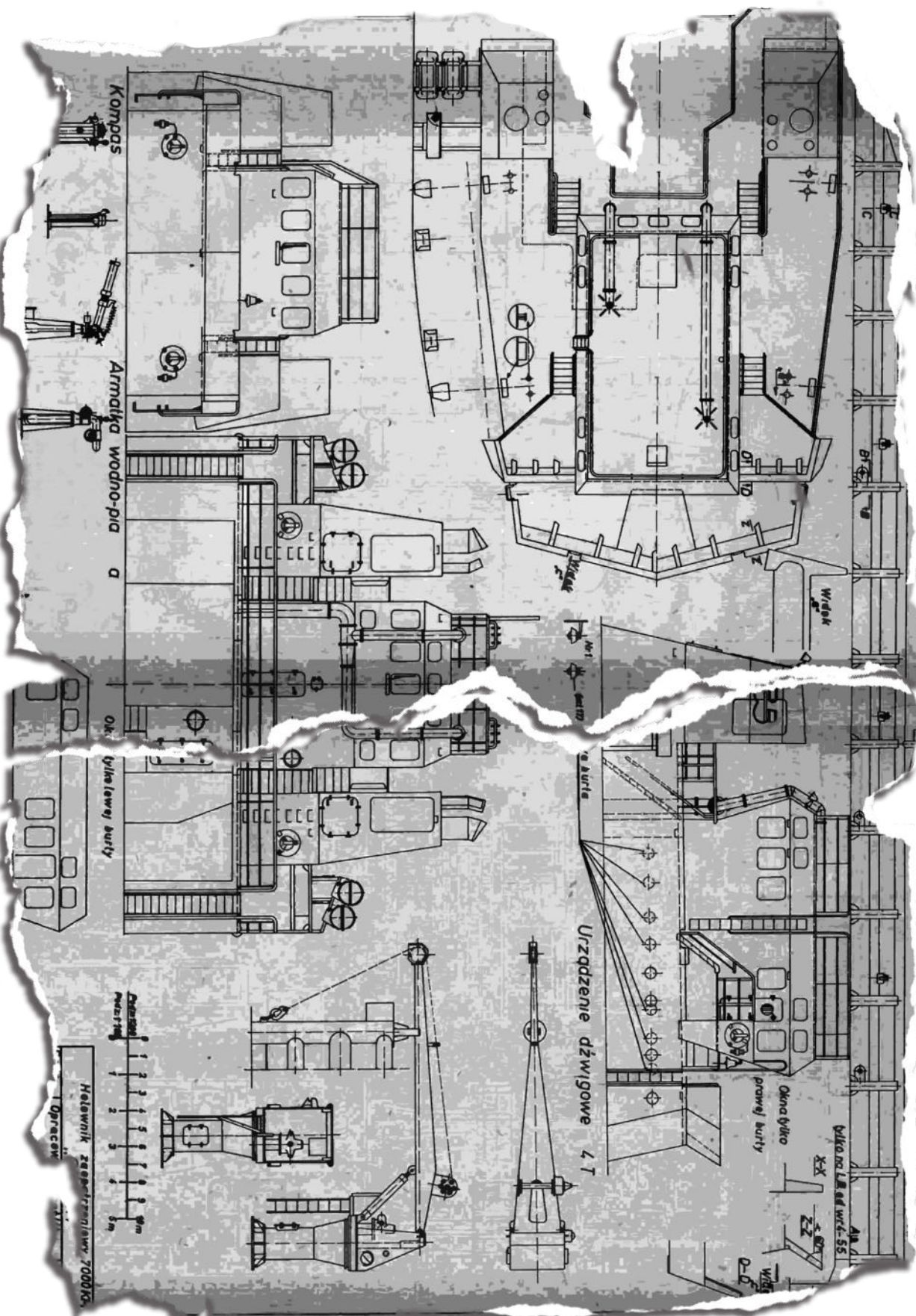
Regent's junctions

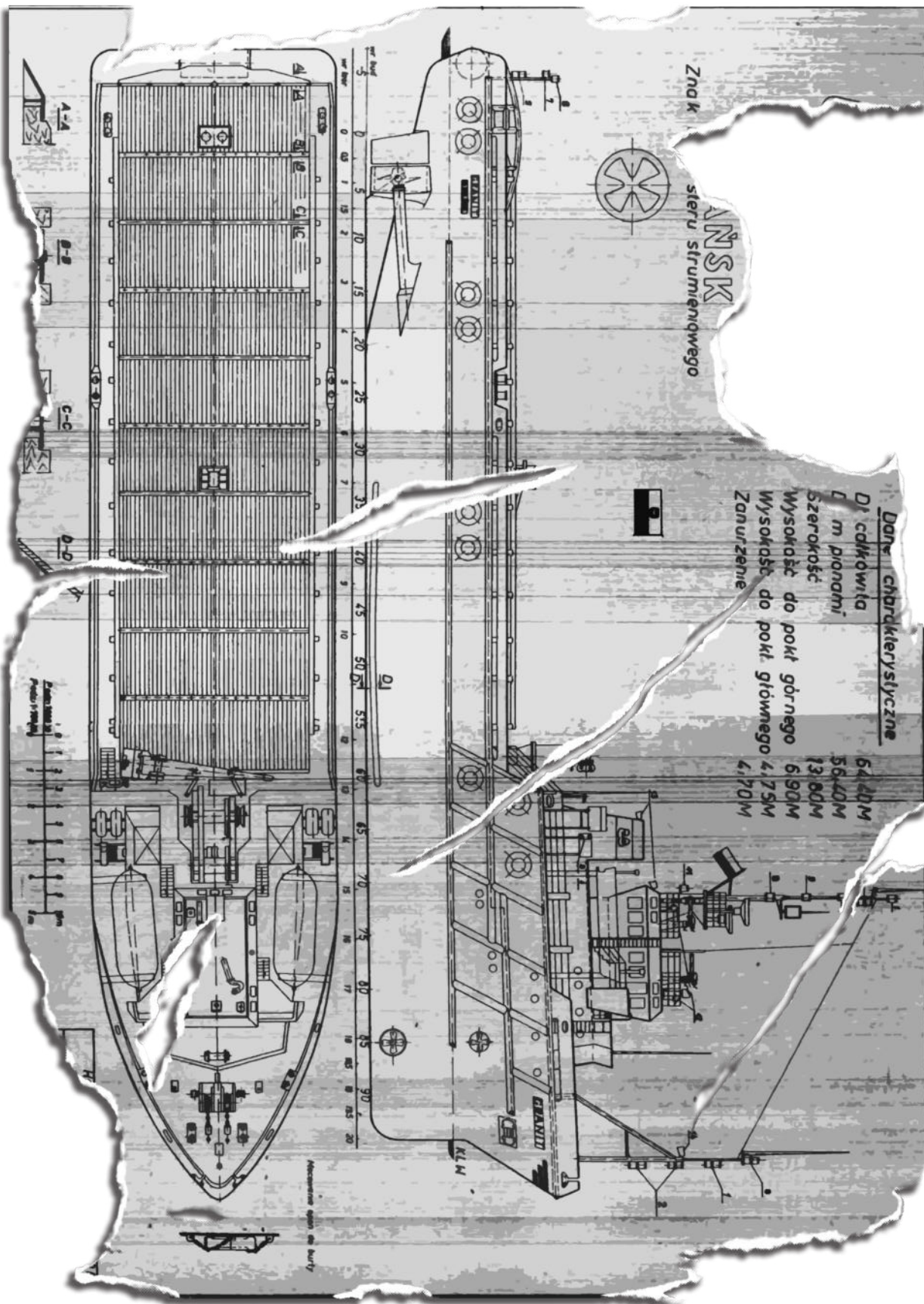
- campi
- edifici
- Baricata
- ① Porta Nord
- ② Piazza Centrale
- ③ Porta Sud
- ④ Mercato
- ⑤ Magazzini
- ⑥ Antenna











