MALEBRANCHE

PERSONAGGI PREGENERATI

E MOSTRI DEGENERATI

DEL MONDO DI

NOI/LORO

UN MINISETTING PER

KUSHA SHUGYO

Personaggi Pregenerati

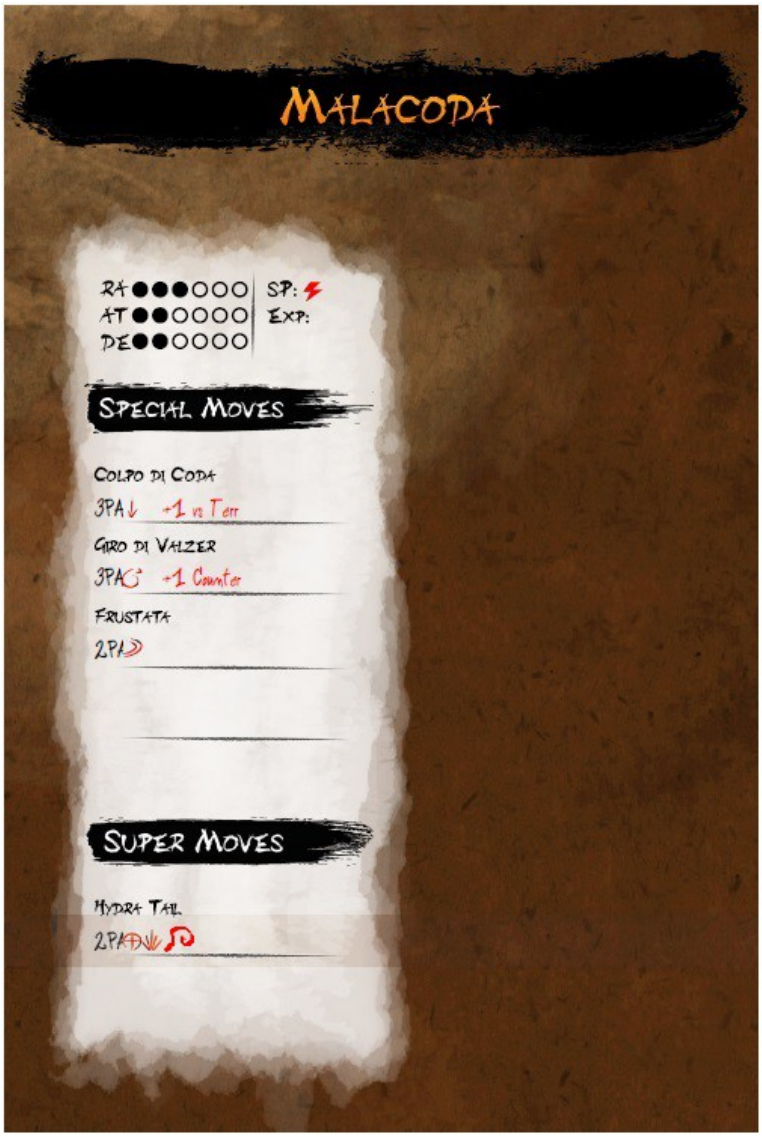
BRIGATA MALEBRANCHE

Ispirata alla comica truppa di Demoni dell'Inferno Dantesco, la Brigata Malebranche è stata una leggenda tra i sopravvissuti umani per anni. I dodici giovani membri dei Malebranche hanno fondato più di una comunità bonificando interi quartieri metropolitani da **Loro** e proteggendo vecchi rifugi in disuso in modo da dare ai superstiti della zona l'occasione di tornare in un luogo "sicuro". Maniaci della battaglia e orgogliosi di ogni mostro distrutto, i Malebranche sono stati accerchiati e sconfitti da un Orrore particolarmente astuto che li ha bersagliati di Sciami e Cangianti sufficienti ad abbattere un esercito di umani qualunque, fino a piegarli. Metà della squadra, nel tentativo di proteggere gli altri, è stata trasformata in **Loro** e i sei Malebranche ancora umani sono riusciti a fuggire per miracolo. Si dice che si siano ritirati nascostamente dal conflitto con l'aiuto di alcuni dei rifugiati che avevano salvato e difeso in passato, per recuperare il legame con l'umanità che erano ormai sul punto di perdere, troppo atterriti dalla conversione in mostri dei loro compagni per reagire ma troppo folli per lasciarsi tutto alle spalle.

