

VULCANIA

QUICKSTART



CREDITS

“VULCANIA - Quickstart” è un gioco di Gear Games

www.geargames.eu

info@geargames.eu

 facebook.com/vulcaniarpg

 instagram.com/vulcania.geargames



 **Autori:** Mattia Arnaudo e Simone Raspi

 **Direzione artistica:** Mastro Koboldo (Jacopo Tagliasacchi e Virginia Chiabotti)

 **Illustrazioni:** Jacopo Tagliasacchi, Virginia Chiabotti, Giorgia Lanza.

 **Progetto grafico:** Marco “Daeron” Ventura

 **Editing e Revisione:** Marco “Daeron” Ventura

 **Traduzione inglese:** Federico Lorenzo Gavioli

Questa è un'opera di fantasia. Tutti i personaggi e i luoghi sono frutto dell'immaginazione.

RINGRAZIAMENTI

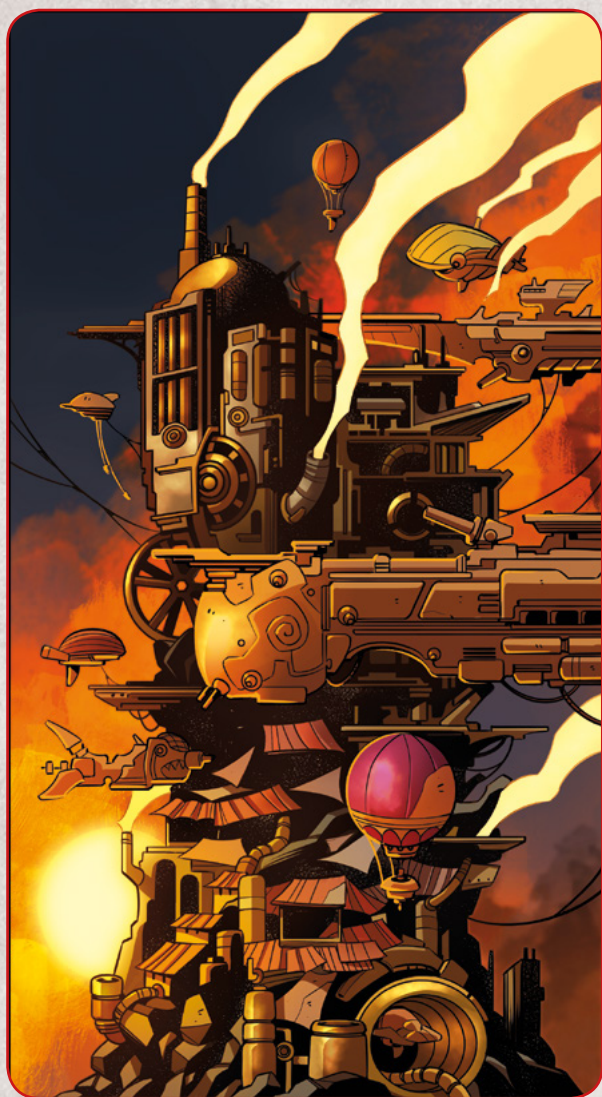


SESSO DROGA E D&D



COSA TROVI IN QUESTA GUIDA

Questa guida rapida ti darà tutto quello che ti serve per provare il gioco e farti un'idea di quello che è il mondo di Vulcania. Una breve infarinatura su personaggi, regole e meccaniche di gioco ti consentirà di affrontare un'avventura da giocare in una o al massimo due sedute, con personaggi pregenerati descritti minuziosamente. Ovviamente è solo un piccolo assaggio di quello che troverai nel manuale completo, ma potrà essere utile per provare le meccaniche di base e per annusare il flavour dell'ambientazione.



LE ATMOSFERE DI VULCANIA

Le peculiarità che caratterizzano Vulcania sono principalmente l'atmosfera e il ritmo. L'ambientazione è basata su un mondo fantastico dal livello tecnologico paragonabile a quello della rivoluzione industriale che caratterizzò la metà del diciannovesimo secolo, unito agli elementi tipici che contraddistinguono la cultura steampunk, strizzando l'occhio alla tradizione bellica legata al mondo del fantasy classico. Aeronavi, dirigibili e treni a vapore sono mezzi di trasporto utilizzati da tutta la popolazione e tecnologie avveniristiche e pittoresche, derivanti dall'alchimia e dall'ingegneria, affiancano la presenza di armi tradizionali come sciabole, spadoni ed asce. La tecnologia e la scienza hanno un ruolo dominante nell'ambientazione: in Vulcania quasi tutto è possibile, ma, esattamente come nella letteratura horror e scientifica dell'ottocento, esiste sempre una spiegazione scientifica (o quasi) dietro ad ogni prodigio o mistero. La parte del mondo in cui è ambientato il gioco è suddivisa in sei grandi arcipelaghi vulcanici, ognuno dei quali si contraddistingue per un proprio flavour particolare: l'Itteghasp incarna le atmosfere vittoriane più classiche dell'Europa della fine del 1800, il Mostucaal è una terra di frontiera dalle connotazioni western, il Nuugard è ammantato da tinte fosche e gotiche tipiche dei romanzi classici horror, il Ketniv rispecchia le tradizioni dell'estremo oriente, il Balastoc ha i colori ed i sapori dell'Africa e del medio oriente, mentre l'Abrabazem è una desolante terra martoriata, tipica delle ambientazioni post-apocalittiche. Il gioco è ambientato a distanza di tredici anni dalla conclusione di una guerra devastante che ha coinvolto tutte e sei le isonazioni, portando quasi al collasso l'intero sistema mondiale. Nel decennio che ha seguito la fine delle ostilità, le varie forze che controllano il mondo hanno trovato nuovi equilibri, ma ormai è chiaro che le cose non torneranno mai più quelle di prima. All'interno di questo scenario si sviluppano le avventure dei personaggi che abitano Vulcania, tra cospirazioni, violenza, misteri ed intrighi internazionali, costellate da investigazioni, inseguimenti mozzafiato e combattimenti all'ultimo sangue degni dei migliori romanzi e film d'avventura.

I PERSONAGGI

Ogni Personaggio è caratterizzato da quattro Attributi, ognuno dei quali è collegato a sua volta a quattro Capacità. Gli Attributi rappresentano la parte innata del personaggio, mentre le Capacità sono gli ambiti in cui tali attributi sono stati sviluppati dal personaggio durante la sua vita. Ciò che invece i personaggi apprendono ed implementano, come conoscenze specifiche e tecniche di combattimento, è rappresentato dalle Arti.

ATTRIBUTI E CONOSCENZE

VIGORE rappresenta la conformazione fisica del personaggio, racchiudendone stazza e robustezza.

Atletismo è la capacità di affrontare sfide atletiche e sportive e viene utilizzato per Test come arrampicarsi, scattare, saltare ecc.

Lotta è l'aggressività fisica, l'attitudine al combattimento e viene utilizzata nei Test ogni qualvolta un personaggio si trovi coinvolto in una rissa o debba confrontarsi con prese e quant'altro.

Potenza rappresenta la forza muscolare del personaggio e viene utilizzata per Test come sfondare barriere, sollevare pesi considerevoli, lanciare oggetti ecc.

Resistenza è la tempra fisica del personaggio, la sua capacità di resistere a sforzi prolungati, a sostanze tossiche per l'organismo, a digiuni prolungati ecc.

DESTREZZA rappresenta il controllo che il personaggio ha del proprio corpo, la precisione.

Agilità è la coordinazione, la capacità di controllare il proprio corpo in condizioni estreme e viene impiegata in Test volti ad effettuare acrobazie, mantenere l'equilibrio ecc.

Furtività è la capacità di essere silenziosi e precisi e viene utilizzata per Test come nascondersi, muoversi silenziosamente, borseggiare, mescolarsi ad una folla ecc.

Manualità è l'accuratezza con cui il personaggio riesce a compiere lavori di precisione come scassinare, fare riparazioni meccaniche, suturare ferite ecc.

Reattività è la capacità di reagire alacremenente una volta identificato un pericolo o un'opportunità. Viene utilizzata in Test effettuati per evitare trappole o evitare gli attacchi in corpo a corpo.

MENTE rappresenta le capacità intellettive del personaggio e l'utilizzo dei cinque sensi.

Analisi è la capacità di ragionamento ed elaborazione degli input ricevuti dagli apparati sensoriali. Viene utilizzata per trovare indizi o passaggi segreti, segni di malattia o avvelenamento, identificare e capire sostanze e apparecchiature.

Intuito è la velocità di pensiero, l'abilità nell'analizzare velocemente persone e situazioni. Viene utilizzata per resistere al fascino o alla parlantina dei malintenzionati.

Sensi è l'insieme delle capacità percettive del personaggio. Test di Sensi vengono impiegati ogni qualvolta il personaggio non stia cercando attivamente qualcosa, ma sia chiamato a identificare pericoli od opportunità derivanti da nemici o dall'ambiente circostante. È inoltre fondamentale per mirare utilizzando armi da fuoco.

Disciplina è la capacità di mantenere alta la concentrazione anche in condizioni di elevato stress. Viene utilizzata per non farsi prendere dal panico, per compiere operazioni che necessitano un alto grado di concentrazione ecc.

MAGNETISMO rappresenta il modo di interagire con le altre persone, il mondo e le energie che influenzano l'universo, quali che esse siano: fato, divinità o sorte.

Aggressività è la capacità di soggiogare psicologicamente il prossimo. Può essere utilizzata nei Test per estorcere informazioni sotto minaccia, far capire a qualche impiccione che in realtà non ha visto nulla ecc.

Astuzia è la facilità e la bravura che si ha nel mentire o fuorviare il proprio interlocutore. Viene utilizzato per convincere qualcuno di qualcosa di falso, farsi passare per qualcun altro ecc.

Fascino è la capacità del personaggio di suscitare simpatia e di mettere a proprio agio il proprio interlocutore. Verrà utilizzato per Test volti a sedurre una persona, convincere qualcuno a concedere la propria fiducia ecc.

Fortuna rappresenta quanto gli dei o chi per essi ti vogliono bene! Un Test di Fortuna verrà utilizzato per determinare se troverai proprio quello che ti serve, se il cecchino sul campanile sparirà a te o al tuo amico ecc.



Inoltre, per gestire al meglio il tuo personaggio durante l'azione, avrai a disposizione degli **Indicatori Tattici** i cui valori derivano da quelli di una Capacità, più eventuali modificatori derivanti da arti, equipaggiamento o altri fattori.



Schivare è la capacità di sfuggire agli attacchi nemici durante il combattimento corpo a corpo, si calcola sommando Valore Reattività + eventuali modificatori.



Eludere è la Capacità del personaggio di evitare sia gli attacchi a distanza che quelli con un'area d'effetto. Si calcola sommando Valore Fortuna + eventuali modificatori.



L'Iniziativa rappresenta la Capacità di reagire con lucidità durante il combattimento. Si calcola sommando Valore Disciplina + eventuali modificatori.



Movimento rappresenta quanti cubitus (circa 1,3 metri) si possono percorrere durante un round di gioco e si calcola sommando metà DESTREZZA arrotondata per eccesso più 3.



Le **Ferite** rappresentano i danni che il tuo personaggio può sostenere prima che sopraggiunga l'eterno riposo. Si calcola sommando metà Resistenza arrotondata per eccesso più 3.

LE ARTI

Le Arti rappresentano gli ambiti di specializzazione che il tuo personaggio ha sviluppato durante la sua vita passata o svilupperà durante le sue avventure. Esse ti conferiranno abilità specifiche, conoscenze, oppure competenze, cioè la possibilità di utilizzare in modo avanzato le tue Capacità. Un personaggio che si cimenti in un utilizzo avanzato delle Capacità senza l'adeguata competenza potrà superare il relativo Test solo ottenendo un Successo con Opportunità. Nella descrizione dei personaggi pregenerati contenuti in questa guida, verranno descritte nello specifico le arti apprese da ognuno di essi.

EQUIPAGGIAMENTO

La rivoluzione industriale ha portato nelle case degli abitanti di Vulcania un gran numero di congegni straordinari, dispositivi a controllo remoto e armi incredibilmente performanti. Gli oggetti con cui equipaggerai il tuo personaggio lo caratterizzeranno non meno degli altri aspetti visti fino ad adesso.

Nella descrizione dei personaggi pregenerati contenuti in questa guida, verranno descritti nello specifico armi ed oggetti posseduti da ognuno di essi.

LE REGOLE

Le regole di Vulcania sono semplici ed intuitive, create per rendere anche i momenti di combattimento fluidi ed avvincenti, senza però rinunciare a profondità ed azione.

Per permettere al Narratore di supervisionare al meglio ogni azione, il sistema non gli richiederà di tirare alcun dado, perché tutti i Test verranno sempre svolti dal punto di vista dei giocatori. Nel caso di un'interazione con l'ambiente, il giocatore tirerà contro una difficoltà fissata dal Narratore. La stessa dinamica verrà utilizzata quando un personaggio attaccherà o verrà attaccato da un avversario; nel primo caso, la difficoltà sarà data dal valore di **schivare** dell'avversario, mentre nel secondo caso questa prova sarà effettuata con un Test di **schivare** del giocatore contro il valore di **attaccare** dell'avversario.

Per determinare se il tuo personaggio avrà ottenuto un successo o un fallimento nel tentativo di compiere un'azione, dovrai effettuare un **Test**, cioè tirare un dado a dodici facce (d12) e sommare il Valore Capacità che meglio descrive l'azione che stai eseguendo (ad esempio se vuoi saltare da un punto ad un altro, sommerai il valore della Capacità Atletismo). Se il punteggio totale è superiore o uguale alla Difficoltà stabilita dal Narratore, hai ottenuto un Successo; se invece è inferiore avrai ottenuto un Fallimento.



ESEMPIO

Vas si trova in piedi sul cofano di un veicolo in corsa, pronto a saltare sul treno che sta passando di fianco a lui. Per determinare il successo o il fallimento della prova che vuole compiere, il Narratore, stabilisce che il Test dovrà essere eseguito utilizzando la Capacità Atletismo. Trattandosi di un'impresa piuttosto pericolosa, la Difficoltà del Test sarà di 13. Vas ha un Valore di 7 (Atletismo 2 + VIGORE 5), quindi gli servirà ottenere almeno 6 sul tiro del d12 per superare il Test, facendo in modo che il suo salto vada a buon fine ed evitando di schiantarsi al suolo.