INCUBUS

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO Asura FANATISMO: ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI						ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI	
EGO <u>71</u> [9]	+9	62	○○○○○				
INT <u>36</u> [3]	+10	26	○○○○○				
MAE <u>56</u> [7]	+8	48	○○○○○				
POT <u>32</u> [2]	+4	28	○○○○○				
RES <u>61</u> [8]	+7	54	○○○○○				
						DIFESA BASE	<u>15</u>
						INTEGRITÀ BASE	<u>12</u>
						PRONTEZZA	<u>92</u>
						MOVIMENTO	<u>8m (112m)</u>
						PUNTI AZIONE	<u>7</u>
						VISIONE OTTIMALE	<u>56m</u>

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per 1 check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: <u>Scuri</u>	ATTRIBUTO [POT]				CADENZA <u>1</u>	check	locazione	integrità condizione
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI	1-2	TORACE	<u>12</u>
	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>6</u>	CARICA	3-4	ADDOME	<u>12</u>
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO <u>T</u>	5	BRACCIO DX	<u>12</u>
	<u>6</u>	<u>2</u>		<u>8</u>	TIRO UTILE	6	BRACCIO SX	<u>12</u>
					INTEGRITÀ <u>2</u>	7-8	GAMBA DX	<u>12</u>
						9-10	GAMBA SX	<u>12</u>
ARMA:	ATTRIBUTO []				CADENZA	NOTE		
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI			
					CARICA			
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO			
					TIRO UTILE			
					INTEGRITÀ			

Attacco maggiore della Difesa Danno Modificato-(RD) [min 1] Attacco minore del doppio della Difesa Nessun danno
Attacco minore o uguale alla Difesa Danno Modificato-(RD*2) Attacco maggiore del doppio della Difesa Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE			LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD INTEGRITÀ
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	1 - 2	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	3 - 4	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	5	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	6	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	7 - 8	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	9 - 10	T	1	/ 8

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE									
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK CHECK GRADI
Volontà	*	EGO	+4	71	○○○○○				○○○○○
Sogni		EGO	+3		○○○○○				○○○○○
Interrogare		EGO	+2		○○○○○				○○○○○
Occulto		INT	+4		○○○○○				○○○○○
Percezione	*	INT	+4	36	○○○○○				○○○○○
Sopravvivenza		INT	+2		○○○○○				○○○○○
Furtività	*	MAE	+4	56	○○○○○				○○○○○
Armi Bianche 1 mano		MAE	+4		○○○○○				○○○○○
Corpo a Corpo	*	POT	+2	31	○○○○○				○○○○○
Danno Critico		POT	+2		○○○○○				○○○○○
Oggetti Protettivi		RES	+4		○○○○○				○○○○○
Concentrazione	*	RES	+3	61	○○○○○				○○○○○

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

INCUBUS

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO Kneter FANATISMO: ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI							ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI		
EGO <u>65</u> [8]	+10	55	○○○○○				DIFESA BASE	<u>9</u>
INT <u>59</u> [7]	+10	49	○○○○○				INTEGRITÀ BASE	<u>10</u>
MAE <u>47</u> [5]	+5	52	○○○○○				PRONTEZZA	<u>106</u>
POT <u>41</u> [4]	+5	36	○○○○○				MOVIMENTO	<u>6m (94m)</u>
RES <u>40</u> [4]	+7	33	○○○○○				PUNTI AZIONE	<u>5</u>
							VISIONE OTTIMALE	<u>47m</u>

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per 1 check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: <u>Punta bilanciata</u> ATTRIBUTO [MAE]					CADENZA	<u>3</u>	check	locazione
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI		1-2	TORACE
	<u>0</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>3</u>	CARICA		3-4	ADDOME
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO	<u>P</u>	5	BRACCIO DX
	<u>3</u>	<u>5</u>		<u>8</u>	TIRO UTILE	<u>10m</u>	6	BRACCIO SX
					INTEGRITÀ	<u>1</u>	7-8	GAMBA DX
ARMA: <u>Arco</u> ATTRIBUTO [MAE]					CADENZA	<u>2</u>	9-10	GAMBA SX
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI		NOTE	
	<u>2</u>	<u>2</u>		<u>4</u>	CARICA			
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO	<u>P</u>		
	<u>4</u>	<u>5</u>		<u>9</u>	TIRO UTILE	<u>250m</u>		
					INTEGRITÀ	<u>1</u>		