Si dice anche che siano tornati.

MALACODA

(Ibrida)



Volontà: 2. **Equilibrio**: 3. Capo della Brigata Malebranche. Pragmatica e saggia, addestrata nel Kung Fu tanto quanto nelle tattiche militari e nella conoscenza dei mostri, Malacoda è una giovane combattente abbronzata con i capelli di un colore mutevole tra il blu e il verde acqua, scuri in ogni caso. Dello stesso colore sono anche i suoi occhi e la coda da rettile, al cui termine quattro "petali" dai bordi affilatissimi racchiudono la versione biologica di una mazza chiodata. Indossa uniformi verdi comode, si comporta in modo molto schietto pur rivelando a volte il suo passato trascorso nei salotti "bene" di tutta Europa, e combatte con l'eleganza di una danzatrice. **Colpo di coda**: una semplice spazzata per sbilanciare l'avversario e farlo cadere. **Giro di Valzer**: la tecnica di Malacoda per intercettare un attacco e rivolgerlo contro il nemico. **Frustata**: un rapido colpo dato con la coda a distanza. **Hydra Tail**: l'asso nella manica del capo dei Malebranche; richiede una grande concentrazione. La sua coda si strappa dolorosamente in corrispondenza dei petali, moltiplicando gli attacchi diretti agli avversari e mutando istantaneamente per causare il maggior danno possibile.

DRAGHIGNAZZO

(Ibrido)

Volontà: 1. **Equilibrio**: 4. Draghignazzo detiene tuttora il record per il maggior numero di mostri uccisi in uno contro uno, e ne va dannatamente fiero. Ha le scaglie verdi di un rettile e un paio di brillanti occhi gialli; veste con una comoda tuta da lavoro, anch'essa gialla. **Uncino**: L'avambraccio di Draghignazzo comprende un uncino osseo molto resistente collegato a una catena biologica estraibile che può colpire a distanza. **Artigli Vampiro**: sono in grado di replicare la capacità vampiresca di sottrarre la forza vitale. **Battito d'Ali**: un paio di possenti ali, troppo piccole per volare ma decisamente utili in combattimento per potenziare un salto, piombare repentinamente sugli avversari colpendoli e allontanandoli allo stesso tempo. **Sputafuoco**: come i draghi delle leggende, Draghignazzo ha un corpo adatto a sputare fuoco, anche se solo in situazioni d'emergenza. È naturale che, oggi come oggi, le emergenze non siano la merce più rara sul pianeta…