Un Test potrà dare diversi esiti, che vanno al di là del mero successo o fallimento.

Successo: hai eguagliato o superato la Difficoltà imposta dal Narratore. Il Test di Capacità ha successo e l'azione viene eseguita secondo le tue intenzioni.

Fallimento: il risultato del Test non ha raggiunto la Difficoltà imposta dal Narratore. Il Test di Capacità è fallito. Alcune Capacità prevedono che tu possa salvare la situazione evitando un clamoroso fallimento come descritto in seguito.

Successo con Opportunità: la Fortuna ti sorride! Hai ottenuto un 11 o un 12 come risultato del tiro del d12! Non solo il Test di Capacità è superato, ma ottieni una condizione favorevole. A questo punto sarai tu a proporre al Narratore la natura dell'evento favorevole. Il Narratore potrà approvare la tua proposta oppure, nel caso in cui sia esagerata o fuori contesto, decidere direttamente quale vantaggio avrai ottenuto.

Fallimento con Imprevisto: il d12 si è fermato inesorabilmente sul numero 1, nessuno potrà salvarti da un fallimento di tali dimensioni! Non solo il Test di Capacità non è superato, ma il destino ti è avverso, imponendoti ulteriori conseguenze nefaste. Il Narratore ti descriverà la

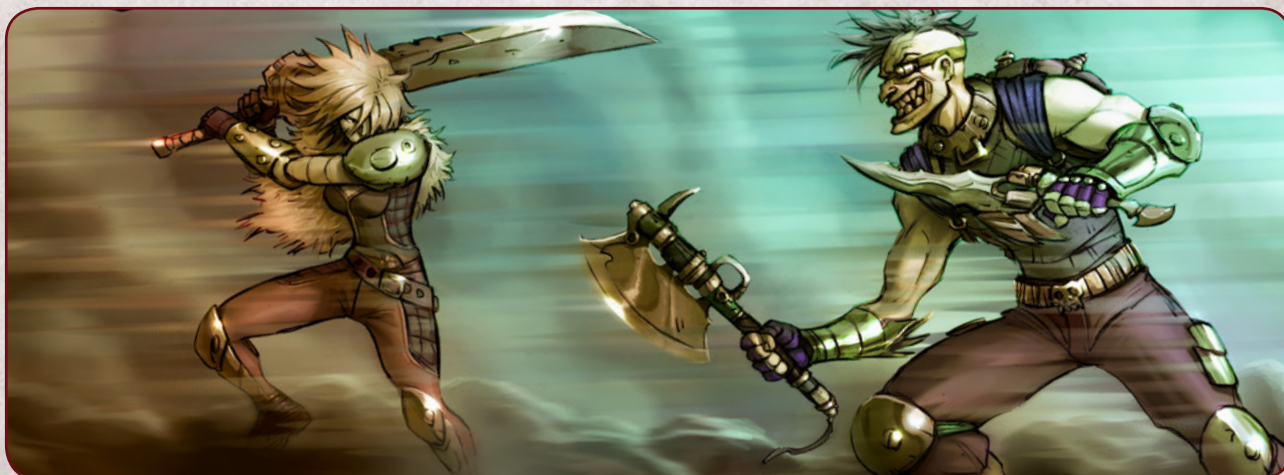
Grado	Difficoltà
Banale	6
Facile	8
Medio	10
Impegnativo	12
Difficile	14
Straordinario	16
Epico	18

natura della condizione oppure ti infliggerà un malus di -1 sul Test successivo che effettuerai.

Anche in questo caso, durante il combattimento, il Narratore potrà avvalersi di un tuo Fallimento con Imprevisto e sfogare fino in fondo il proprio sadismo!

Ingranaggi del Fato

Dicono che la fortuna aiuti gli audaci e per sopravvivere alle insidie che il Narratore ti farà trovare sul tuo cammino, avrai sicuramente bisogno sia di fortuna che di audacia! Nel corso di ogni seduta di gioco, avrai a disposizione tre Ingranaggi del Fato con cui potrai provare a corrompere la sorte ed ottenere così la possibilità di ritentare un Test fallito o beneficiare di un'Opportunità proprio come se avessi ottenuto un 11 od un 12 con il tiro di dado. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che sarà il Narratore a ricevere gli Ingranaggi spesi e potrà disporne per utilizzarli allo stesso modo contro i personaggi. Il Narratore, inoltre, potrà elargire Ingranaggi del Fato dalla propria riserva (5 più quelli ricevuti dai giocatori) per dare prova del proprio magnanimo senso di giustizia premiando i giocatori che si distinguono per perspicacia, eroismo o spettacolarità.



COMBATTIMENTO

Il combattimento è un momento del gioco in cui sarai catapultato al centro dell'azione e, per meglio organizzare il susseguirsi degli eventi, sarà gestito da regole più approfondite e dettagliate.

Lo scorrere del tempo durante uno scontro è suddiviso in round, all'interno dei quali personaggi ed avversari si alterneranno seguendo un ordine ben preciso. All'inizio del combattimento, ogni giocatore effettuerà un Test di **iniziativa** (Valore Disciplina + eventuali modificatori) ed il Narratore, o chi per esso, posizionerà un segnalino identificativo per ogni personaggio in ordine decrescente. Gli avversari controllati dal Narratore useranno direttamente il loro valore di **iniziativa**. Da questo momento in poi, i risultati dei Test non avranno più alcuna importanza, ma sarà tenuto in considerazione solamente il posto occupato nell'ordine di intervento, che d'ora innanzi chiameremo **slot di Iniziativa**. Arti, Opportunità ed altri fattori potrebbero determinare, nel corso del combattimento, lo spostamento dei segnalini tra i diversi slot di Iniziativa.

Ogni round, potrai compiere un'**Azione** e una **Manovra**. Come regola generale, quando ti sarà richiesto di effettuare un Test, si tratterà di un'**Azione** (attaccare, fare un'acrobazia, nascondersi...), altrimenti sarà una **Manovra** (muoversi, estrarre, buttarsi a terra...).

Nel momento in cui agirai nei confronti di un avversario, dovrai effettuare un Test sulla Capacità indicata nella descrizione dell'arma che stai utilizzando (**Attaccare**). Se, ad esempio, starai cercando di infilzare il nemico con la tua sciabola, dovrai tirare il d12, sommare il Valore Atletismo e verificare se avrai ottenuto un risultato pari o superiore al valore di **schivare** del bersaglio.



Una volta che hai determinato che il colpo è andato a segno, è arrivato il momento di stabilire quanti danni hai inferto al tuo avversario. Ogni arma è in grado di infliggere 1 o più danni in base al risultato del d12. Nella descrizione dell'arma, troverai la progressione del danno inflitto, rappresentata da una barra numerata da 1 a 12 caratterizzata da diversi colori. Se il risultato del dado sarà un numero al di fuori della zona colorata infliggerai 1 danno, se sarà un numero della zona verde infliggerai 2 danni, della zona gialla 3 e, infine, della zona rossa 4 danni.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 danno					2 danni		3 danni		4 danni		

Il **Vantaggio in Combattimento** ti consente di infliggere 1 danno aggiuntivo in seguito ad un Test di **attaccare** eseguito con successo. Il Vantaggio si ha sfruttando situazioni tattiche, come superiorità numerica, posizione sopraelevata, una carica, un colpo sparato a bruciapelo oppure attaccando personaggi afflitti da condizioni sfavorevoli.

All'interno del round, guidati dall'ordine di **iniziativa**, agiranno anche i tuoi avversari controllati dal Narratore. Quando saranno loro ad agire, dovrai utilizzare **schivare** per vedere se sarai in grado di neutralizzare gli attacchi in mischia oppure **eludere** per verificare se riuscirai ad evitare i proiettili che ti pioveranno addosso.

OPPORTUNITÀ ED IMPREVISTI

Un'Opportunità è un colpo eccezionale che ti darà la possibilità di eseguire attacchi e mosse speciali legati all'arma che usi o alle arti di combattimento del tuo personaggio. Le opportunità vengono generate nel momento in cui ottieni un risultato di 11 o più con il d12 del Test di **attaccare** oppure quando decidi di spendere un **Ingranaggio del Fato** dopo un Test eseguito con successo. Allo stesso modo, di fronte ad un fallimento con imprevisto, sarà il narratore a poter utilizzare le Opportunità degli avversari contro il mal capitato di turno.

Nella descrizione dei personaggi pregenerati e degli avversari contenuti in questa guida, verranno descritti nello specifico alcune Opportunità utilizzabili in combattimento.

Per rendere più comprensibili le regole descritte in questo capitolo, riportiamo la descrizione del primo round di un combattimento che vede protagonista un gruppo di personaggi di rango esperto.

Chana, Vas e Lamia si stanno dirigendo verso il laboratorio segreto del Ragno Cremisi, un'organizzazione criminale che si sta espandendo nel quartiere industriale, grazie ad una nuova potente droga che sta mietendo vittime tra la popolazione. Boss Hoog, un importante criminale locale, non gradisce che tale attività fiorisca all'interno del proprio territorio ed assolda il gruppo per sgominare la banda rivale. Purtroppo, le indagini dei personaggi non sono state troppo discrete ed il Ragno Cremisi si aspetta l'arrivo dei nostri eroi!

La stanza che dovrebbe ospitare il laboratorio è in realtà occupata solamente da alcune grosse casse impilate alla rinfusa, da dietro le quali emergono quattro nerboruti avanzi di galera con le armi in pugno. È il momento di tirare l'**iniziativa**! Chana ottiene 12 con il dado, più il suo bonus 5 fa 17, Lamia totalizza 12 e Vas 10. I Bruti hanno un valore di 10, mentre l'Assassino nascosto dietro alle casse 13. Si vanno quindi a sistemare gli slot di iniziativa.



Chana, avendo ottenuto un'opportunità sul Test di Iniziativa, può utilizzare una manovra aggiuntiva durante il suo primo round. Si muove dietro l'angolo di una cassa (manovra), mira (manovra) e fa fuoco contro uno dei bruti (azione). Utilizzando una pistola, dovrà effettuare un Test di Sensi per **attaccare**, sommare +1 per aver mirato ed applicare l'eventuale modificatore riportato nella descrizione dell'arma (nel caso della pistola è -1). Ottiene 6 con il dado, sommando il suo valore 6 e i modificatori ottiene 12. Il punteggio di Eludere del bruto è 10, quindi viene colpito! Non resta che confrontare il risultato del dado con la barra di progressione del danno della pistola per verificare l'efficacia del colpo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Il risultato 6 implica che il proiettile infligge 1 danno.

A questo punto, è il momento dell'assassino che striscia alle spalle di Chana nel tentativo di coglierla di sorpresa. Chana deve effettuare un Test di Sensi per accorgersi della minaccia. Totalizza 13, ma il valore di Furtività dell'Assassino è 15, quindi non si rende conto del pericolo imminente. L'assassino si muove e attacca con la daga. Chana effettua il Test di Schivare, ottiene 4 con il d12 e, sommando il suo punteggio 4, totalizza 8. Il valore di Attaccare dell'Assassino è 13, quindi il colpo va a segno.

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Verificando la barra di progressione del danno dell'Assassino, si ricava che, con un risultato di 4 sul dado, i danni inflitti dall'attacco sono 2. Essendo sorpresa, però, Chana

offre Vantaggio in Combattimento al nemico e quindi subisce un danno addizionale, per un totale di 3!

Il narratore decide anche di attivare una delle opportunità dell'assassino e consegna al giocatore di Chana un Ingranaggio del Fato per utilizzare **Anticipare** ed avanzare di 2 slot nell'ordine di Iniziativa. Dal prossimo round quindi l'ordine di iniziativa cambierà in questo modo:



È giunto il turno di Lamia che avanza contro i bruti mulinando le sue scimitarre ed attacca! Ci penserà Vas a dare man forte alla povera Chana. Tira il d12 per **attaccare** ed ottiene 11! Sommando il punteggio di Atletismo 5 ed il modificatore dell'arma +1 totalizza 17, più che sufficiente per ottenere un successo nei confronti del valore di **schivare** del Bruto che è 10.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Avendo ottenuto 11 con il dado, Lamia infligge 3 danni e potrà beneficiare anche di un'Opportunità! Grazie all'arte **Lame Zaffiro**, utilizza **Lame Gemelle** ed effettua immediatamente un attacco contro un altro Bruto. Ottiene 9 con il dado, quindi colpisce ed infligge 2 danni al secondo bersaglio. Entrambi i bruti cadono a terra esanimi!

Vas si muove verso l'Assassino con l'intento di fargli assaggiare il suo Malleus, un'arma tormentum dalla potenza straordinaria! Sfortunatamente, la mala sorte è sempre in agguato ed il d12 si ferma inesorabilmente sul 1! L'attacco va a vuoto offrendo la possibilità al narratore di sfogare il suo proverbiale sadismo! Vas inciampa e cade rovinosamente a terra di fronte al proprio avversario, che lo sbeffeggia ridendo di gusto!

I due Bruti rimasti provano ad accanirsi contro Lamia, che ha appena fatto a fette due dei loro compari. Il primo Test genera un 6 che sommato al valore di Reattività 4 dà 10. La scimitarra non offre alcun modificatore al Test di **schivare**, ma per fortuna il punteggio di **attaccare** del Bruto è 10, quindi lo spadone mulina vicino alla testa di Lamia recidendole una ciocca di capelli, ma senza infliggere alcun danno. Nei confronti del secondo attacco, il d12 si ferma sul 9, garantendo di evitare l'attacco. Lamia però vuole ottenere qualcosa di più da questa difesa e decide di spendere un Ingranaggio del Fato per utilizzare l'Opportunità **Croce Difensiva** (acquisita grazie all'arte **Lame Smeraldo**). Incrociando le lame blocca l'arma avversaria, poi con una scimitarra devia il colpo verso il basso, mentre con l'altra ferisce il Bruto al volto, infliggendogli 1 danno.

Il round volge quindi al termine, lasciando posto al successivo. Questa volta sarà l'Assassino ad agire per primo; riuscirà ad avere la meglio sui personaggi? O vista la fine prematura dei suoi alleati preferirà togliere il disturbo?