Attacco maggiore della Difesa: Danno Modificato-(RD) [min 1] Attacco minore del doppio della Difesa: Nessun danno
Attacco minore o uguale alla Difesa: Danno Modificato-(RD*2) Attacco maggiore del doppio della Difesa: Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE	LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD	INTEGRITÀ	
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	1 - 2	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	3 - 4	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	5	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	6	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	7 - 8	T	1	/ 8
Cuoio	☐ Rinforzo ()	9 - 10	T	1	/ 8

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE									
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK
Personalità		EGO	+3	○○○○○					
Volontà	*	EGO	+4	65	○○○○○				
Mentire		EGO	+3	○○○○○					
Chimica		INT	+3	○○○○○					
Progettazione		INT	+3	○○○○○					
Occulto	*	INT	+4	59	○○○○○				
Armi da Lancio 2 mani	*	MAE	+2	47	○○○○○				
Parare		MAE	+3	○○○○○					
Armi da Lancio 1 mano	*	POT	+3	41	○○○○○				
Danno Critico		POT	+2	○○○○○					
Concentrazione	*	RES	+3	40	○○○○○				
Oggetti Protettivi		RES	+4	○○○○○					

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

INCUBUS

SCHEMA DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO Sidera FANATISMO: ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI							ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI		
EGO <u>66</u> [8]	+11	55	○○○○○				DIFESA BASE	<u>9</u>
INT <u>46</u> [5]	+8	38	○○○○○				INTEGRITÀ BASE	<u>15</u>
MAE <u>36</u> [3]	+6	30	○○○○○				PRONTEZZA	<u>82</u>
POT <u>55</u> [7]	+6	49	○○○○○				MOVIMENTO	<u>7m (72m)</u>
RES <u>51</u> [6]	+9	42	○○○○○				PUNTI AZIONE	<u>6</u>
							VISIONE OTTIMALE	<u>36m</u>

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per i check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: <u>Forcone (+10 prontezza)</u> ATTRIBUTO [POT]					CADENZA <u>4</u>	check	locazione	integrità condizione
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI	1-2	TORACE	<u>15</u>
	<u>3</u>	<u>7</u>		<u>10</u>	CARICA	3-4	ADDOME	<u>15</u>
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO <u>P</u>	5	BRACCIO DX	<u>15</u>
	<u>7</u>	<u>7</u>		<u>14</u>	TIRO UTILE	6	BRACCIO SX	<u>15</u>
					INTEGRITÀ <u>2</u>	7-8	GAMBA DX	<u>15</u>
ARMA:					CADENZA	9-10	GAMBA SX	<u>15</u>
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	COLPI	NOTE		
					CARICA			
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIPO DANNO			
					TIRO UTILE			
					INTEGRITÀ			

Attacco maggiore della Difesa: Danno Modificato-(RD) [min 1] Attacco minore del doppio della Difesa: Nessun danno
Attacco minore o uguale alla Difesa: Danno Modificato-(RD*2) Attacco maggiore del doppio della Difesa: Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE	LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD	INTEGRITÀ	
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	1 - 2	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	3 - 4	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	5	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	6	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	7 - 8	T	1	/ 8
Cuoio	☒ Rinforzo (/ 5)	9 - 10	T	1	/ 8

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE									
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK
Armi bianche 2 mani	*	POT	+4	55	○○○○○				
Attacco Veloce		POT	+2		○○○○○				
Oggetti Protettivi		RES	+4		○○○○○				
Concentrazione	*	RES	+3	51	○○○○○				
Movimento Veloce		RES	+2		○○○○○				
Colpo Mirato Critico		MAE	+4		○○○○○				
Muoversi in Combattimento	*	MAE	+2	36	○○○○○				
Occulto		INT	+4		○○○○○				
Percezione	*	INT	+4	46	○○○○○				
Volontà	*	EGO	+4	66	○○○○○				
Dodi di Comando		EGO	+4		○○○○○				
Personalità		EGO	+3		○○○○○				