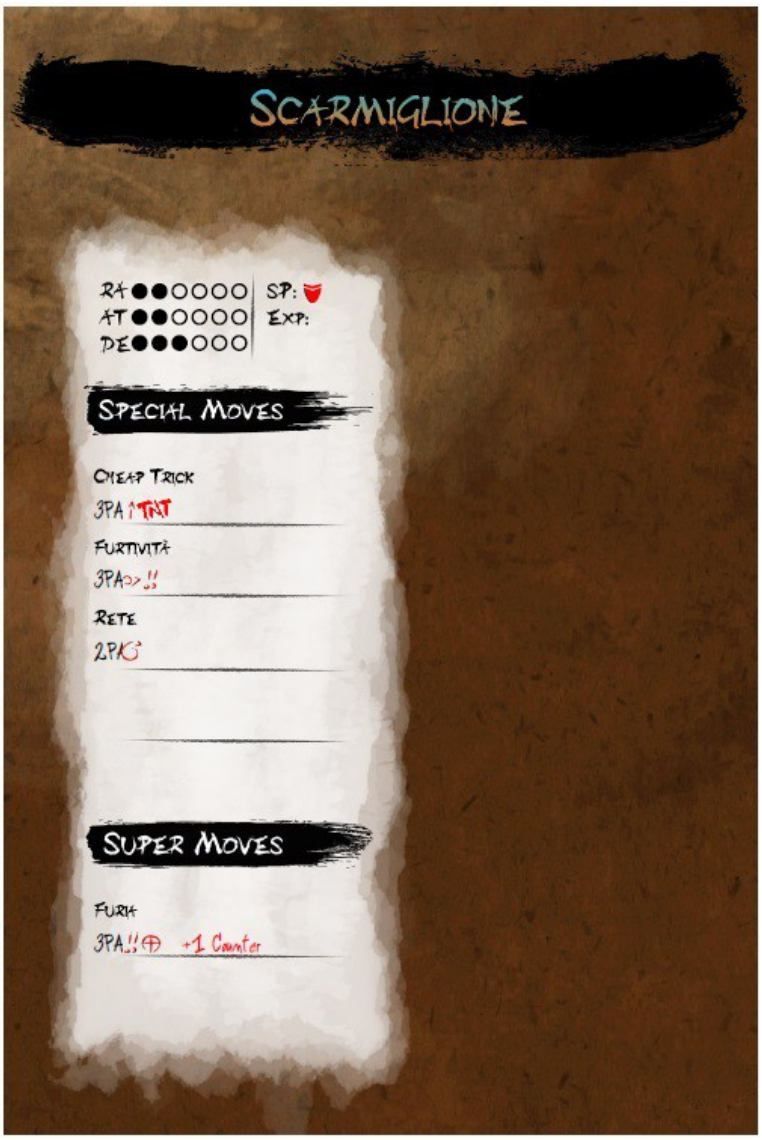
GRAFFIACANE

(Ibrida)

Volontà: 1. **Equilibrio**: 4. La "lama" del gruppo, rapida ed efficace. Graffiacane ha poco più di vent'anni, capelli neri con ciocche rosse e occhi dalla sclera nera con le iridi verde scuro. La sua divisa d'ordinanza comprende maglietta a maniche corte, pantaloni e stivaletti sui toni del nero, del rosso e del verde. Silenziosa ed efficace sul campo, è un'ottima giocatrice di squadra e un'assassina solitaria abbastanza letale da far paura anche a diversi membri della Brigata. Dagli avambracci e dai polpacci di Graffiacane fuoriescono artigli retrattili simili a falci, che si irrigidiscono a contatto con l'aria e si deformano rientrando nella carne. **X Claws**: un attacco apparentemente smorzato portato a termine con gli artigli in una formazione a X; in realtà la disposizione, oltre a colpire, serve ad aumentare drasticamente le possibilità difensive. **Mitrartiglio**: un vero e proprio vortice di fendenti che permette a Graffiacane di produrre l'energia cinetica necessaria per i suoi attacchi più devastanti. **Sucker Claws**: consiste nell'affondare due artigli nell'avversario per poi risucchiarne la forza vitale come un Vampiro. **Clawpocalypse**: un doppio affondo straordinariamente preciso e perforante degli artigli; dopo averlo eseguito, Graffiacane rigira le lame nella carne del nemico e lo solleva dal suolo per poi sferrare il colpo di grazia.

SCARMIGLIONE

(Tecnomante)