Una volta apprese le meccaniche basilari del gioco, un round di combattimento dovrebbe durare al massimo una manciata di minuti, all'interno dei quali, però, prendono vita diverse azioni spettacolari e qualche colpo di scena. Regolamento, arti ed equipaggiamento forniscono innumerevoli spunti per rendere un combattimento ricco di azione, ma allo stesso tempo semplice e rapido. Ovviamente starà poi a giocatori e narratore arricchirlo con descrizioni, battute ed improvvisazione!

In Vulcania ogni personaggio è completamente personalizzabile e, per darvi un assaggio di tutte le variabili che potrete trovare nel manuale, abbiamo pensato di mostrarvi nel dettaglio cinque personaggi con già un po' di esperienza sulle spalle. Nelle prossime pagine andremo ad esaminare le arti e l'equipaggiamento di ognuno di loro; troverai inoltre alcune sezioni dedicate alle regole: abbiamo pensato che inserirle direttamente vicino agli elementi a cui fanno riferimento fosse il modo più comodo e veloce per apprenderle.

In fondo a questo volume potrai trovare le schede precompilate per affrontare l'avventura "La Maledizione del Villaggio Axpron", tramite cui potrai iniziare ad immergerti nelle torbide atmosfere di Vulcania!

L'EQUIPAGGIO DELLA VIPERA ROSSA

Una volta terminata la Guerra per Letvia, che ha insanguinato le Isonazioni per oltre un quinquennio e che ha portato quasi al collasso della civiltà, la gente ha dovuto reinventarsi la propria vita. Hamil Kdhir riuscì a rubare un vecchio cargo militare Abrab e a radunare un piccolo equipaggio attorno a sé. Da allora, la Vipera Rossa ha solcato i cieli di Vulcania trasportando passeggeri o merci (più o meno legalmente), lavorando come mercenari o cacciatori di taglie e, talvolta, dandosi a piccoli atti di pirateria.

AARON FRAK

Origini: Abrabazem

Tratto Speciale: Mutazione, Occhi da Rettile (in grado di vedere in assenza di luce)

Passato: Entropista

Il professor Frak era un giovane insegnante presso l'accademia entropica del monopolio degli Alchimisti, quando il monte Abrab esplose sconvolgendo per sempre quello che fu uno dei più grandi imperi economici di Vulcania. Grazie alla sua posizione, riuscì a ottenere un passaggio per abbandonare il paese, ma le sostanze tossiche generate dall'infausto evento, lasciarono un segno indelebile sulla sua persona: i suoi occhi mutarono orribilmente fino ad assumere le sembianze di quelli di un rettile, con una sottile pupilla verticale e spesse palpebre squamose, ma conferendogli la capacità di vedere anche nella più totale oscurità.

Aaron subì un forte crollo psicologico, sprofondando nella depressione e nella tossicodipendenza. Fu Hamil, che era in cerca di un alchimista da aggiungere alla sua ciurma, a ripescarlo dal fondo dell'abisso e restituirgli la dignità perduta. Aaron è un personaggio schivo e decisamente inadeguato ai rapporti interpersonali, suscettibile a violenti attacchi di rabbia, che sfociano spesso in coloriti alterchi; per fortuna generalmente non oltrepassano la violenza verbale. Nonostante la sua mutazione causi spesso disgusto ed atteggiamenti discriminatori, non fa nulla per nascondere il proprio aspetto; anzi, se costretto dalle circostanze a doversi camuffare, affronta la situazione con fastidio e insofferenza.

ARTI

Maestro Entropico

▣ **Conoscenze Accademiche (Alchimia):** conosci diverse discipline tra cui la chimica e la metallurgia, unite l'una all'altra da filosofie esoteriche.

▣ **Conoscenze Ambientali (Aree Urbane):** conosci gli ambienti cittadini, o comunque densamente abitati riguardanti urbanistica, relazioni sociali, pericoli e quant'altro.

▣ **Competenza (Armi Alchem):** maneggiare le strabilianti attrezzature belliche progettate dagli alchimisti non è uno scherzo, ma tu sai dove mettere le mani e fare in modo che il loro spaventoso potenziale sia rivolto contro i tuoi nemici e non contro te stesso... quasi sempre per lo meno.

▣ **Artigianato (Creare Ordigni):** i reagenti alchemici sono sostanze altamente instabili e pericolose da maneggiare: il minimo errore e ti polverizzi la barba... nella migliore delle ipotesi; ma tu sai quello che fai, isolandoti dalle possibili distrazioni e focalizzandoti sul tuo lavoro.

Architetto Entropico

▣ **Creazione istantanea:** riesci a maneggiare i reagenti con perizia e rapidità fuori dal comune, riuscendo a scatenare fenomeni alchemici in una manciata di secondi. Effettuando con successo un Test di Manualità, puoi creare un ordigno in 1 round. La Difficoltà di fabbricazione è incrementata di 2 e l'ordigno così creato è altamente instabile: deve essere utilizzato nel corso del round successivo, oppure detonerà nelle tue mani alla fine del round.

▣ **Modificare Ordigni:** le tue conoscenze dell'alchimia e delle attrezzature progettate dal tuo Monopolio ti consentono di migliorare gli ordigni. Effettuando con successo un Test di Manualità con Difficoltà pari a quella dell'ordigno in questione +2, puoi modificarlo in modo che esploda con un ritardo di massimo 5 round oppure venga attivato da pressione o da altre interazioni, trasformandolo in una mina.

Bombarolo

L'utilizzo di ordigni non si limita al semplice "lancia e abbassati". Conoscere questi oggettini divertenti può essere il vero valore aggiunto per risolvere le situazioni più spinose.

☞ **Lancio Lungo:** è tutta una questione di polso e fluidità. Aumenti di 2 cubitus la gittata quando lanci un ordigno.

🚫 **Not in my House:** sai come difendere il tuo territorio dai malintenzionati. Quando sei bersaglio di un ordigno, puoi afferrarlo al volo con la delicatezza necessaria per non farlo detonare e rispedirlo al mittente.

— EQUIPAGGIAMENTO —

Daga [Lotta]**Arma da Mischia**

Taglia: piccola

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 + 1  + 1

Se discrezione ed efficacia sono quello che stai cercando, la daga è l'arma che fa per te. Leggera, ben bilanciata e facile da occultare, ottima per gli scontri in spazi angusti e per le coltellate alla schiena.



Alcune armi sono più facili da utilizzare di altre per bilanciamento, peso o dimensioni. La maneggevolezza è il modificatore che dovrai applicare al tuo Test di **attaccare** utilizzando l'arma in questione e presenterà l'icona gialla con la lama per quanto riguarda gli attacchi in mischia o quella rossa con la pistola per gli attacchi a distanza.



Ci sono armi create per agevolarti nel compito di deviare i colpi del nemico ed altre che nel corpo a corpo rappresentano più un impiccio che altro. La difesa è il modificatore che dovrai applicare al tuo Test di **schivare** utilizzando l'arma in questione in corpo a corpo.

Pistola [Sensi]**Arma da Fuoco**

Taglia: piccola

Tipo: da distanza (raggio 12 – colpi 6) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 1  - 3

La pistola è l'arma da fuoco più diffusa su Vulcania. Buon prezzo, ottima affidabilità e giusto peso, perché pesante è buona, pesante è affidabile! Se si inceppa puoi sempre tirarla in testa al nemico.



Zeus

Munizioni

Tipo: da distanza (linea: 6) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Queste speciali munizioni sono costituite da un bossolo che contiene una quantità limitata di reagenti, separati in piccole camere alchemiche miniaturizzate. Quando il percussore colpisce la cartuccia, le sostanze in essa contenute si mescolano, innescando una reazione che genera una scarica elettrica che si propaga in linea retta fino ad una distanza di 6 cubitus. Sostanzialmente, questo proiettile può trasformare una comune pistola in uno Iuppiter, con l'unica differenza che non beneficia dell'Opportunità. A differenza delle armi alchemiche, può essere utilizzato senza alcuna competenza particolare con una qualsiasi arma da fuoco.

Acidus [Intuito]

Arma Alchem

Taglia: media

Tipo: da distanza (raggio: 6 – area: 2) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----



- 1



- 2

Questa sorta di piccolo fucile ospita un serbatoio all'interno del quale i reagenti si mescolano, generando una sostanza instabile ed altamente corrosiva che viene incapsulata ed espulsa sotto forma di proiettili che esplodono una volta raggiunta la gittata massima dell'arma o quando colpiscono un oggetto solido. Il composto acido inonda un'area di 2 cubitus quadrati e, a contatto con materiali solidi, può sprigionare una nube di gas urticanti. Tutti i danni inflitti dall'Acidus ignorano la riduzione danno offerta da eventuali armature.



Quando sfrutti un'Opportunità con quest'arma, puoi infliggere a tutti i personaggi nell'area di effetto la condizione Disorientato.

Flagrant [Intuito]

Ordigno

Area: 2

Complessità: 16

L'esplosione generata da questo ordigno genera una potente fiammata che arrostitisce tutto quello che si trova nell'area d'effetto. I bersagli subiranno 2 danni a causa delle ustioni riportate.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, puoi infliggere ai bersagli la condizione In Fiamme.

Gli ordigni sono simpatiche bombette che, a seguito di un urto violento, innescano una reazione alchemica che, in base ai reagenti in essi contenuti, genera effetti di svariato tipo, dall'esplosione violenta, al congelamento, alla formazione di fumi o liquidi, accompagnati da conseguenze spesso nefaste. All'interno di ogni ordigno, ci sono dei serbatoi pieni di reagenti che, quando colpiscono un bersaglio (non necessariamente vivente), si mescolano generando una reazione specifica. Chiunque può utilizzare un ordigno, basta togliere la sicura e lanciare, possibilmente contro il bersaglio designato.

La difficoltà nell'ottenere il massimo risultato lanciando un ordigno sta nel calcolare il punto migliore in cui farlo detonare. Lanciare un ordigno quindi, a differenza delle armi da lancio che utilizzano la Capacità Manualità, necessita un Test di Intuito con Difficoltà pari a 8 più il numero di bersagli all'interno dell'area d'effetto. Ovviamente, maneggiare marchingegni alchemici potrebbe portare conseguenze catastrofiche: se incapperai in un Fallimento con Imprevisto durante il Test effettuato per lanciare l'ordigno (il fatidico 1 sul dado), esso ti detonerà tra le mani... e tanti auguri! La distanza a cui si può lanciare l'ordigno è pari al punteggio di Potenza del personaggio. Lanciare oltre a questa soglia comporta un malus di -1 per ogni cubitus extra.

Nel caso invece in cui siano i personaggi a dover fronteggiare il lancio di un ordigno, dovranno effettuare un Test di Eludere con Difficoltà pari a quella indicata nella descrizione dell'avversario.

Fumidus [Intuito]

Ordigno

Area: 3

Complessità: 8

Dagli ugelli presenti sull'ordigno, si espande una nube di fumo denso che riduce la visibilità a 1 cubitus. Il fumo non è tossico e permane nell'area per 3 round.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, la cortina fumogena durerà 2 round aggiuntivi.

Glacies [Intuito]

Ordigno

Area: 3

Complessità: 10

L'ordigno crea uno strato di liquido congelato altamente scivoloso che permane per 5 round prima di sciogliersi. Tutti i bersagli all'interno dell'area subiscono la condizione Sbilanciato. Chiunque tenti di muoversi all'interno dell'area influenzata cade immediatamente a terra e subisce la condizione Prono.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, la temperatura si abbassa talmente tanto da infliggere 1 danno ai bersagli presenti nell'area.

Glutinum [Intuito]

Ordigno

Area: 3

Complessità: 8

Quando l'ordigno detona, sparge una sostanza vischiosa che incolla istantaneamente i bersagli al suolo, infliggendo la condizione Bloccato. La sostanza resta attiva per 2 round, dopodiché si cristallizza e può essere infranta e calpestata senza conseguenze. Chiunque entri nell'area influenzata dal glutinum prima che il suo effetto si esaurisca resta immediatamente incollato al suolo.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, la sostanza vischiosa durerà un round aggiuntivo.

I Mutageni interagiscono positivamente con la fisiologia umana. Sono venduti in speciali provette dotate di un iniettore sottocutaneo brevettato dal Monopolo degli Alchimisti che permette a chiunque, anche senza addestramento specifico, di utilizzarli facilmente su sé stessi o su alleati consenzienti. Ovviamente, sono sostanze complesse e potenti che potrebbero anche rivelarsi pericolose se l'organismo di chi le assume non reagisse positivamente agli stimoli innescati. Abusarne è inoltre sconsigliabile, in quanto un dosaggio eccessivo potrebbe portare al collasso dell'organismo con conseguenze anche letali.

Prendere un mutageno dalla tasca (o comunque da un alloggiamento a portata di mano) e iniettarlo è un'Azione e, affinché si possa beneficiare dell'effetto, bisogna superare un Test di Resistenza con Difficoltà pari alla Complessità del mutageno somministrato. Gli effetti, salvo diversa indicazione, sono istantanei o permangono il round di assunzione e quello successivo.

Assumere più dosi dello stesso mutageno, nell'arco di un'ora o meno, causa stati debilitanti i cui esiti sono da verificarsi con un Test di Resistenza; in caso di Successo con Opportunità il mutageno farà effetto normalmente, in caso di semplice Successo il mutageno non avrà alcun effetto, in caso di Fallimento il personaggio crollerà al suolo e rimarrà in stato comatoso per un paio d'ore. In caso di Fallimento con Imprevisto fatemi sapere: mio cugino gestisce un'impresa di pompe funebri...

Speciale: quando ottieni un Fallimento con Imprevisto sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione, oltre a non beneficiare degli effetti del mutageno, subirai 1 danno.