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

INCUBUS

SCHEDE DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO _____ Denart _____ FANATISMO: ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI							ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI		
EGO 36 [3]	+4	32	○○○○○				DIFESA BASE	15
INT 73 [9]	+9	64	○○○○○				INTEGRITÀ BASE	10
MAE 65 [8]	+10	56	○○○○○				PRONTEZZA	138
POT 35 [3]	+3	32	○○○○○				MOVIMENTO	9m (130m)
RES 47 [5]	+9	37	○○○○○				PUNTI AZIONE	8
							VISIONE OTTIMALE	65m

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per i check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: Sage-V4					CADENZA	1	check	locazione
ATTRIBUTO [POT]					COLPI			integrità
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	CARICA		1-2	TORACE
	4	3		7	TIPO DANNO	T	3-4	ADDOME
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIRO UTILE		5	BRACCIO DX
	7	3		10	INTEGRITÀ	6	6	BRACCIO SX
ARMA: Arco					CADENZA	2	7-8	GAMBA DX
ATTRIBUTO [MAE]					COLPI		9-10	GAMBA SX
DANNO	DANNO ARMA	BONUS ATTR.	BONUS VARI	DANNO	CARICA		NOTE	
	2	4		6	TIPO DANNO	P		
ATTACCO	DANNO	BONUS ATTR.	BONUS VARI	ATTACCO	TIRO UTILE	250m		
	6	8		14	INTEGRITÀ	1		

Attacco maggiore della Difesa: Danno Modificato-(RD) [min 1] | Attacco minore del doppio della Difesa: Nessun danno
 Attacco minore o uguale alla Difesa: Danno Modificato-(RD*2) | Attacco maggiore del doppio della Difesa: Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE			LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD
Cuoio		☒ Rinforzo (/ 5)	1 - 2	T	1
Cuoio		☒ Rinforzo (/ 5)	3 - 4	T	1
Cuoio		☐ Rinforzo ()	5	T	1
Cuoio		☐ Rinforzo ()	6	T	1
Cuoio		☐ Rinforzo ()	7 - 8	T	1
Cuoio		☐ Rinforzo ()	9 - 10	T	1

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE									
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK
Botanica		INT	+3		○○○○○				
Chimica		INT	+3		○○○○○				
Medicina	*	INT	+3	73	○○○○○				
Resistenza al Dolore		RES	+2		○○○○○				
Concentrazione	*	RES	+3	47	○○○○○				
Oggetti Protettivi (t)		RES	+4		○○○○○				
Artigianato		MAE	+1		○○○○○				
Armi da lancio a 2 mani		MAE	+2		○○○○○				
Colpo Mirato Critico		MAE	+4		○○○○○				
Parare	*	MAE	+3	65	○○○○○				
Armi Exaridrium 2 mani	*	POT	+3	35	○○○○○				
Volontà	*	EGO	+4	36	○○○○○				

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

INCUBUS

SCHEMA DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO _____ Dogi _____ FANATISMO: ●●○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI							ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI		
EGO 34 [2]	+3	31	○○○○○				DIFESA BASE	11
INT 70 [9]	+14	56	○○○○○				INTEGRITÀ BASE	5
MAE 69 [8]	+8	61	○○○○○				PRONTEZZA	139
POT 32 [2]	+3	29	○○○○○				MOVIMENTO	9m (138m)
RES 39 [3]	+7	32	○○○○○				PUNTI AZIONE	8
							VISIONE OTTIMALE	69m

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per 1 check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: Link-N1					check			
DANNO					locazione			
ATTACCO					integrità			
ARMA:					condizione			
DANNO								
ATTACCO								
					NOTE			