Volontà: 3. **Equilibrio**: 2. Se ci fosse ancora posto per i diplomatici nel mondo di oggi, Scarmiglione sarebbe uno di loro. Le leggende narrano che, in effetti, si a riuscito in più di un'occasione a scacciare un Vampiro, un'Ombra o una Lacerazione semplicemente parlando. Costantemente spettinato, Scarmiglione ha folti capelli ricci e una barba incolta, sale e pepe; un fisico asciutto e straordinariamente resistente e un paio di occhiali rotondi senza lenti che indossa per darsi un'aria intelligente; sotto di essi, un paio di occhialoni rotondi con le lenti di un verde molto scuro emergono dalle orbite al posto degli occhi. Indossa giacche di tweed sopra canottiere bianche sporche di olio di motore e comodi cargo grigi, più guanti e stivali dello stesso colore. Una discreta porzione del suo corpo è percorsa da cavi e circuiti in continua trasformazione. È un artista dell'inganno e dell'improvvisazione, ma ha la fiducia più completa dei suoi compagni, che lo trattano con estremo rispetto. **Cheap Trick**: attaccando, Scarmiglione piazza una piccola carica addosso all'avversario in modo da farlo saltare con l'esplosione e lasciarlo bruciacchiato ed esposto ai colpi successivi. **Furtività**: Scarmiglione è sempre in grado di sfruttare l'ambiente per nascondersi o rendersi meno visibile, avvicinare il nemico di soppiatto e sfruttare il vantaggio tattico per massimizzare le possibilità di successo dell'attacco. Rete: oltre agli esplosivi, Scarmiglione usa una rete metallica non troppo dissimile da quelle dei Gladiatori, se non fosse per il materiale e le spine che contiene. Gli è utile specialmente per riflettere gli attacchi degli avversari contro di loro, adattando sul momento la forma della rete al tipo di colpo che deve rispedire al mittente. **Furia**: a dispetto dell'aria tranquilla e riflessiva, quando viene bersagliato da troppi nemici o troppo violentemente il cervello di Scarmiglione compie l'unica decisione logica: rilascia ogni freno inibitore e libera la parte più brutale del Tecnomante: propulsioni che compaiono e scompaiono in un battito di ciglia per accelerare i suoi movimenti, borchie e rivestimenti metallici per aumentare i danni inflitti e una grande quantità di energia pompata alle matrici di calcolo per prevedere le mosse avversarie e reagire nel modo ottimale.

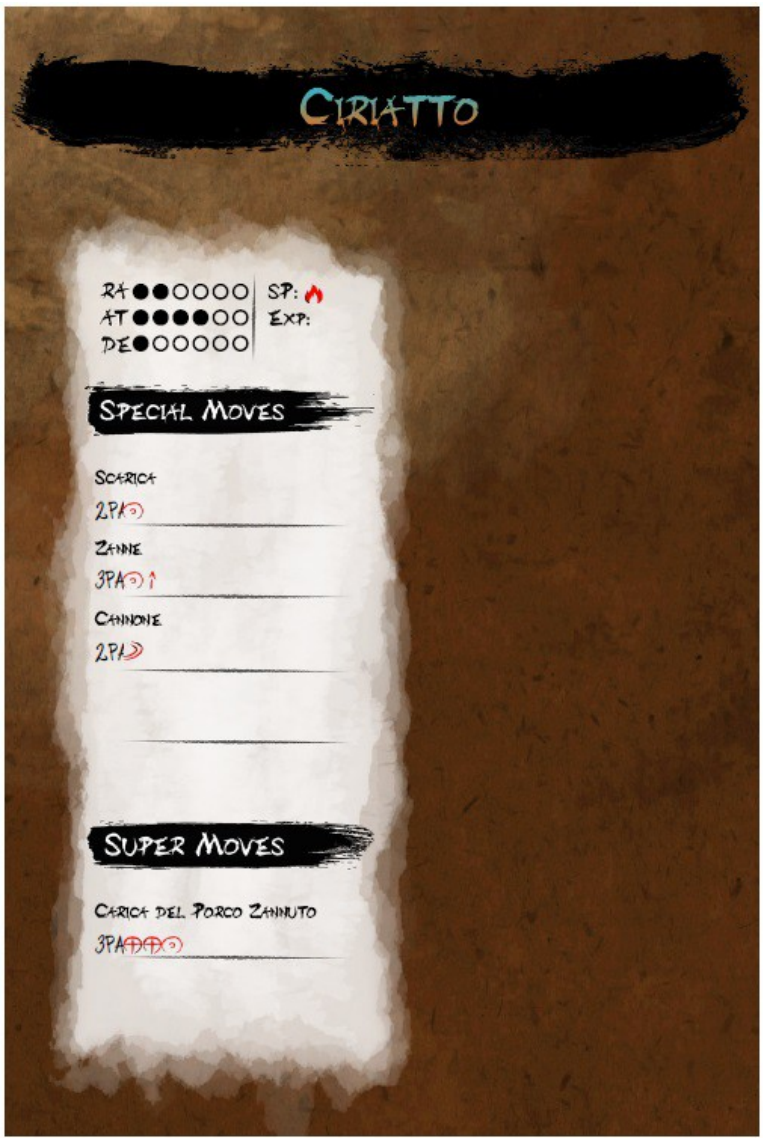
LIBICOCCO

(Tecnomante)