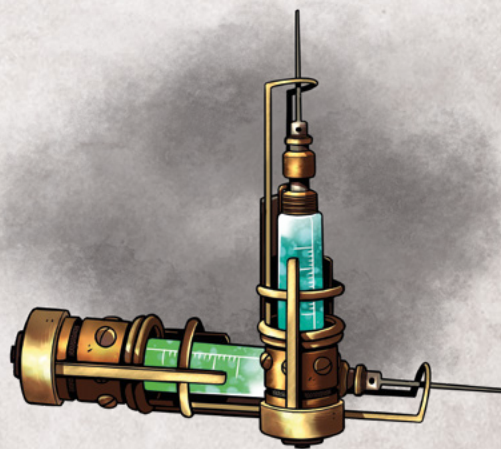
Potio

Mutageno

Complessità: 6

Questa sostanza azzurrina ha degli effetti istantanei a dir poco miracolosi, infondendo un'estrema capacità rigenerativa in grado di rimarginare ferite e rivitalizzare i tessuti danneggiati. Ingerire una Potio consente al personaggio di recuperare immediatamente una ferita.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione di questo mutageno, recuperi una ferita aggiuntiva.



Purificatio

Mutageno

Complessità: 10

Questa sostanza blu dà una scossa adrenalina all'organismo, restituendogli la normale funzionalità che potrebbe essere stata compromessa da traumi o intossicazioni. Il personaggio può rimuovere tutte le condizioni negative che lo affliggono.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione di questo mutageno, recuperi una ferita.

Pharus

Attrezzatura speciale

Complessità: 9

Questa lanterna schermata è alimentata da una piccola batteria Vulcanus che la rende praticamente inesauribile. L'intensità della luce può essere regolata e direzionata andando ad illuminare fino ad un'area di 12 cubitus.

HAKHEEM MBAMA

Origini: Balastoc

Tratto Speciale: Aiuto Divino (puoi utilizzare un Ingrandimento del Fato per applicare un bonus di +4 ad un Test appena effettuato)

Passato: Ingegnere

Quando la guerra volse al termine, Hakeem era poco più di un bambino, uno dei tanti orfani che affollavano le strade di Mettak, vivacchiando di furti o altri espedienti. Quando cercò di alleggerire un giovane pilota, rientrato in patria dopo la svolta riformista del regime teocratico che governa il Balastoc, la sua vita cambiò. Hamil, infatti, vide qualcosa di speciale nel ragazzino e decise di prenderlo sotto la propria ala, insegnandogli i rudimenti della meccanica e facendolo poi studiare presso l'accademia degli Ingegneri. Oggi Hakeem è il meccanico di bordo della Vipera Rossa, il membro più anziano della ciurma ed il braccio destro di Hamil, che considera come una figura paterna. È un giovane allegro e gioviale, anche se la sua tendenza allo scherno lo rende spesso irritante.

ARTI

Delinquente

❑ **Conoscenze Ambientali (Aree Urbane: Bassifondi):** sai destreggiarti a meraviglia nei quartieri più malfamati dei centri urbani.

❑ **Competenza (Borseggiare - Furtività)**

❑ **Competenza (Scassinare - Manualità)**

❑ **Dileguarsi:** sei un maestro nel mescolarti alla gente e far perdere le tue tracce. Ricevi un bonus +2 ai Test di Furtività per confonderti tra la folla o per evitare di essere pedinato.

Meccanicus

❑ **Conoscenze Accademiche (Ingegneria):** conosci i segreti delle batterie Vulcanus e la conoscenza approfondita di congegni e veicoli motorizzati.

❑ **Conoscenze Ambientali (Aree Urbane):** conosci gli ambienti cittadini, o comunque densamente abitati riguardanti urbanistica, relazioni sociali, pericoli e quant'altro.

❑ **Competenza (Riparazioni Meccaniche - Manualità):** hai passato anni a studiare, smontare e rimontare congegni, motori e componenti meccaniche. Aggiustare le cose è la tua specialità.

❑ **Cibernetica Avanzata:** le meraviglie sfornate dal Monopolio degli Ingegneri non hanno segreti per te. Sei in grado di interfacciarti con i Congegni creati dal tuo monopolio come Azione Gratuita.

❑ **Perizia Balistica:** utilizzando una Manovra, puoi effettuare un Test di Manualità per disinceppare un'arma da fuoco.

Tecnicus

❑ **Capo Officina:** studi ed esperienza sul campo hanno fatto di te un vero mago dalla meccanica. Ricevi un bonus di +2 a tutti i Test di Manualità per riparare congegni o veicoli danneggiati o bloccati.

❑ **Artigianato (Congegni e Dispositivi Remoti):** per questi ultimi dovrai avvalerti della collaborazione di un markonista.

❑ **Macchinista:** utilizzando una Manovra, puoi effettuare un Test Manualità con Difficoltà pari alla complessità del congegno e portarlo in pressione istantaneamente. Non puoi ripetere l'operazione nuovamente prima di una compressione normale.

Accoltellatore

❑ **Pugnalata alla Schiena:** il metodo migliore per velocizzare uno scontro è eliminare il proprio avversario prima ancora che ti veda. Ottieni un bonus di +2 nei Test di attaccare contro bersagli sorpresi.

❑ **Passo Felpato:** muoversi senza produrre alcun suono ti viene naturale come respirare. Puoi effettuare Test di Furtività come parte del movimento.

🔪 **Anticipare:** i tuoi colpi sono spaventosamente rapidi. Sfruttando un'Opportunità attaccando in mischia, avanzi di 2 slot nell'ordine di iniziativa.

EQUIPAGGIAMENTO

Daga [Lotta]

Arma da Mischia

Taglia: piccola

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

🔪 + 1 🗡️ + 1

Se discrezione ed efficacia sono quello che stai cercando, la daga è l'arma che fa per te. Leggera, ben bilanciata e facile da occultare, ottima per gli scontri in spazi angusti e per le coltellate alla schiena.

Anguis

Apparato Tormentum

Complessità: 18 - *Perforante*

I Monopoli hanno sviluppato delle letali macchine di morte alimentate da piccole batterie Vulcanus e chissà quali diavolerie alchemiche. Andando ad appesantire l'arma, questi congegni ne riducono la meneggevolezza, causando un modificatore -1 ai Test di attaccare. D'altra parte però, ne migliorano le potenzialità, aumentando le probabilità di infliggere più danni. Considera il risultato del d12 aumentato di 1, esclusivamente per quanto riguarda il calcolo dei danni inflitti.



Speciale: in caso di Fallimento con Imprevisto gli apparati Tormentum esplodono, coinvolgendo tutti coloro che si trovano nell'area di 2 cubitus dall'arma. L'esplosione infligge 1 danno, ignorando qualsiasi tipo di Riduzione Danno. Arma e apparato saranno inutilizzabili fino a quando non verranno riparate.

L'apparato Anguis è collegato ad una camera alchemica che genera un campo elettrico che percorre tutta la lunghezza della lama, infliggendo scariche elettriche ad ogni colpo inferto. Se sei annoiato dalla tua arma, rendila più... elettrizzante!



Scossa: Quando sfrutti un'Opportunità con un'arma dotata di questo apparato, puoi generare una scossa elettrica che si propaga da un bersaglio colpito verso un bersaglio secondario presente entro il raggio di 2 cubitus, infliggendo 1 ferita.



Pistola [Sensi]

Arma da Fuoco

Taglia: piccola**Tipo:** da distanza (raggio 12 – colpi 6) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----



- 1



- 3

La pistola è l'arma da fuoco più diffusa su Vulcania. Buon prezzo, ottima affidabilità e giusto peso, perché pesante è buona, pesante è affidabile! Se si inceppa puoi sempre tirarla in testa al nemico.

Il Monopolio degli Ingegneri sforna quotidianamente nuovi ritrovati scientifici e tecnologici, in grado di aiutare gli abitanti nella vita quotidiana e di potenziare le capacità delle persone. I congegni sono dotati di speciali batterie Vulcanus, molto piccole per dimensioni, ma in grado di sprigiona-

re molta energia in pochi istanti. Questa tecnologia consente un'efficienza straordinaria: infatti le batterie Vulcanus devono essere sostituite o ricaricate circa una o due volte l'anno, a seconda di quanto si utilizza il congegno, mentre basterà della semplice acqua per mantenere le caldaie sempre pronte all'uso.

Una volta utilizzato, un congegno necessita di un determinato periodo di tempo per ricaricarsi e rientrare in pressione prima di essere azionato nuovamente. La sostituzione delle batterie Vulcanus è compresa nel prezzo d'acquisto e sarà quindi sufficiente recarsi periodicamente in un'officina del Monopolio degli Ingegneri per mantenere sempre i propri congegni carichi e funzionanti. Poi, per carità, il sadismo del Narratore è sempre dietro l'angolo... Chiunque può utilizzare i congegni senza alcun addestramento, ma necessiterà di un'Azione per attivarlo. Gli ingegneri, a seconda del grado di specializzazione, possono abbassare queste tempistiche a una Manovra o, addirittura, a un'Azione Gratuita.

Harpago**Congegno****Complessità: 8**

Questo apparato da polso consente di sparare un rampino e di riavvolgere il cavo, sostenendo un peso massimo di circa 200 kg. Il cavo è di 30 cubitus e il motorino lo riavvolge a una velocità di 10 cubitus ogni round. Per ripristinare la pressione necessaria all'utilizzo, servono circa 30 secondi.

Speciale: è possibile, effettuando un Test di Sensi con Difficoltà pari al punteggio di eludere del bersaglio, utilizzare l'Harpago come un'arma a distanza, infliggendo 1 danno e agganciando il bersaglio. Con un Test contrapposto di Potenza sarà poi possibile attrarre a sé il bersaglio; la potenza dell'Harpago conferisce un bonus di +4 al Test, ma, in caso di fallimento, sarà il personaggio in possesso del congegno che verrà attratto dal bersaglio.

**Impulsus****Congegno****Complessità: 10**

Questi calzari sono dotati di una coppia di piccoli propulsori in grado di consentire un balzo fino a una distanza massima di 10 cubitus. In seguito a una caduta da altezze elevate, è possibile attivarli in prossimità del suolo, per tramutare una rovinosa caduta in un comodo atterraggio. Per ripristinare la pressione necessaria all'utilizzo, servono circa 5 minuti.

Potio**Mutageno****Complessità: 6**

Questa sostanza azzurrina ha degli effetti istantanei a dir poco miracolosi, infondendo un'estrema capacità rigenerativa in grado di rimarginare ferite e rivitalizzare i tessuti danneggiati. Ingerire una Potio consente al personaggio di recuperare immediatamente una ferita.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione di questo mutageno, recuperi una ferita aggiuntiva.

NASTURZIO ARTANI

Origini: Itteghasp

Tratto Speciale: Attività di Famiglia (puoi utilizzare 500 \$ in più durante la creazione del personaggio)

Passato: Markonista

Nasturzio è il giovane rampollo di una ricca famiglia tureniana che ha deciso di voltare le spalle al proprio retaggio per buttarsi all'avventura. Cresciuto in ambiente agiato e avendo avuto a disposizione la possibilità di studiare nelle migliori scuole di Vulcania, Nasturzio si ritrovò ad annoiarsi e intraprese uno stile di vita decadente, tra alcol, droghe, gioco d'azzardo e prostituzione. Durante le sue serate etiliche fece la conoscenza dell'indisponente professor Frak, che lo presentò al Capitano Hamil, facendolo entrare a far parte della ciurma. È un individuo espansivo ed affascinante, ma con uno straordinario talento nel mettersi nei guai!

ARTI**Magister Omega**

▣ **Conoscenze Accademiche (Markonismo):** i tuoi studi ti consentono di trasmettere e decifrare messaggi utilizzando la rete mentografica, utilizzare dispositivi remoti e percepire la presenza del conlio.

▣ **Conoscenze Ambientali (Aree Urbane):** conosci gli ambienti cittadini, o comunque densamente abitati riguardanti urbanistica, relazioni sociali, pericoli e quant'altro.

▣ **Assistente Meccanico:** il tuo addestramento ti consente di controllare uno dei più complessi e straordinari dispositivi remoti: il drone. Utilizzando una Manovra, sarai in grado di utilizzare il tuo drone che potrà muoversi e svolgere un'Azione. Non puoi utilizzare il drone più di una volta ogni round.

▣ **Innesti Semplici:** le tue abilità ti consentono di interfacciarti e utilizzare gli innesti semplici del drone.

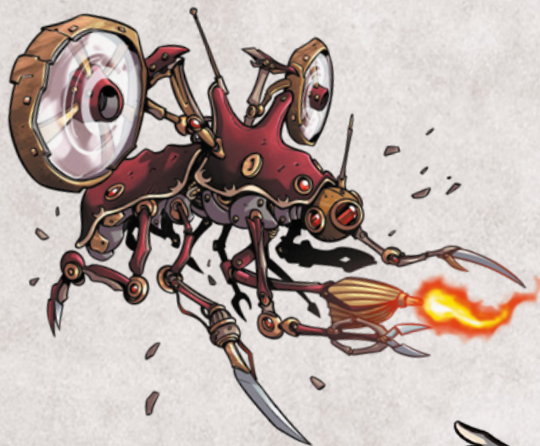
▣ **Velocità di pensiero:** quando ottieni un'Opportunità sul Test di iniziativa, puoi utilizzare un drone come azione gratuita (in questo caso potrai utilizzare due volte il drone all'interno del round).

▣ **Percezione remota:** la connessione che hai con il tuo drone ti consente di sapere dove si trova, anche se al di fuori del tuo campo visivo, purché entro il raggio di controllo. Se non hai equipaggiato il drone con innesti sensoriali, sarai in grado di percepire la presenza di creature in movimento nelle sue vicinanze (cioè ad una distanza massima di 3 cubitus).

Primus Omega

❑ **Controllo Multiplo:** esperienza e conoscenza fanno sì che tu possa controllare un drone aggiuntivo. Tuttavia, ciò sarà mentalmente stressante e ti servirà un'Azione (anziché una Manovra) per controllarli.

❑ **Innesti Complessi:** le tue abilità ti consentono di interfacciarti e utilizzare gli innesti semplici e complessi del drone.



Perito Balistico

❑ **Bruciapelo:** non serve un genio per capire che un bersaglio più vicino è più facile da colpire. Ottieni un bonus di +1 a tutti i Test per sparare a bersagli entro 3 cubitus.

❑ **Mira Infallibile:** la tua mano è salda e il tuo occhio attento, i tuoi alleati possono stare tranquilli. Puoi sparare a bersagli coinvolti in una mischia, senza dover mirare per evitare di colpire erroneamente altri personaggi.

🔴 **Azzoppare:** meglio far capire al nemico che la fuga non è una soluzione. Colpisci ad una gamba l'avversario dimezzandone la capacità di movimento fino a quando non riceverà cure mediche.