Attacco maggiore della Difesa: Danno Modificato-(RD) [min 1] | Attacco minore del doppio della Difesa: Nessun danno
 Attacco minore o uguale alla Difesa: Danno Modificato-(RD*2) | Attacco maggiore del doppio della Difesa: Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE	LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD	INTEGRITÀ	
Cuoio	1 - 2	T	1	/ 8	
Cuoio	3 - 4	T	1	/ 8	
Cuoio	5	T	1	/ 8	
Cuoio	6	T	1	/ 8	
Cuoio	7 - 8	T	1	/ 8	
Cuoio	9 - 10	T	1	/ 8	

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE											
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI
Improvvisare	*	EGO	+3	34	○○○○○						○○○○○
Elettronica		INT	+3		○○○○○						○○○○○
Informatica		INT	+3	60	⊗○○○○						○○○○○
Armi Energia 1 Mano		INT	+1		○○○○○						○○○○○
Percezione	*	INT	+4	70	○○○○○						○○○○○
Progettazione		INT	+3	60	⊗○○○○						○○○○○
Furtività	*	MAE	+4	69	○○○○○						○○○○○
Riflessi		MAE	+2		○○○○○						○○○○○
Muoversi in Combattimento		MAE	+2		○○○○○						○○○○○
Armi a Spargimento	*	POT	+3	32	○○○○○						○○○○○
Oggetti Protettivi		RES	+4		○○○○○						○○○○○
Concentrazione	*	RES	+3	39	○○○○○						○○○○○

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

INCUBUS

SCHEMA DEL PERSONAGGIO

CARATTERE

FOBIA

DESCRIZIONE BREVE

NOME _____ ARCHETIPO Gerush FANATISMO: ●○○○○○○○○○

ATTRIBUTI PRIMARI							ATTRIBUTI SECONDARI	
VALORE [BONUS]	MCK	CHECK	FAULT	PTC	IESP	IESP GENERICI		
EGO 35 [3]	+4	31	○○○○○				DIFESA BASE	12
INT 65 [8]	+7	58	○○○○○				INTEGRITÀ BASE	10
MAE 56 [7]	+9	47	○○○○○				PRONTEZZA	111
POT 45 [5]	+6	39	○○○○○				MOVIMENTO	9m (112m)
RES 49 [5]	+7	42	○○○○○				PUNTI AZIONE	9
							VISIONE OTTIMALE	56m

MCK: somma MCK competenze possedute nell'Attributo; Check: valore effettivo per i check; Fault: fallimenti Check, ogni cinque segnare un iEsp. Ptc: Punti Competenza; Difesa Base: Bonus MAE+Bonus RES; Integrità Base: Bonus POT+Bonus RES; Prontezza: INT+MAE; Movimento: 1 + Bonus MAE; Punti Azione: Bonus MAE; Visione Ottimale: MAE.

COMBATTIMENTO					FERITE E SANITÀ			
ARMA: Link-N3					CADENZA	3	check	locazione
DANNO					COLPI		1-2	TORACE
ATTACCO					CARICA	2	3-4	ADDOME
					TIPO DANNO	N	5	BRACCIO DX
					TIRO UTILE	15m	6	BRACCIO SX
					INTEGRITÀ	3	7-8	GAMBA DX
							9-10	GAMBA SX
							NOTE	
ARMA: BR708					CADENZA	2		
DANNO					COLPI	6		
ATTACCO					CARICA			
					TIPO DANNO	P		
					TIRO UTILE	100m		
					INTEGRITÀ	2		

Attacco maggiore della Difesa Danno Modificato-(RD) [min 1] Attacco minore del doppio della Difesa Nessun danno
Attacco minore o uguale alla Difesa Danno Modificato-(RD*2) Attacco maggiore del doppio della Difesa Danno Modificato*2

Armi automatiche, da lancio, semi-automatiche: check su [MAE], armi a energia: check su [INT] (Danno aggiuntivo del Bonus MAE diviso 2); Armi bianche, exaridrium e corpo a corpo: check su [POT] (Danno aggiuntivo dal Bonus POT); Armi da lancio a spargimento, lanciagranate: check su [POT] (No danno aggiuntivo da Bonus Attributo).