Volontà: 4. **Equilibrio**: 1. Libicocco è stata l'apprendista di Scarmiglione, è la meccanica del gruppo e si occupa di armi ed esplosivi. Indossa una tuta da meccanica verde militare e spesso una maschera antigas. Ha i capelli biondi, a spazzola, e quattro occhi azzurri (il sinistro superiore e il destro inferiore sono micro-camere incastonate nel cranio). Avendo perso entrambe le mani nella lotta contro di Loro, le sostituisce con quello che di volta in volta le serve o le fa comodo: manipolatori o artigli, strumenti per le riparazioni e ovviamente armi – con una passione particolare per quelle vintage. **Baionetta**: Libicocco è in grado sia di sparare pallottole che di proiettare la lama dell'arma dritta nel plesso solare del nemico, o ancora meglio nel suo cranio – se il nemico ne ha uno. **Remington**: un fucile più preciso e potente. **Granata**: per una Tecnomante dotata come Libicocco trasformare un pugno in faccia in una bomba è poco più di un gioco da ragazzi. **Granata Plus**: a ogni goccia di sangue spillata al nemico, Libicocco guadagna chiarezza ed energia, finché può confezionare in mezzo secondo una carica devastante, arricchita da chiodi, pezzi di lamiera e – si racconta – le ossa e i denti strappati ai nemici precedenti.

CIRIATTO

(Tecnomante)



Volontà: 3. **Equilibrio**: 2. Ciriatto è uno dei più vecchi amici di Malacoda – e, fino alla sua trasformazione, di Barbariccia. È interamente ricoperto di fili di ferro e di rame. Due occhi castani e arrossati si affacciano da sotto il muso da cinghiale di fili, mentre da altre aperture si affacciano decine di piccole telecamere. In combattimento, il Porco Zannuto viene percorso da una cortina di elettricità che il combattente concentra per attaccare i nemici della Brigata. **Scarica**: un vero e proprio fulmine condotto fino alla punta delle zanne o delle dita. **Zanne**: Ciriatto infilza il nemico e lo solleva con le zanne, per poi costringerlo a terra con il colpo successivo. **Cannone**: sia le mani che le fauci di Ciriatto si possono riconfigurare rivelando la bocca di un'arma da fuoco pronta a colpire i nemici a distanza. **Carica del Porco Zannuto**: Ciriatto si getta verso il nemico, trafiggendolo con forza prorompente e sbriciolando le sue difese grazie alle zanne elettrificate.

Mostri Degenerati

ORDA DEI MALEBRANCHE

Durante la leggendaria Battaglia delle Torri a Bologna un tremendo Orrore noto come Trifero è riuscito, dopo mesi di scaramucce, a sconfiggere la Brigata Malebranche, epica banda di difensori dell'umanità. Ucciderli, nonostante tutto, non è stato possibile, ma metà di loro sono diventati mostri al servizio dell'Orrore stesso.

Trifero, tuttavia, ha presto dovuto scoprire che di uno dei Malebranche non ci si può fidare nemmeno dopo che è diventato un abominio assetato di sangue.

Il Sergente Barbariccia, diventato un Vampiro, ha organizzato un assalto contro Trifero dopo aver stretto un patto con una misteriosa **Singolarità** – nessuno sa esattamente a quale prezzo. L'Orrore che voleva sfruttare il potere di Barbariccia e dei suoi in proprio favore è morto e il suo scheletro, ormai divenuto una Casa Stregata, è stato rivendicato dal Sergente come Quartier Generale dell'Orda dei Malebranche, i sei mostri un tempo umani ora impegnati a uccidere per divertimento e a offrire i propri servizi al miglior offerente tra gli Orrori.

La Corte del Sergente, oltre che dai suoi commilitoni, è composta da un imprecisato numero di servi che si racconta sia il cadavere di Trifero a produrre, e – secondo le leggende, da qualche parte – dalla **Singolarità** che ha aiutato il Vampiro nella sua ascesa al potere.