EQUIPAGGIAMENTO

Schiavona [Atletismo]

Arma da Mischia

Taglia: media

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

🔴 + 0 🔴 + 1

Questa è la lama più diffusa su Vulcania ed è in dotazione alle truppe di leva di quasi tutti gli eserciti. Una lama media con guardia semplice, efficace, maneggevole ed economica, adatta anche alle mischie furibonde della guerra, grazie alle sue dimensioni non eccessive.



Pepperbox [Sensi]

Arma da Fuoco

Taglia: piccola

Tipo: da distanza (raggio: 6 – colpi: 3)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 + 0  - 4

Questa piccolissima pistola è un gioiellino di miniaturizzazione. È facilmente occultabile e garantisce un bonus di +4 ai Test di Furtività per nascondere l'arma a occhi indiscreti e un +2 contro perquisizioni accurate. La giarrettiere è compresa nel prezzo!

Drone

Dispositivo Remoto

Il drone è una piccola creatura meccanica controllabile dal markonista fino ad una distanza massima pari al proprio punteggio di MENTE x 10. Se non è equipaggiato con gli innesti appropriati, non è in grado di compiere azioni che vadano al di là di muoversi o trasportare piccoli oggetti. Ha 2 ferite e movimento 4. Controllare il Drone è un'Azione o una Manovra, a seconda del tuo grado di maestria nelle arti markonistiche. Eventuali azioni svolte dal Drone necessitano il superamento di un Test di Disciplina da parte del markonista. A un drone possono essere aggiunti degli innesti che possono svolgere diverse funzioni.

DRONE RICOGNITORE

Nasturzio ha equipaggiato uno dei suoi droni in modo da garantirgli massima mobilità e capacità sensoriale.

Innesti Semplici

Ali: queste quattro sottili membrane sono in grado di far alzare in volo il drone e garantirgli un movimento aereo di 3 cubitus

Gemini: questi sensori ottici sono collegati ad un paio di occhiali dotati di lenti sollevabili. Abbassando le lenti il markonista può vedere quello che vede il drone.

Inauris: questo apparato uditivo consente al markonista di sentire attraverso il drone.

Luce: questo faretto può essere direzionato in un unico fascio di 10 cubitus oppure illuminare un'area di raggio 6 cubitus.

Multiattrezzo: questa serie di pinze ed uncini consente al drone di svolgere compiti semplici o di trasportare oggetti leggeri.

Serris: questo piccolo disco affilato che ruota ad alta velocità svolge essenzialmente la funzione di piccola sega ed è in grado di tagliare materiali con uno spessore massimo 0,1 cubitus. Pur non essendo concepito come arma, all'occorrenza può anche essere utilizzata per ferire.

Serris [Disciplina]

Innesto Semplice

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 3  + 0

Innesti Complessi

Propulsor: questo innesto può potenziare l'innesto semplice Ali o Rotor. Aumenta il movimento di 4 cubitus.

DRONE BELLICO

Il secondo drone di Nasturzio è equipaggiato per supportarlo militarmente.

Innesti Semplici

Iniettore: Questo braccetto è dotato di una capsula che può contenere un Mutageno od una Tossina. Se il bersaglio dell'iniezione non è consenziente dovrai compiere un attacco utilizzando la Capacità Disciplina come per qualsiasi azione svolta controllando un drone.

Rotor: questo innesto potenzia la velocità di movimento a terra del drone fino a 6 cubitus.

Tubor: questa piccola bocca da fuoco è in grado di sparare ad una distanza massima di 10 cubitus. Non è dotata di caricatore, quindi dopo l'utilizzo andrà ricaricata.

Innesti Complessi

Oplor: questo innesto è un potenziamento per il Tubor. Consiste in un caricatore a tamburo ed una canna estesa per una gittata superiore.

Oplor [Disciplina]

Innesto Complesso

Tipo: da distanza (raggio: 10 – colpi: 6) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 2  + 0

FUJIKO WUNG

Origini: Ketniv

Tratto Speciale: Senza Paura (sei immune alle condizioni Impaurito e Terrorizzato)

Passato: Mercenario

Quando divampò la Guerra per Letvia, Fujiko fu assegnata alla fanteria dell'esercito imperiale e spedita subito al fronte. Nonostante la giovanissima età, la ragazza aveva già le idee abbastanza chiare sul proprio futuro e disertò alla prima occasione, nascondendosi nelle gelide foreste del Nuugard. Sarebbe sicuramente morta assiderata se un'anziana donna, che viveva da sola nei boschi, non l'avesse salvata, garantendole cibo caldo ed un giaciglio al riparo dalle intemperie. Fujiko si rimise in forze ed aiutò la donna durante gli anni successivi, fino a quando la nipote di quest'ultima fece ritorno dalla guerra. Gli ci vollero diverse settimane per riprendersi dalle botte, periodo in cui la donna spiegò alla nipote quanto la ragazza avesse fatto per lei durante quei lunghi anni. Da allora Fujiko e Freya sono inseparabili. Fujiko Wung è una donna piacevole e goliardica, ma detesta perdere e questo spesso la induce a spingersi oltre ai propri limiti.

ARTI

Giocatore d'azzardo

❑ **Conoscenze Ambientali (Aree Urbane):** conosci gli ambienti cittadini, o comunque densamente abitati riguardanti urbanistica, relazioni sociali, pericoli e quant'altro.

❑ **Competenza (Barare - Astuzia)**

❑ **Pokerface:** hai passato la maggior parte delle tue giornate ai tavoli da gioco e ciò ti ha permesso di sviluppare la fine abilità di leggere i tuoi avversari e contemporaneamente celare le tue emozioni. Ricevi un bonus di +2 a tutti i Test di Intuito e Astuzia giocando a Syrus o altri giochi d'azzardo che prevedano interazione tra i giocatori.

❑ **Provocazione:** la tua sfacciataggine spesso costringe i tuoi avversari ad eccessiva irruenza. Con un Test di Astuzia con Difficoltà pari alla Disciplina del bersaglio, lo costringi ad aggredirti con un attacco in mischia. Ricevi un Ingranaggio del Fato dal Narratore.

Perito Balistico

❑ **Bruciapelo:** non serve un genio per capire che un bersaglio più vicino è più facile da colpire. Ottieni un bonus di +1 a tutti i Test per sparare a bersagli entro 3 cubitus.

❑ **Mira Infallibile:** la tua mano è salda e il tuo occhio attento, i tuoi alleati possono stare tranquilli. Puoi sparare a bersagli coinvolti in una mischia, senza dover mirare per evitare di colpire erroneamente altri personaggi.

❑ **Azzoppare:** meglio far capire al nemico che la fuga non è una soluzione. Colpisci ad una gamba l'avversario dimezzandone la capacità di movimento fino a quando non riceverà cure mediche.



Filibustiere

☒ **Multitasking:** l'amico del tuo nemico è tuo nemico, quindi è meglio sparargli! Normalmente non sarebbe possibile attaccare a distanza mentre si è ingaggiati in corpo a corpo. Tu, invece, puoi scegliere di effettuare attacchi con la pistola nei confronti di bersagli non coinvolti in mischia con te anziché affrontare l'avversario con cui sei ingaggiato.

🔪 **Gioco Sporco:** la pistola è spesso considerata unicamente un'arma da fuoco, ma anche come corpo contundente non è da sottovalutare. Dopo un fendente colpisci il viso del nemico con il calcio della pistola. Il bersaglio è Rallentato.

Bucaniere

👁️ **Visione periferica:** con la coda dell'occhio vedi che un tuo avversario si è scoperto. Perché non sparargli? Puoi effettuare un attacco con la pistola contro un bersaglio secondario non coinvolto in mischia con te.

⚡ **Premonizione:** quando stanno per spararti, avverti uno strano sfrigolio alla base della nuca. Salti lateralmente giusto in tempo per vedere il proiettile che ti avrebbe sfondato il cranio conficcarsi nel corpo di un altro. Ti sposti di 1 cubitus e l'attacco colpisce un bersaglio a te adiacente o in linea di tiro, infliggendo 1 danno.

EQUIPAGGIAMENTO**Katana [Atletismo]****Arma da Mischia**

Taglia: media

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

🔪 + 1 🗡️ + 1

La tradizione millenaria della lavorazione dell'acciaio del Ketniv ha portato a sfiorare la perfezione in queste armi, veri e propri capolavori dell'arte bellica. Sono armi impareggiabili per bilanciamento ed affilatura, ottime anche per radersi la mattina, perché il vero soldato è impeccabile in ogni situazione. Con l'acquisto in omaggio una lozione dopobarba ai fiori di pruno selvatico: per l'uomo che non deve chiedere mai!

Pugnale [Lotta]**Arma da Mischia**

Taglia: piccola

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

🔪 + 1 🗡️ + 0

Leggero, economico e facilmente reperibile, il pugnale è l'arma perfetta per chi ha pochi soldi e non molte pretese. Un'arma per tutti i gusti e per tutte le stagioni.

Revolver [Sensi]**Arma da Fuoco**

Taglia: piccola

Tipo: da distanza (raggio: 10 – colpi: 7) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

🔫 - 1 🗡️ - 3

Il Revolver è una pistola particolarmente avanzata, dotata di ammortizzatori che rendono più gestibile il rinculo, a discapito però del raggio di tiro. È un pelo più potente della pistola e il suo caricatore a tamburo può contenere un proiettile aggiuntivo, dote non da sottovalutare: è un attimo fare una brutta fine quando pensi che il tuo nemico abbia finito i colpi!

Zaino Excursor**Attrezzatura Speciale**

Quello che a un primo sguardo sembra un comune zaino da montagna, è uno strumento che ha salvato la vita a più di un esploratore. Allungandosi a fisarmonica è in grado di diventare un sacco a pelo termico ed impermeabile, in grado di proteggere perfino dalle temperature estreme della Tuundra del Nuugard. Diversamente, nei climi torridi, le sue proprietà isolanti sono utili per conservare l'acqua fresca ed il cibo commestibile. Viene venduto con ramponi, chiodi e corda di 30 cubitus (attrezzatura che conferirà un bonus di +2 a tutti i Test di Atletismo effettuati per scalare pareti rocciose o alberi), ciaspole e una pratica vanga pieghevole. Inoltre, grazie a una piccola vescicola alchemica, è in grado di gonfiarsi diventando un piccolo canotto.

FREYA ROOG

Origini: Nuugard

Tratto Speciale: Tempra d'Acciaio (aggiungi una Ferita durante la creazione del personaggio)

Passato: Valkyr

Freya è un veterano. Ha passato la guerra sul fronte Ketniv ad ammazzare quei maledetti nanerottoli, per poi tornare a casa e trovarsene uno che accudiva la sua nonnina. La prima reazione non fu splendida, ma mentre Fujiko si riprendeva da fratture e contusioni, la rabbia lasciò il posto alla riconoscenza per essersi occupata dell'anziana donna durante la sua assenza e nacque un legame di fortissima amicizia. Assieme passarono gli anni successivi alla guerra offrendo i propri servizi come mercenari. Da circa un annetto si sono aggregate alla ciurma della Vipera Rossa; la paga non è il massimo, ma i compagni di viaggio non sembrano male. Freya è burbera ed irruenta, ma sa anche essere una piacevole compagnia se rispettata e messa a proprio agio.

EQUIPAGGIAMENTO

Ascia [Atletismo]

Arma da Mischia

Taglia: media

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 1  + 0

L'ascia è un'arma grezza, ma funzionale, in dotazione a molte milizie locali e presente in molte abitazioni, soprattutto delle zone rurali.

ARTI

Mietitore

❑ **Schiaccia mosche:** quando puoi caricare il colpo da sopra la testa verso un bersaglio a terra, sono dolori. Amica forza di gravità! Infilgi 1 danno aggiuntivo ai bersagli Proni.

 **Falcia:** la potenza dei tuoi colpi può ferire più avversari contemporaneamente. Infilgi 1 danno anche ad un secondo bersaglio adiacente al primo.

Falciatore

❑ **Montante:** caricando il colpo dal basso verso l'alto, sferrisci un attacco lento e prevedibile, ma costringi l'avversario ad arretrare goffamente. Invece di effettuare un Test di attaccare in mischia, puoi spendere un Ingranaggio del Fato per spingere il bersaglio di 1 cubitus e infliggergli la condizione Sbilanciato. In questo modo non infliggerai danni.

 **Spezzare Arma:** intercetti l'attacco nemico con estrema violenza. L'arma del tuo avversario si spezza.



Malleus (Potenza)

Arma Tormentum

Taglia: grande
Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 3  - 2

All'interno della testa di questo enorme martello, è alloggiato un piccolo motore a reazione simile a quelli usati in aeronautica. Già avrete capito che siamo di fronte ad un'arma tutt'altro che convenzionale. Il motore genera delle spinte che aiutano chi impugna il martello a muoverlo e a infliggere danni non da poco.

 **Missile Umano:** quando sfrutti un'Opportunità con quest'arma, puoi innescare una brusca accelerazione nel motore in grado di sbalzare il bersaglio fino a 5 cubitus di distanza. Se colpisce un oggetto solido come un muro o un albero, subisce 1 danno addizionale e termina la sua corsa; se colpisce qualcun altro, invece, entrambi i personaggi subiscono 1 danno e cadono a terra subendo la condizione Prono.



Tomahawk [Manualità]

Arma da Lancio

Taglia: piccola
Tipo: da distanza (raggio 6)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 + 1  - 1

Questa piccola accetta è bilanciata per essere utilizzata anche e soprattutto come arma da lancio. Più grande del coltello, riesce a trasmettere meglio la potenza di chi effettua il lancio, diventando un'arma pericolosissima nelle giuste mani. È tradizione dei Nuug regalare un tomahawk ai bambini al compimento dell'ottavo anno di età, per iniziare a familiarizzare con le armi. Il tomahawk nasce come arma da lancio, ma può essere utilizzata anche in mischia, caso in cui utilizzerai Lotta per i Test di **attaccare**, infliggendo 1 danno con qualsiasi risultato del dado.