OGGETTI PROTETTIVI					
NOME E NOTE	LOCAZIONE	TIPO DANNI	RD	INTEGRITÀ	
Kevlar	1 - 2	PT(H)	3 (0)	/ 15	
Kevlar	3 - 4	PT(H)	3 (0)	/ 15	
Kevlar	5	PT(H)	3 (0)	/ 15	
Kevlar	6	PT(H)	3 (0)	/ 15	
Kevlar	7 - 8	PT(H)	3 (0)	/ 15	
Kevlar	9 - 10	PT(H)	3 (0)	/ 15	

Tipo Danni: Armonico (A); Biologico (B); Elettrico (E); Impatto (I); Non letale (N); Perforante (P); Sonoro (W); Tagliente (T); Termico (H).

COMPETENZE									
NOME	P	ATTR	MCK	CHECK	GRADI	NOME	P	ATTR	MCK
Volontà	*	EGO	+4	35	○○○○○				
Elettronica		INT	+3		○○○○○				
Meccanica		INT	+3		○○○○○				
Armi Energia 1 Mano	*	INT	+1	65	○○○○○				
Conoscenza Robotica		INT	+0		○○○○○				
Muoversi in Combattimento		MAE	+2		○○○○○				
Armi semiautomatiche 2 Mani	*	MAE	+3	56	○○○○○				
Colpo Mirato Critico		MAE	+4		○○○○○				
Corpo a Corpo	*	POT	+2	45	○○○○○				
Attacco Veloce		POT	+2		○○○○○				
Oggetti Protettivi		RES	+4		○○○○○				
Concentrazione	*	RES	+3	49	○○○○○				

Check: valore effettivo sul quale si effettuano i check; Gradi: ognuno diminuisce di 2 il check sulla specifica competenza; Attr: Attributo; P: Primaria.

[illegible]

Indice

A

Affari loschi 13
Antagonisti 14
Appendice 14
Arrivo a Boatlake Hamlet 8
Asura 5, 26, 27

B

Bambini 18
Blocco Sud 13
Boatlake Hamlet 8, 9, 14, 16, 20
Bruck Helmington 13, 16

C

Caccia all'orso 9
Chuck 13, 16, 17
Cittadini comuni 18
Clodi 16
Coloni del convoglio 18
Come si usa 4
Comparsa 17
Conclusione 12
Co-protagonisti 16

D

Dagon 14
Defiled 17
Denart 5, 32, 33
Dentro Boatlake Hamlet 9
Disaccordi 13
Dogi 5, 34, 35

E

Eveleen di Larvik 14

F

Filippo Del Carso 13, 14

G

Genitrici 14
Gerush 6, 36, 37
Giocatori 4

I

Il canto dei fringuelli 10
Illegittimus 13, 14
Introduzione 8

K

Khar Yojv 13, 16
Klaus 13, 16
Knetter 5, 14, 28, 29

L

Legami 13
Lidia 13, 16

M

mappa accampamento predoni 23
mappa Boatlake Hamlet 20
mappa degli scavi 22
mappa del ponte 19
mappa nave parte 1 24
mappa nave parte 2 25
"Meglio non andare" 13
Morgan 13, 17
Murfy 17

N

Nelle fauci dell'orso 11
Nomi femminili 17
Nomi maschili 17

O

Oltre i confini 10

P

Piccadilly 13
Predoni 14
Predoni Esploratori 15
Predoni Guardie 15
Predoni Soldati 15
Predoni Vedette 15
Prefazione 7
Premessa 4
Prigionieri 13
Protagonisti 4, 5

R

Radiofrequenze 13

S

Scene 4, 7
Scene secondarie e spunti narrativi 13
Scout 16, 18
Sezione narrativa 7
Sidera 5, 13, 30, 31
Simeon Higard 17

T

Tecnocrate 13
Teresa 13, 17

V

Volk 14

Un'ombra minacciosa si staglia sulla tranquilla e prospera colonia di Boatlake Hamlet quando un gruppo di predoni, in combutta con un misterioso individuo, rapiscono alcuni coloni per farne degli schiavi.

Antichi misteri saranno portati alla luce, risvegliando un potente artefatto dell'Era Nucleare