In molti credono che tra gli scopi perversi di Barbariccia ci sia guadagnare abbastanza potere da schiacciare i suoi ex compagni, i Malebranche ancora umani, e banchettare sui loro cadaveri…

Nome	Sergente Barbariccia					
Tipologia	Vampiro					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
3	3	1	2	3	50	Danni
Special	• **Morso** (2PA) Drain • **Tentacoli Vampiro** (4PA) Distanza, Possente, Drain • **Frustata del Sergente** (3PA) Distanza, Schianta					
Super	• **Vortice di Zanne**(4PA) 3xDrain, Ultra Agilità					

Un tempo Sergente della Brigata Malebranche e fedele seguace di Malacoda, Barbariccia è stato trasformato in Vampiro dagli Sciami di Trifero e, dopo averlo ucciso con l'aiuto di una Singolarità, si è autoproclamato guida dell'Orda dei Malebranche. Comandante inflessibile e carismatico, sembra avere come unico scopo il raccogliere più potere possibile lavorando per (o contro) gli Orrori che governano il territorio – e, forse, distruggere Malacoda e i suoi.

Ha la pelle candida, barba e capelli ricci e ispidi color avorio ed entrambe le iridi di un rosso acceso. Veste con una vecchia uniforme militare blu macchiata d'erba, di terra e di sangue, e ha otto lunghi tentacoli bianchi che gli fuoriescono dalla schiena. Sembra essere in grado di mantenere costantemente un'espressione beffarda e un tono canzonatorio.

Esperto lottatore di MMA, sfrutta al massimo la sua capacità vampiresca di produrre fauci voraci in ogni punto del suo corpo.

- MORSO: Un assaggio del sangue dell'avversario.
- TENTACOLI VAMPIRO: Gli arti aggiuntivi di Barbariccia si protendono schiudendo bocche pronte a chiudersi sull'avversario per sottrargli la sua forza vitale dopo averlo colpito.
- FRUSTATA DEL SERGENTE: Un singolo colpo di tentacolo capace di rimettere in riga i sottoposti… E di spezzare il collo a un comune essere umano.
- VORTICE DI ZANNE: Non è tanto la rapidità dell'attacco in sé a renderlo letale, ma il fatto che qualunque reazione diventa un rischio per chi cerca di difendersi da esso: ogni centimetro del corpo del Sergente è in fermento, pronto a trasformarsi in una bocca a ogni parata, a ogni schivata, a ogni movimento del corpo dell'avversario per raggiungerlo da tutte le angolazioni possibili e non, istantaneamente. Il Sergente ha sempre un piano di riserva… E trova sempre il modo di non tornare a casa a pancia vuota.

Nome	Alichino & Calcabrina					
Tipologia	Arpie					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
3	2	2	0	0	20	Difesa
Special	• **Ali Affilate** (3PA) Salto Ok, Distanza • **Lame Accecanti** (3PA) Distanza, +1 vs Terr • **Lame Glaciali** (3PA) Distanza, Schianta					
Qualità	• **Volo** → Quando un'Arpia Salta, resta in Salto per 3 Turni o finché non viene colpita.					

Alichino e Calcabrina venivano utilizzati nelle missioni stealth e negli attacchi più rapidi insieme a Graffiacane. La trasformazione in Loro li ha resi Arpie e il Sergente ha subito colto l'occasione per sfruttarli come supporto aereo nei suoi attacchi verso gli esseri umani e gli altri mostri.

Alichino integra le parti cadaveriche del suo corpo con vetri rotti multicolori, che costituiscono anche le "piume" delle sue ali; è convinto della sua velocità superiore e tende ad azzuffarsi con Calcabrina accusandola di rallentarlo. La seconda Arpia, dal canto suo, ha le ali e il corpo cadaverico ricoperti di spine glaciali, e può evocare letali lame di ghiaccio che le facciano da artigli o da proiettili a piacimento; mostra un sadismo spiccato persino per uno di Loro. Entrambe le Arpie hanno l'aspetto di cadaveri rianimati, come tutte le Arpie, con gravi lesioni e ustioni in bella vista.

Si occupano di bersagliare i nemici dell'Orda dall'alto, a distanza di sicurezza.