Durante uno scontro indossare un'armatura può rappresentare la sottile linea che separa la vita e la morte. Essa consente di assorbire parte dei danni subiti, ma, a seconda del peso, può limitare la libertà di movimento di chi la indossa. L'altro grosso svantaggio delle armature è la loro inefficacia nei confronti delle armi da fuoco, i cui proiettili le oltrepassano come fossero carta stagnola.

Ingombro: le armature sono ingombranti e pesanti. Questo causerà un modificatore negativo che andrà ad influenzare tutti i gli **Indicatori Tattici** del personaggio, cioè **schivare**, **eludere**, **iniziativa** e **movimento**.

Riduzione Danno: la riduzione danno offerta (RD) dall'armatura rappresenta il numero di danni che andrai a sottrarre dall'ammontare di danno inflitto dal tuo avversario. Se tale danno verrà ridotto a 0 significherà che l'armatura ti ha protetto totalmente dal colpo.

La Riduzione Danno garantita dalle armature si applica solo ed esclusivamente in seguito ad un Test di **attaccare.**

Lacerta

Armatura Tormentum

RD: 1
Ingombro: 1

Questa karacena è dotata di due piccole sacche collegate a degli aghi che possono iniettare mutageni a chi la indossa. Come Azione Gratuita, puoi premere uno dei due bottoni presenti all'interno del palmo del guanto per utilizzare uno dei mutageni presenti nelle sacche. Ricaricare le sacche è un'Azione Estesa che necessita di circa 15 minuti per ogni Mutageno.

Noctuur

Mutageno

Complessità: 8

Questo mutageno giallo paglierino causa un'iperestensione della pupilla e le dona proprietà catarifrangenti che conferiscono una limitata capacità di visione notturna. Il personaggio sotto gli effetti del Noctuur è in grado di vedere al buio fino a una distanza massima di 10 cubitus. La durata degli effetti di questo mutageno è di circa un'ora.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione

Potio

Mutageno

Complessità: 6

Questa sostanza azzurrina ha degli effetti istantanei a dir poco miracolosi, infondendo un'estrema capacità rigenerativa in grado di rimarginare ferite e rivitalizzare i tessuti danneggiati. Ingerire una Potio consente al personaggio di recuperare immediatamente una ferita.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione di questo mutageno, recuperi una ferita aggiuntiva.

Prodigium

Mutageno

Complessità: 10

Questa sostanza altro non è che una versione potenziata della Potio. Ingerire un Prodigium consente al personaggio di recuperare immediatamente due ferite. Ovviamente Potio e Prodigium sono fisioreagenti composti dalle stesse sostanze, quindi assumerne una Potio e un Prodigium in tempi ristretti avrà i medesimi effetti di iniettarsi due mutageni identici.

Speciale: quando ottieni un'Opportunità sul Test di Resistenza conseguente all'assunzione di questo mutageno, recuperi una ferita aggiuntiva.

Bombarda

Ordigno

Area: 2

Complessità: 14

Con la detonazione, chiodi, schegge di vetro e frammenti metallici vengono dispersi nell'area a forte velocità, conficcandosi violentemente in tutto ciò che incontrano. Ogni bersaglio presente nell'area subisce 1 danno.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, infliggi 1 danno aggiuntivo ai bersagli.

FERITE E GUARIGIONE

Durante un combattimento, ti capiterà frequentemente di subire tagli, contusioni e perforazioni. Il numero massimo di danni che il tuo personaggio può sopportare è pari al valore delle sue *ferite*. Una volta che le *ferite* arriveranno a 0, il personaggio crollerà a terra privo di conoscenza, martoriato dai colpi che gli sono stati inferti. Da qui in avanti il personaggio è considerato inerme e morente e continuerà a dissanguarsi fino a morire in un numero di round pari al suo punteggio di Resistenza. Se un personaggio subisce danni quando è in queste condizioni muore immediatamente.

Cure: subito dopo un combattimento, qualsiasi personaggio potrà effettuare un Test di Manualità per portare i primi soccorsi ai compagni feriti. Il Test ha Difficoltà pari a 11 + il numero di danni subiti e consente di recuperare 1 *ferita*. Personaggi Feriti Gravemente (cioè con solo 1 *ferita*) non possono essere guariti in questa maniera, ma necessitano di cure mediche o sostanze alchemiche particolari, come ad esempio la potio.

Guarigione Naturale: anche senza cure mediche o mutageni particolari, il tuo corpo è in grado di rigenerarsi parzialmente dopo un riposo prolungato e confortevole. Dovrai ottenere un Successo su un Test di Resistenza per recuperare una *ferita*. La Difficoltà del Test è 8 + il numero di danni subiti e se otterrai un'Opportunità sul Test ne recupererai 2! Se dedichi una giornata intera al riposo potrai recuperare una *ferita* senza effettuare alcun Test. Se le tue ferite sono invece gravi, non sarai in grado di guarire senza l'intervento di cure mediche ed andrai incontro al rischio di contrarre infezioni. Ogni giorno effettua un Test di Resistenza con Difficoltà 8 + il numero di danni subiti + il numero di giorni trascorsi senza ricevere cure mediche. Se non passerai il Test, passerai alla condizione di Morente.

A questo punto, ti servono qualche dado a 12 facce e 20 segnalini, gettoni o monete per rappresentare gli Ingranaggi del Fato (3 per ogni giocatore e 5 per il narratore) e sarai pronto per affrontare **La Maledizione del Villaggio Axpron!** In fondo a questa guida, troverai le schede dei personaggi pregenerati ed una breve spiegazione su come interpretarle. La parte superiore, che apparirà al contrario, va piegata in modo che, appoggiandola al tavolo, sia visibile dal narratore e dagli altri giocatori. In questa sezione verranno riportati il nome, i riferimenti ed i valori di Intuito e Sensi. Questi punteggi potranno essere utilizzati dal narratore nel caso volesse effettuare segretamente dei Test senza rivelarne l'esito ai giocatori per rendere più naturale lo svolgersi degli eventi.

LA MALEDIZIONE DEL VILLAGGIO AXPROON

Avventura per personaggi di rango Esperto

ANTEFATTO

Nelle gelide acque a nord del Mostucaal, sorge la piccola isola di Seddax. Sarebbe poco più di un ammasso di scogli, buono giusto per la nidificazione dei pinguini ragno, se non fosse che sotto le rocce superficiali, si ammassa una cospicua riserva di conlio, un metallo molto prezioso in grado di trasmettere le onde cerebrali. Nei pressi della riva del mare, sorge il villaggio di Gonnex, fino a pochi anni fa un florido insediamento che basava le sue fortune sulle miniere di Conlio. Il conte Hugo Axproon dirigeva il complesso minerario con i figli Gaddo, un promettente ingegnere, e Guelfo, giovane Markonista. Il primo scossone al benessere di Gonnex ci fu quando la figlioletta del conte, Xaira si spense per un male incurabile. La guerra era terminata da circa cinque anni e l'isoletta, non più parte del Mostucaal, era riuscita, grazie all'ingegno ed alla ricchezza degli Axproon, a prosperare stringendo un proficuo accordo commerciale con il Nuugard. La morte della bambina portò un dolore terribile nella famiglia ed anche nella popolazione che amava molto le persone a cui doveva la propria prosperità. Dopo pochi mesi, iniziarono a manifestarsi sporadiche apparizioni dello spettro della bimba che attirava i fanciulli del villaggio in giochi e corse, che poi terminavano inesorabilmente in rovinose cadute da scogliere o nei pozzi delle miniere. La gioia abbandonò per sempre Gonnex.

Un anno e mezzo fa, il colpo di grazia. Van Gomez, reggente della Repubblica Libera di Aqualos, riuscì finalmente nell'intento di sottrarre gli Axproon dalla protezione dei monopoli, le potenti corporazioni che dominano commercio ed economia su Vulcania, ed invase l'isola con una guarnigione di mercenari senza scrupoli per costringere il conte a piegarsi al suo dominio. Gli Axproon non cedettero, fino a quando Van Gomez li fece murare dentro il loro palazzo. La popolazione cercò di sollevarsi, ma nulla potette contro la violenza dei militari. Passarono mesi e Van Gomez, per dare un esempio eclatante, decise di lasciare gli Axproon a morire di fame all'interno della loro stessa dimora. Urla terribili si alzavano la notte da dentro il castello, mentre tra i soldati e la gente si diffondevano storie macabre di un padre disperato giunto a cibarsi delle carni dei cadaveri dei propri figli, spinto dall'istinto di sopravvivenza. L'assedio da parte dei mercenari portò la famiglia ed i minatori ad una lunga e penosa morte per fame. Dopo settimane di resistenza, i sopravvissuti iniziarono a nutrirsi delle carni dei defunti, fino a quando il conte ed i figli, unici sopravvissuti, impazzirono totalmente. Guelfo, il giovane markonista che già aveva perso la ragione alla morte della povera sorellina, si rinchiuso nel secondo livello sotterraneo dove aveva costruito il suo laboratorio personale. Il giovane era sicuro di poter mettersi in contatto, grazie alle sue conoscenze

markonistiche, con lo spirito della defunta sorella. Creò un amplificatore di onde cerebrali con cui riuscì a vedere più volte lo spettro della sorella. In realtà il dispositivo costruito da Guelfo, unito alla massiccia quantità di conlio presente nell'isola, interagì con la sua mente e con quella dei bambini del villaggio, molto legati alla famiglia Axproon, come il resto della popolazione. Ciò causò le tragiche apparizioni dello spettro della piccola Xaira. Hugo e Gaddo invece, spinti da un morboso desiderio di vendetta, iniziarono a condurre esperimenti sui cadaveri di familiari e minatori, riuscendo a rianimare i corpi dei morti, controllandoli telepaticamente grazie al dispositivo di Guelfo ed utilizzandoli per trucidare i mercenari che assediavano la loro abitazione. Il piccolo gruppo di guardie sopravvissute, ridotte in fin di vita, scappò fino a Gonnex, urlando e vaneggiando. Erano ricoperti di sangue e parlavano di orrende creature, morti viventi che li avevano attaccati trucidando gran parte della guarnigione. Fuggirono sulle loro navi ed affondarono ogni imbarcazione più grande di un gozzo, per poi allontanarsi dalle coste dell'isola, che da allora è isolata dal resto del mondo. Da quel giorno, nessuno osa avvicinarsi al castello e le miniere giacciono in disuso. Hugo è l'unico sopravvissuto, mentre Gaddo, in un impeto di coscienza si è tolto la vita, diventando l'ultima fonte di sostentamento del padre, che da allora dimora solitario e completamente privo di senno nel castello Axproon assieme ai suoi zombie, trucidando chiunque osi avvicinarsi alla casa.

IL NAUFRAGIO

“Venite svegliati dal roboante suono di tuoni molto vicini, troppo vicini. Uscite assonnati dagli alloggi e vi incrociate nei pressi delle scale del ponte superiore. Hamil, il vostro pilota, è aggrappato ai comandi dell'aeronave con lo sguardo fisso verso la tempesta, completamente concentrato nel tentativo di governare l'aeronave tra le correnti aeree che vi sbattono a destra e a manca. Tuoni e fulmini squassano il cielo mentre, con un ultimo sforzo, guida l'aeronave nel mezzo della bufera fino ad ammarare nei pressi di una piccola isola sconosciuta. L'impatto è devastante e il povero Hamil sbatte violentemente il volto contro la plancia dei comandi, perdendo i sensi. La Vipera Rossa, la vostra nave, ha riportato ingenti danni ed al vostro pilota occorrono urgenti cure mediche. Purtroppo Franz, il medico di bordo, non è riuscito a sopravvivere all'impatto. Al piccolo molo sono ormeggiati solo una manciata di piccoli gozzi da pesca ed un misero villaggio appare nella luce del crepuscolo a pochi passi dalla spiaggia. Alle spalle un cadente complesso minerario in rovina torreggia sul paese”.

L'amaraggio d'emergenza è molto violento e tutti i personaggi dovranno effettuare un **Test Fortuna Difficoltà 11** per verificare come usciranno dal naufragio. Successo con Opportunità 0 danni, Successo 1 danno, Fallimento 2 danni, Fallimento con Imprevisto 3 danni.

Nel piccolo villaggio si respira un'aria triste e deprimente. Il gruppo dovrà trovare al più presto un medico per salvare la vita al proprio pilota e portare cure mediche ad eventuali feriti. Al loro arrivo, la tempesta infuria e sono tutti chiusi in casa. Nessuno nota il naufragio della Vipera ed il gruppo può avvicinarsi alle case inosservato. Il villaggio è di architettura tipicamente Mos (villaggio minerario di frontiera stile far west) ed è facile identificare il saloon. La popolazione di Gonnex è generalmente apatica, rassegnata e non molto predisposta a socializzare con i forestieri, in particolar modo gente arrivata su un mezzo di trasporto che difficilmente sarà in grado di lasciare l'isola. In ogni caso, se i personaggi non assumeranno atteggiamenti minacciosi, gli autoctoni non si riveleranno aggressivi. Essendo l'isoletta isolata dal resto del mondo da più di un anno, il denaro ha perso valore e tutto si basa sul baratto. Sarà quindi impossibile acquistare beni o servizi e starà ai personaggi scambiare i propri averi oppure cercare di ottenere aiuto gratis, promettendo una via di fuga dall'isola, anche se non sarà facile. Al loro ingresso alla taverna Quattro Mori, tutte le conversazioni si fermeranno e gli occhi dei presenti si fisseranno sui nuovi arrivati che sgocciolanti e malandati faranno il loro ingresso. Nessuno si avvicinerà e lasceranno l'iniziativa al gruppo.

SALOON DEI QUATTRO MORI

Questa taverna è piuttosto ben tenuta, pulita, ma con l'aria cadente del resto del villaggio. È facile notare (**Test di Analisi Difficoltà 8**) che non molto tempo fa il posto era molto più curato e frequentato di adesso: ad esempio il soffitto è ricoperto da affreschi e decorazioni sbiadite, parzialmente scrostate e coperte di ragnatele negli angoli; anche il bancone presenta tracce di glorie passate e, sebbene sia ben pulito ed in ordine, le finiture in ottone sono ossidate ed il legno se lucidato mostrerebbe elaborate decorazioni. Sven Murr, l'enorme locandiere di chiare origini Nuug, è un personaggio schivo, burbero e di poche parole, ma si dimostrerà amichevole e di buon cuore se si riuscirà ad oltrepassare la sua dura scorza (ecco le Difficoltà per interagire con il personaggio: Intuito 8, Disciplina 11, Aggressività 13, Astuzia 9, Fascino 9). Quando i personaggi arrivano in locanda, ci sono una ventina di persone (come da tradizione Mos tutte armate), un paio di tavoli in cui si gioca a carte (scialandroni o mariglia), qualche coppia e qualche avventore solitario. Se un personaggio volesse unirsi al gioco, dovrebbe prima verificare di conoscere la versione tipica a cui stanno giocando gli autoctoni (**Test Fortuna Difficoltà 13**). La Difficoltà per confrontarsi con il gioco è 8 nel caso in cui si conoscano le regole, 12 in caso contrario (se in possesso della competenza Barare si ottiene un bonus di +2). Nel saloon è presente anche il sindaco Hansal Cabid

(ecco le Difficoltà per interagire con il personaggio: Intuito 10, Disciplina 8, Aggressività 8, Astuzia 10, Fascino 11), un uomo piuttosto anziano ed emaciato che beve solitario ad un tavolo. Era un caro amico del conte Axproon e, da quando il paese è caduto in disgrazia, passa le sue giornate a bere. È dilaniato dal senso di colpa per non essere riuscito ad opporsi alle forze di Van Gomez da un lato e dall'altro per la morte del figlio, caduto proprio nel tentativo di fronteggiare i mercenari. Se i personaggi riusciranno a scoprire le sue disgrazie e a far leva su di esse, avranno un bonus +2 a tutti i Test di Fascino con gli abitanti.

Raccogliendo informazioni, i personaggi possono scoprire che il medico del villaggio è il dottor Zeno Caspar (ecco le Difficoltà per interagire con il personaggio: Intuito 12, Disciplina 11, Aggressività 7, Astuzia 8, Fascino 8), mentre l'unico posto dove potrebbe essere possibile ritrovare attrezzature e componentistica per riparare la nave sono i laboratori nei sotterranei del castello Axproon, ma il villaggio è maledetto e nessuno è mai tornato vivo da lì. Quello che tutti chiamano Maccu (ecco le Difficoltà per interagire con il personaggio: Intuito 7, Disciplina 6, Aggressività 8, Astuzia 7, Fascino 6), è l'unico superstita dei mercenari rimasto sull'isola, gravemente ferito e abbandonato dai suoi compagni prima della fuga. È trattato da tutti con disprezzo, ma avendo perso il senno per quanto visto al villaggio e per le ferite riportate, la popolazione ha avuto pietà di lui e gli ha risparmiato la vita. Abita da solo in un capanno mezzo diroccato, leggermente isolato e svolge lavori di fatica; potrebbe dare informazioni sulle creature che infestano il villaggio, ma essendo fuori di testa la Difficoltà per interagire con lui è 14 (Fascino o Aggressività a seconda dell'approccio).



L'AMBULATORIO DI CASPAR

Il piccolo laboratorio medico di Zeno Caspar (ecco le Difficoltà per interagire con il personaggio: Intuito 12, Disciplina 11, Aggressività 7, Astuzia 8, Fascino 8) è collegato direttamente ad una piccola stalla ed è evidente che viene utilizzato più per scopi veterinari che altro. In realtà, Caspar è un buon medico e fu lui a cercare di salvare la piccola Xaira, ma, come il resto del villaggio, è caduto in disgrazia dopo quanto avvenuto al conte. Una volta convinto ad aiutare, curerà una ferita ad ogni personaggio, ma concederà molto difficilmente l'ultima fiala di Potio rimasta, custodita in un piccolo armadietto assieme agli antibiotici (**Test Potenza Difficoltà 8** per forzare l'antina, **Test Manualità Difficoltà 10** per scassinare). Per quanto riguarda Hamil, le sue condizioni sono stabili, ma ancora non ha ripreso conoscenze. Il dottore è ottimista, ma difficilmente sarà in grado di alzarsi prima di un paio di giorni.

IL VILLAGGIO AXPROON

La strada che conduce al villaggio che Hugo Axproon aveva fatto costruire per i lavoratori delle miniere è chiaramente in disuso, nessuno la percorre da più di un anno e talvolta scompare addirittura, divorata dalla vegetazione. In ogni caso, senza grosse difficoltà, nel giro di un paio d'ore si riesce ad arrivare alle prime case... sempre che qualche animale non aggredisca il gruppo di viaggiatori. Infatti i boschi che circondano il villaggio, un tempo frequentati da abitanti e minatori, oggi sono territorio di caccia di un branco di lupi (8 esemplari adulti) e di un feroce orso nero.

I primi edifici che si incontrano uscendo dalla boscaglia sono le stalle ed i capanni per gli attrezzi, ormai fatiscenti, con i tetti crollati e nulla di particolarmente interessante dentro. Una leggera nebbiolina si aggira tra i ruderi accrescendo l'atmosfera di tensione che le leggende sulla maledizione che infesta questi luoghi suscitano. È tra queste mura che i personaggi avvisteranno i primi spettri. La piccola Xaira si mostrerà saltellando con il cerchio di metallo lucido che le vortica attorno alla vita e con la sua vocetta innocente inviterà i personaggi ad andare a giocare con lei (se per qualche motivo gli abitanti del luogo non avessero parlato della bimba, il gruppo vedrà Franz, il medico di bordo perito nel naufragio). Lo spettro sparirà poi mentre si allontana correndo verso il villaggio vero e proprio.

Sul lato destro, alcuni edifici vanno a formare una sorta di ferro di cavallo con al centro un cortile con un pozzo. Sono gli alloggi dei minatori, con al centro il grande refettorio in cui i lavoratori si riunivano per la cena. Lo spettro si infilerà all'interno dell'edificio canticchiando, attirando i personaggi verso una parte cedevole del pavimento (**Test Reattività Difficoltà 12**, successo 1 danno causato dalle schegge di legno su cui si aggrappa il personaggio per non cadere, 2 danni da caduta in caso di fallimento). Le ap-

parizioni proseguiranno, indirizzando i personaggi sempre verso pavimenti cedevoli, scale malandate, pozzi ricoperti dalla vegetazione ed altri pericoli a discrezione del sadismo del narratore. Prima o poi si spera che i giocatori capiscano che è inutile inseguire lo "spettro" di Xaira.

Sulla sinistra ci sono gli alloggi più eleganti di tecnici e contabili. Tutti gli edifici sono deserti.

IL CASTELLO DEL CONTE

L'edificio più grande e meglio conservato è quello che viene chiamato il castello, ma, in realtà, si tratta di un'elegante villa nobiliare. Tutte le finestre e le porte del maniero sono murate, tranne la porta principale che si affaccia su un piccolo cortile dove la muratura è sfondata dall'interno. L'edificio è totalmente avvolto nell'oscurità. Il pavimento è sporco e macchiato di sangue rappreso. Con un **Test di Analisi Difficoltà 12**, è possibile vedere delle tracce, alcune più strascicate, altre più definite, lasciate probabilmente da un individuo sano. Le impronte vanno dall'ingresso verso est, in direzione di una porta che conduce all'ala privata della casa. Se i personaggi troveranno le tracce, potranno raggiungere direttamente le scale che, dallo studio del conte, portano ai sotterranei; diversamente dovranno esplorare tutto il maniero, andando ad incontrare inevitabilmente qualche minatore zombie che si aggira tra le camere.

Oltre la porta principale, si accede ad un ingresso arredato a salottino, dove i visitatori con appuntamento potevano attendere il conte. A nord, una grande porta a vetri conduce direttamente all'elegante sala da ballo, mentre ad ovest si accede alla sala da pranzo, collegata a nord alle cucine e a sud con il salotto, dove torreggia un imponente tavolo da biliardo e quattro eleganti poltroncine orientate verso un grande camino. L'ala est è invece dedicata alle stanze da letto, al bagno padronale ed allo studio privato, arredato con un'ampia scrivania ed una vasta biblioteca scientifica, da cui, tramite una ripida scala, si accede ai laboratori sotterranei.

I LABORATORI SOTTERRANEI

Sotto al castello si estendono i laboratori dove un tempo il conte ed i suoi figli conducevano esperimenti per migliorare le tecniche estrattive del conlio.

Qui sotto, il conte Hugo Axproon vaga in preda alla follia, controllando 8 minatori zombie che utilizzerà per attaccare chiunque entri nei laboratori. La sua mente è ormai totalmente perduta e non reagirà ad alcun tentativo di approccio relazionale. Il suo unico scopo è uccidere tutti. Alla sua morte, gli zombie continueranno ad attaccare per 1 round, dopo di che si bloccheranno catatonici.

LA MACCHINA DELLA DISTORSIONE MENTALE DI GUELFO

Dai laboratori, si accede attraverso ad un montacarichi ad un piano inferiore. Dopo l'assedio, Guelfo si è rinchiuso in questo scantinato collegandosi alla macchina e diventando un tutt'uno con essa. Non è più nemmeno considerabile un uomo, non può muoversi né comunicare e vive in uno stato di limbo da incubo da cui influenza le menti degli abitanti dell'isola. Vicino alla macchina, la sua influenza è soverchiante e imporrà le sue visioni senza possibilità di opporvisi.

Una volta scesi dal montacarichi, i personaggi verranno attaccati da dei morti dalle sembianze di Hamil, Franz, lo stesso Hugo e Xaira. In realtà i personaggi stanno combattendo tra loro, ma non se ne rendono conto a causa dell'influenza di Guelfo. Un markonista dotato di drone con Gemini potrebbe vedere la realtà attraverso i sensori del drone ed accorgersi dell'inganno. Un **Test Intuito** garantirà ad un markonista di capire che qualcosa non qua-

dra: con 10 si renderà conto di un fischio alle orecchie, una sorta di disturbo che ha da quando è arrivato all'isola, ma aveva etichettato come conseguenza del naufragio; con 12 capirà che c'è qualcosa di incoerente nel combattimento in corso, con 14 capirà cosa sta succedendo realmente.

RITORNO A GONNEX

Una volta abbattuto il conte e distrutto la macchina della distorsione mentale, il gruppo potrà fare ritorno al villaggio e raccontare quanto scoperto agli abitanti. Nei laboratori, sono presenti tutti i materiali necessari per consentire alla Vipera Rossa di decollare e raggiungere le coste del Mostucaal. La popolazione sarà ben felice di aiutare i personaggi per quanto possibile. Alcuni, desiderosi di lasciarsi alle spalle gli anni di dolore e sofferenza, chiederanno un passaggio sulla Vipera, mentre altri esprimeranno il desiderio di riavviare le miniere e riportare Gonnex all'antico splendore. Certo, per fare questo avranno bisogno di materiali, clienti, fornitori... ed eroi!



AVVERSARI

I nemici che si troveranno ad affrontare i nostri eroi necessitano di una descrizione meno dettagliata rispetto ai personaggi. Il narratore utilizzerà la difficoltà dell'avversario come valore su cui impostare i Test che richiederà ai giocatori, salvo dove sia indicato un valore specifico. Oltre ai valori numerici, vengono descritti anche Addestramento e/o Abilità Speciali, Opportunità ed Equipaggiamento.

Conte Axproon

Necromante

Il conte è ormai quasi irriconoscibile. Aver assistito alla morte di amici e familiari, di cui si è poi cibato per sopravvivere, gli ha sconvolto la mente, portandolo ad una cieca catatonia omicida. Lo stesso corpo è stato deturpato dalle tecniche utilizzate per la conservazione dei tessuti morti, trasformandolo in una sorta di ibrido tra uomo e zombie. Nonostante la sua mente sia ormai irrecuperabile, affronterà chiunque entri nel suo laboratorio con freddezza e efficacia, manovrando e rianimando i suoi zombie in modo da garantirsi protezione ed eliminare la minaccia.

Rango: Esperto

Difficoltà: 13

Iniziativa: 14

Movimento: 4

Schivare: 11

Ferite: 7

Eludere: 14

Riduzione Danno: 1

QUALITÀ

Capacità: Disciplina 15, Sensi 15

Addestramento: Necromanzia (come azione può rianimare fino a 4 minatori zombie che si rialzeranno e agiranno subito. I minatori zombie rianimati avranno 1 ferita in meno rispetto alla descrizione ed una volta abbattuti non potranno rialzarsi nuovamente)

Abilità Speciale: Visione Raccapricciante. La sola vista del conte è sconvolgente per chiunque. I personaggi dovranno effettuare un **Test di Disciplina Difficoltà 13** o subire la condizione Impaurito (un personaggio Impaurito può compiere solamente un'Azione durante il proprio round).

Abilità Speciale: L'armatura del conte è collegata ai serbatoi presenti nel laboratorio attraverso antenne polarizzate elettrolitiche ed infligge 1 danno a tutte le creature viventi che si trovano nel raggio di 2 cubitus da Axproon. Il marchingegno può sparare fino ad un massimo di 2 scariche ogni round.

Equipaggiamento: Koopesh, Iovis, Armatura: Murenide modificata, Ordigni: Schiuma K e Glutinium.

ATTACCHI

Koopesh: 11

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Iovis: 12 (raggio: 10 cubitus) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Ordigni: 13 (raggio: 5 cubitus)

OPPORTUNITÀ

 **Scarica:** dal bersaglio colpito dallo Iovis, parte una scossa elettrica che va a colpire un bersaglio secondario entro 2 cubitus, infliggendogli 1 danno.

 **Aiuto:** il Conte evita l'attacco e chiama fino a due minatori zombie entro 4 cubitus a dargli manforte. Si spostano adiacenti al personaggio che sta attaccando il Conte, disingaggiandosi senza penalità se necessario.

 **Be quick or be dead:** Quando un personaggio incappa in un imprevisto sull'iniziativa il conte può far agire immediatamente un minatore zombie.

EQUIPAGGIAMENTO

Koopesh [Atletismo]

Arma da Mischia

Taglia: media

Tipo: da mischia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 1  + 0

Questa via di mezzo tra un falcetto e un'ascia si è sviluppata nell'antichità nel Balastoc meridionale, per poi diffondersi in tutta Vulcania.