- ALI AFFILATE: Lunghe scheggie di vetro e dardi di ghiaccio vengono scagliate verso i nemici con un rapido battito d'ali.
- LAME ACCECANTI: Il talento di Alichino permette di fare investire le ali dalla luce del sole per accecare l'avversario prima di trafiggerlo.
- LAME GLACIALI: Il talento di Calcabrina: produrre ghiaccio in forma di spilli, frecce, pugnali o punte di lancia e inchiodare qualunque nemico dell'Orda al suolo con esso.

Nome	Cagnazzo					
Tipologia	Bruto					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
2	5	3	0	0	20	Danni
Special	• Astuzia (2PA) Spinge • Furia (4PA) Possente, Possente, Cade					

Nome	Rubicante Pazza					
Tipologia	Bruto					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
4	6	0	0	0	30	Danni
Special	• Spezza (4PA) Possente, Possente, Possente • Squarta (4PA) Possente, Possente, Schianta					

Soldati esperti nella Brigata Malebranche, i due Bruti al servizio del Sergente Barbariccia sono l'artiglieria pesante dell'Orda. Apparentemente inarrestabili, vengono utilizzati per spianare la strada dagli esseri umani, spesso con pochi colpi devastanti.

Cagnazzo, un tempo grande amico di Graffiacane, è il più astuto dei due. Sebbene per la maggior parte del tempo si comporti come un Bruto senza cervello, è soggetto a sprazzi di lucidità quando affronta un periodo pacifico troppo lungo (di solito, è sufficiente una settimana), in cui sembra poter rivaleggiare con Barbariccia quanto a capacità strategiche, e persino ribellarsi alle sue decisioni. Per questo il suo Sergente non gli fa mai mancare una sana battaglia... Ha l'aspetto di un enorme segugio antropomorfo ricoperto a ciocche da una pelliccia tra il nero e il marrone scuro, con pelle, muscoli e persino ossa esposte in diverse parti del corpo. Rubicante, al contrario, è totalmente immersa nella sua natura di Bruto e tutto quello che desidera è distruggere. Ha l'aspetto di un demonio rosso e nero con sei seni rinsecchiti e uncinati, e con protuberanze ossee che emergono dalla pelle e dalla carne (nei punti in cui l'epidermide è strappata) come corna, zanne e artigli ricoperti del sangue e delle viscere dei nemici. Quando non combatte, viene tenuta al guinzaglio tramite una pesante catena dal Sergente.

In battaglia Cagnazzo tende a fare da scudo a Rubicante con mosse più rapide e difese più efficaci, mentre il Pazzo si lancia a testa bassa come una vera e propria macchina da guerra, con un potere di distruzione che neanche il compagno può eguagliare.

- ASTUZIA: Cagnazzo tiene a distanza gli avversari più pericolosi, danneggiandoli e costringendoli a sprecare energie per cercare di riavvicinarsi e attaccare.
- FURIA: Cagnazzo abbatte i nemici con un singolo, poderoso impatto delle sue zampe.
- SPEZZA: Rubicante Pazza sfrutta tutta la sua forza per spezzare chi gli blocca la strada.
- SQUARTA: Rubicante utilizza la sua mossa preferita per fare letteralmente a pezzi gli avversari con i suoi artigli, le sue zanne e le sue corna.

Nome	Farfarello					
Tipologia	Lacerazione					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
2	0	0	3	4	25	Danni
Attacchi	• (3PA) 2xDrain (Danneggia l'Umanità, **non** i PV) • (5PA) 3xDrain (Danneggia l'Umanità, **non** i PV)					
Qualità	• **Fumo nella Nebbia** → Se nel Turno precedente la Lacerazione non ha attaccato, chi vuole attaccarla ha un malus di -1.					
Tecnomorfo	• Farfarello ha tre Simboli Schianta gratuiti, ognuno utilizzabile una volta per combattimento.					

Spia ed esploratrice nella Brigata Malebranche, la trasformazione in Spettro l'ha resa solo più efficace, e più letale come assassina.

Si manifesta come uno strappo nel tessuto della realtà che disegna la sagoma perennemente in movimento di uno stormo di uccelli – merli, corvi, albatri e avvoltoi – e talvolta assume l'aspetto di uno solo di questi animali. Si circonda di occhi umani e inumani, talmente folli e terrificanti da portare gli umani alla pazzia.