Iuppiter [Intuito]

Arma Alchem

Taglia: piccola

Tipo: da distanza (linea 6) - *Perforante*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

 - 1  - 3

I reagenti contenuti nei serbatoi di quest'arma si mescolano, generando potenti reazioni elettrolitiche in grado di scatenare scariche elettriche potentissime. Il fulmine che scaturisce dalla punta dell'arma colpisce tutti coloro che si trovano lungo la sua linea d'azione, attraversandoli fino a estinguersi al limite del raggio d'azione. Tutti i danni inflitti dallo Iuppiter ignorano la Riduzione Danno offerta da eventuali armature.



Quando sfrutti un'Opportunità con quest'arma, puoi generare una scossa elettrica che si propaga da un bersaglio colpito, verso un bersaglio secondario presente entro un raggio di 2 cubitus, infliggendo 1 danno.

Schiuma K [Intuito]

Ordigno

Linea: 3

Complessità: 10

Dall'ordigno fuoriesce una densa schiuma che si espande e si solidifica, creando una sorta di muretto che garantisce un bonus di copertura di +1 sui Test di **eludere**.

Speciale: quando sfrutti un'Opportunità con questo ordigno, la schiuma assume una durezza superiore, garantendo un bonus di copertura di +2.

Minatore Zombie

Cadavere Rianimato

Queste creature sono cadaveri ambulanti, vestiti di stracci laceri da cui emergono innesti meccanici o serbatoi alchemici collegati a tubi che permettono una minima conservazione dei tessuti. Essendo morti hanno una certa resistenza a danni che per un essere vivente risulterebbero piuttosto gravi. Ad un'attenta analisi, si possono ancora vedere su alcuni di loro i segni dei morsi con cui il conte e i suoi figli ne hanno strappato le carni in preda alla follia causata dal digiuno. Attaccano con morsi, graffi o pezzi di equipaggiamento minerario. E puzzano, puzzano terribilmente.

Rango: Esperto

Difficoltà: 10

Iniziativa: 8

Movimento: 3

Schivare: 9

Ferite: 2

Eludere: 8

Riduzione Danno: 1

QUALITÀ

Capacità: Resistenza 11, Aggressività 12

Abilità Speciale: *Visione Raccapricciante.* La sola vista di queste aberrazioni è sconvolgente per chiunque. I personaggi dovranno effettuare un Test di Disciplina con Difficoltà 10 o subire la condizione Impaurito.

Equipaggiamento: 1 \$, giusto perché se frughi un tale ammasso di putridume devi essere veramente disperato.

ATTACCHI

Artigli, morsi, attrezzi, armi in pessime condizioni o improvvisate: 13

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

OPPORTUNITÀ



Fetore Soverchiante: il bersaglio è sopraffatto dal puzzo di morte della creatura e inizierà istantaneamente a vomitare subendo la condizione Frastornato.



Lupo **Animale Selvatico**

Come altri animali originari del Nuugard, il voolk, comunemente conosciuto come lupo, è presente anche in altre Isonazioni di Vulcania. Incontrare un cane sciolto nelle foreste è abbastanza comune e spesso si risolve con la fuga dell'animale. Essere aggrediti da un intero branco, invece, è un altro paio di maniche!

Rango: Novellino **Difficoltà: 9**

Iniziativa: 11 **Movimento:** 5
Schivare: 9 **Ferite:** 6
Eludere: 8 **Riduzione Danno:** —

QUALITÀ

Taglia: media
Capacità: Atletismo 11, Sensi 13

ABILITÀ SPECIALI

Visione del Buio: i lupi possono vedere al buio.

ATTACCHI

Morso: 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

OPPORTUNITÀ

 **Spinta.** Aggredendo per mordere alla gola, il canide spinge il bersaglio, infliggendogli la condizione Sbilanciato.



Orso Nero **Ruolo Gregario**

L'orso nero è uno degli orsi più grossi e feroci di tutta Vulcania e abita nelle zone boschive alle pendici dei monti. È aggressivo e feroce e la sua terribile forza lascia spesso poche speranze alle sue vittime.

Rango: Eroe **Difficoltà: 14**

Iniziativa: 12 **Movimento:** 6
Schivare: 13 **Ferite:** 13
Eludere: 11 **Riduzione Danno:** 1

QUALITÀ

Taglia: grande
Capacità: Potenza 17, Sensi 17

ABILITÀ SPECIALI

Armatura Dermica: la folta pelliccia e lo spesso strato di grasso sottocutaneo rendono l'orso un avversario difficile da abbattere, ignorando il perforamento delle armi.

Paura: quando si alza sulle zampe posteriori sfoggiando i suoi quattro cubitus di violenza animale, l'orso è una visione decisamente intimidatoria. Quando un personaggio si trova al suo cospetto dovrà effettuare un Test di Disciplina con Difficoltà 14 o subire la condizione Impaurito.

Attacchi Multipli: ogni round l'orso è in grado di attaccare sia con gli artigli che con il morso.

ATTACCHI

Morso: 15

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Artigli: 14

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

OPPORTUNITÀ

 **Morso Emorragico:** le zanne dell'orso strappano una porzione di carne, causando un copioso sanguinamento. Il bersaglio subisce 1 danno all'inizio di ogni turno. L'emorragia non termina fino a quando la vittima non riceve assistenza medica o muore.

 **Schiaffone:** l'orso reagisce all'attacco colpendo con estrema violenza con il dorso della zampa. Il bersaglio viene spinto di 2 cubitus e subisce la condizione Disorientato.

COME LEGGERE E COMPILARE LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO



Nome:

Adoorn Doorg

Passato: Ramingo

Origini: Nuugard

Rango: Novellino

Bonus Capacità: 13

Intuito



Sensi



I valori di Intuito e Sensi in questa parte della scheda sono visibili dal Narratore, in modo che possa effettuare dei Test coperti in caso di necessità, come meglio spiegato nel prossimo

ATTRIBUTO

Bonus Capacità

Questo punteggio serve solo per la creazione e crescita del personaggio e non verrà mai utilizzato durante le sessioni di

Destrezza



Agilità

Furtività

Manualità

Reattività

Valore di Capacità

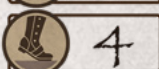
Questo punteggio è dato dalla somma di Bonus Capacità e ATTRIBUTO ed è il numero che dovrà essere sommato al risultato del d12 per verificare l'esito dei Test che verranno richiesti dal Narratore.

iniziativa



ferite

schivare



movimento

eludere



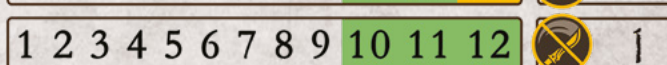
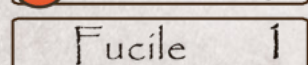
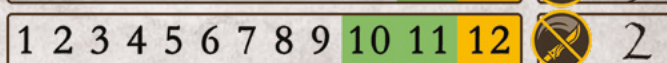
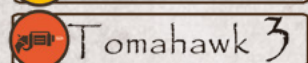
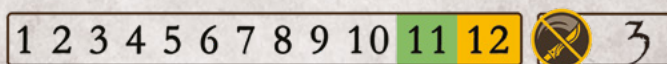
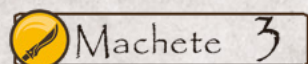
riduzione danno

Attacchi

Arma e punteggio da sommare al d12 comprensivo di Valore di Capacità e moficatori dell'arma.

Schivare

Punteggi di schivare comprensivi dei modificatori delle diverse armi.



VULCANIA

A STEAMPUNK
ROLE-PLAYING GAME

Nome: Aaron Frank

Passato: Entropista

Origini: Abrabazem

Rango: Esperto

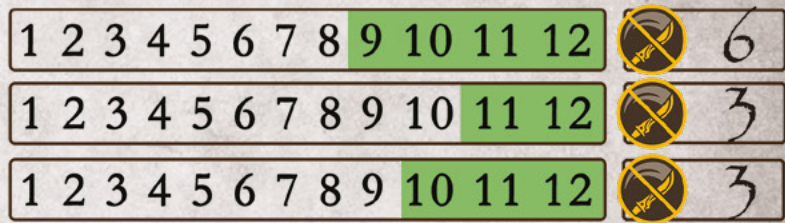
Bonus Capacità: 22



Sensi



Intuito



EQUIPAGGIAMENTO

Pistola, Daga	600
Laboratorio portatile	100
Ordigno Fumidus	30
Ordigno Glacies	40
Ordigno Glutinum	50
Ordigno Flagrant	130
Acidus	900
Proiettili Zeus (6)	360
Pharus	100
Potio, Purificatio	180

Contanti
Totale valore

ARTI ED OPPORTUNITA' \$

Maestro Entropico	1000
Architetto Entropico	800
Bombarolo	700
Not in my house	
Disorientato	

Totale Arti
Totale Personaggio

TRATTO SPECIALE - PERSONALITA'

Occhi da Rettile

CONOSCENZE

Geografiche: Abrabazem
Accademiche: Alchimia
Ambientali: Aree Urbane

COMPETENZE

Armi Alchem
Creare Ordigni

2500
5000



Sensi



Intuito

Nome: Hakeem Mbama

Passato: Ingegneria

Origini: Balastoc

Rango: F sperto

Bonus Capacità: 22

VULGANA
A STEAMPUNK
ROLE-PLAYING GAME



EQUIPAGGIAMENTO

Pistola	300
Congegni: Harpago	300
Congegni: Impulsus	450
Daga	300
Apparato Anguis	700
Potio	90
Contanti	60
Totale valore	2200

ARTI ED OPPORTUNITA' \$

Meccanicus	900
Tecnicus	600
Delinquente	600
Accoltellatore	700
Anticipare	
Scossa	
Totale Arti	2800
Totale Personaggio	5000

TRATTO SPECIALE - PERSONALITA'

Aiuto Divino (+4 in fato)

CONOSCENZE

Geografiche: Balastoc
Accademiche: Ingegneria
Ambientali: Are Urbane
Bassifondi

COMPETENZE

Riparazioni Meccaniche
Borseggiare
Scassinare



Sensi

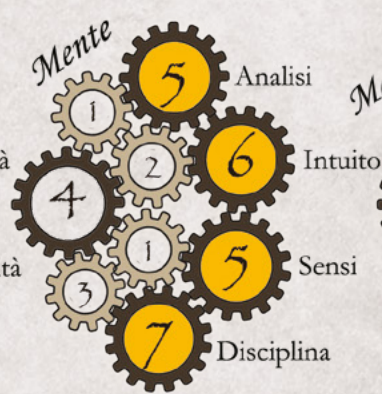


Intuito

Nome: **Nasturzio Artani**

VULGANA
A STEAMPUNK
ROLE-PLAYING GAME

Passato: Markonista
Origini: Itteghasp
Rango: Fsperto
Bonus Capacità: 22



7

5

4

4

5

Schiavona 4

Pepperbox 5

Ardor 5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 +1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 -2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

EQUIPAGGIAMENTO \$ **ARTI ED OPPORTUNITA'** \$ **TRATTO SPECIALE - PERSONALITA'**

Drone Ricognitore	1400	Magister Omega	900	Attività di Famiglia
- Ali, Gemini, Inauris,		Primus Omega	900	(+500 sesterzi)
Luce, Multiattrezzo		Perito Balistico	700	CONOSCENZE
Propulsor, Serris				Geografiche: Itteghasp
Drone Belico	1100			Accademiche: Markonismo
Iniettore, Rotor,		Velocità di Pensiero		Ambientali: Aree Urbane
Tubor, Oplor				
Schiavona	120	Azzoppare		COMPETENZE
Pepperbox	250			
Potio	90			
Contanti	40	Totale Arti	2500	
Totale valore	3000	Totale Personaggio	5500	



Sensi



Intuito

VULCANIA
A STEAMPUNK
ROLE-PLAYING GAME

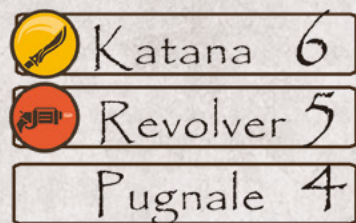
Nome: **Fujiko Wung**

Passato: Mercenario

Origini: Ketniv

Rango: F sperto

Bonus Capacità: 22



EQUIPAGGIAMENTO

Revolver
Katana
Pistola
Pugnale
Zaino Excursor
Muategni: Potio

\$ ARTI ED OPPORTUNITA' \$

600 Giocatore d'azzardo 500
900 Perito Balistico 700
300 Filibustiere 700
80 Bucaniere 1000
100 Azzoppare
90 Gioco Sporco
Visione Periferica
Premonizione

TRATTO SPECIALE - PERSONALITA'

Senza Paura (Immune a Impaurito e Terrorizzato)

CONOSCENZE

Geografiche: Ketniv
Ambientali: Aree Urbane

COMPETENZE

Barare

Contanti
Totale valore

30
2100
Totale Arti 2900
Totale Personaggio 5000



Sensi



Intuito

VULCANIA
A STEAMPUNK
ROLE-PLAYING GAME

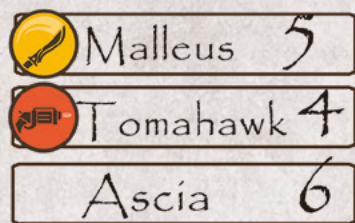
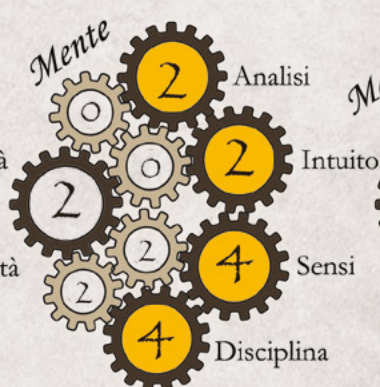
Nome: Freya Roos

Passato: Valkyr

Origini: Nuugard

Rango: F_sperto

Bonus Capacità: 22



EQUIPAGGIAMENTO

Ascía	100
Malleus	1400
Armatura: Lacerta	900
Tomahawk (5)	200
Potio (2)	180
Prodigium	250
Noctuur	60
Bombarda (2)	180

Contanti 30
Totale valore 3300

ARTI ED OPPORTUNITA' \$

Mietitore	700
Falciatore	1000
Falciata	
Spezzare Arma	
Missile Umano	

Totale Arti 1700
Totale Personaggio 5000

TRATTO SPECIALE - PERSONALITA'

Tempra d'acciaio (+1 fer)

CONOSCENZE

Geografiche: Nuugard

COMPETENZE