La sua tattica consiste sostanzialmente nell'attraversare come stormo i suoi avversari e nel circondarli dei suoi mille occhi impossibili, banchettando poi con il becco a uncino sulle loro coscienze spezzate e corrotte.

Nome	Trifero					
Tipologia	Casa Stregata					
Rapidità	**Attacco**	**Difesa**	**Volontà**	**Equilibrio**	**Punti Vita**	**SP**
0	0	6	0	6	300	Ferite
Attacchi	• (3PA) 2xDrain (Danneggia l'Umanità, **non** i PV) • (5PA) 3xDrain (Danneggia l'Umanità, **non** i PV)					
Tratti	• **Fabbrica di Mostri** → Per ogni SP guadagnato, la Casa Stregata (a scelta del Sergente Barbariccia) può produrre D6 Creature il cui tipo è determinato dalla tabella sottostante. Per ogni SP speso in questo modo tuttavia la Casa perde un punto in Difesa e uno in Equilibrio (li recupera in una settimana). • **Fragile** → Ogni volta che un attacco **non** va a segno nell'area della Casa **e** ogni volta che un attacco va a segno e infligge più di 20 Danni, tira un D6. Con 4+, la Casa è stata colpita. Assorbe (Difesa) Danni e subisce il resto. Se dovesse arrivare a meno di 30 PV, la Casa viene colpita con 2+ - inoltre, ogni volta che succede, deve tirare un D6 e ottenere meno di (Equilibrio) per non crollare subito. Se arriva a 0 PV, crolla. • **Crollo** → Al crollo di Trifero, chiunque non sia riuscito a fuggire dalla Casa (con un Test Oracolo, ad esempio) deve tirare un Dado. Con 6, subisce una Ferita Lieve (e comincia a 15PV in caso di Combattimento). Con 4-5 subisce una Ferita Grave (e comincia a 10PV in caso di Combattimento). Con 1-3 diventa Moribondo.					

2D6	Tipologia
1	Raddoppia il numero di Creature
2	Tecnomorfo. Ritira per la tipologia
3	Tecnomorfo. Ritira per la tipologia
4	D3 Armi Infette Suicide (taglia piccola)
5	D3 Vampiri
6	D3 Bruti
7	D3 Lacerazioni
8	D6 Ombre
9	D6 Cangianti
10	D6 Arpie
11	D6 Marionette
12	Sciame (3D6 Spore)

L'architettura della Casa Stregata è costituita dalle ossa dell'Orrore Trifero, una mastodontica creatura sorretta da dodici zampe su quattro nodi di giunzioni ora calcificati (tre per nodo), con una serie apparentemente interminabile di cunicoli, cavità e aperture nel torso e nel ventre, e tre teste che ospitano a loro volta tre fauci/stanze semichiuse. Uno strano sibilo si produce quando il vento passa attraverso le ossa del defunto Trifero...

MASTRO BIRRAIO

(Singolarità)

Robusto oste biondo e baffuto con sei orecchie a punta, sei occhi (tre dove gli umani hanno il sinistro e tre dove hanno il destro) più due sulla nuca e otto braccia tutte impegnate a lustrare, riempire e servire boccali da dietro un bancone che dà quella tipica impressione non euclidea percepibile in tutti i pub gestiti da Singolarità multidimensionali. Il bancone è nerastro e sorretto da otto zampe pelose da ragno. Il Mastro Birraio ha un contratto con il Sergente Barbariccia, ma per il resto si comporta come una qualunque Singolarità (è quindi disposto a riportare in vita anche i combattenti umani, se l'hanno consultato). Ogni settimana prepara una bevanda speciale a base di sangue, luppolo (nessuno sa dove lo trovi, visto che come tutte le Singolarità non si muove mai dal suo posto) e una preoccupante quantità di ingredienti segreti. Se un combattente umano la beve reagisce come se avesse appena perso uno scontro: può migliorare la propria Hyper Armor di 1 o 2 Bonus e Simboli al costo di 2 o 4 Punti Umanità, e che lo faccia o meno deve sostenere il contrasto per non perderne altri.

Il Mastro Birraio è nascosto nelle profondità del ventre di Trifero, e sorride **sempre**.