Eteronomicon

VOLUME I

Componenti per

NOI / LORO

l'Apocalisse, l'Orrore e come prenderli a calci

Eteronomicon Volume

Da una idea di

Riccardo Rossi e Daniele Fusetto

A cura di Edizioni Acchiappasogni

Grafica e Impaginazione: Luca De Marini, Daniele Fusetto e Davide Quaroni
Editing: Daniele Fusetto e Riccardo Rossi
Aiuto Esterna: Edoardo Cremaschi

Illustrazioni interne

Daniele Orlandini, Davide Quaroni, Matteo Spirito.

Ringraziamenti

Noi/Loro è stato rilasciato in occasione di Lucca Comics & Games 2016 e la risposta del pubblico è stata enorme. Per questo motivo abbiamo pensato di realizzare questo opuscolo in gradi di espandere e approfondire alcune meccanche, così come risolvere alcuni dubbi dei giocatori.
Un grazie dunque a tutti i player di Lucca 2016 e a tutti coloro che ci hanno segnalato dubbi e incomprensioni utili a produrre questo breve opuscolo, tra cui Alessandro, Edoardo e Gabriele.

Visita la pagina web di Noi/Loro e scarica tutti i contenuti gratuiti, compresa la QuickStart Guide di Musha Shugyō RPG.

www.acchiappasogni.org/msrpg/blog/setting-packs/noi-loro/

Noi/Loro è pubblicato da:
Acchiappasogno di Luca De Marini e Davide Quaroni - Via Leonardo da vinci 30
27020 TRAVACO' SICCOMARIO (PV) - ITALIA

Tutti i diritti sono riservati.
La riproduzione di qualsiasi materiale di quest'opera senza il permesso scritto degli editori è espressamente proibita.
Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale.
Per qualsiasi informazione scrivete a:
pinguino@acchiappasogni.org

AcchiappaSogni
Dipingiamo nuovi mondi

Quando richiuse la porta dietro di sé, Philip vi si appoggiò contro e lasciò il suo corpo in controllo del suo respiro.

Ansimava, sudato. «Speriamo che funzioni, speriamo che funzioni».

Si sistemò i capelli per evitare che cadessero sulla fronte - che fastidio gli davano! Le alternative ad avere i capelli lunghi erano poche, come una marionetta tecnomorfa al posto del rasoio Braun.

La buona vecchia pettinata di mano andava bene.

Sospirò a fondo. Con uno scatto si portò accanto alla finestra. Abbasso con due dita l'asse di legno marcia che, insieme a tante altre, copriva l'intera apertura e guardò fuori. Dui grossi sciami, uno sanguigno e l'altro color erba, volteggiavano in cielo.

Si voltò e scivolò a terra, poggiando il libro di fronte a sé, sul pavimento.

«Ora che ti ho ritrovato, ti porterò in salvo, fosse anche l'ultima cosa che faccio» gli confidò, accarezzandolo. «Ma so già che non sarà così».

Il libro fece le fusa in risposta.

«Ehi. Ehi, sveglia».

Con un salto, Philip si ritrasse nell'angolino della stanza, strappando via dal pavimento il libro.

Una mano butterata con ossa sporgenti dalla carne era tesa verso di lui. Il polso schelettrico della donna, il vestito di stracci che le copriva la pelle, il cappuccio e la sciarpa sulla bocca...

«Ibrido».

La donna annuì. «Lui è Theos», disse indicando dietro di sé. «Io Lucille».

Theos controllava fuori dalla finestra i movimenti, l'arto-fucile abbassato lungo il fianco. Grattava con la pistola un'asse di legno attaccata all finestra, da cui cadeva una sostanza color zafferano.

«Chi siete?».

«L'Estrazione».

Philip spinse coi piedi sul pavimento e si alzò ritto, rise, scosse la testa.

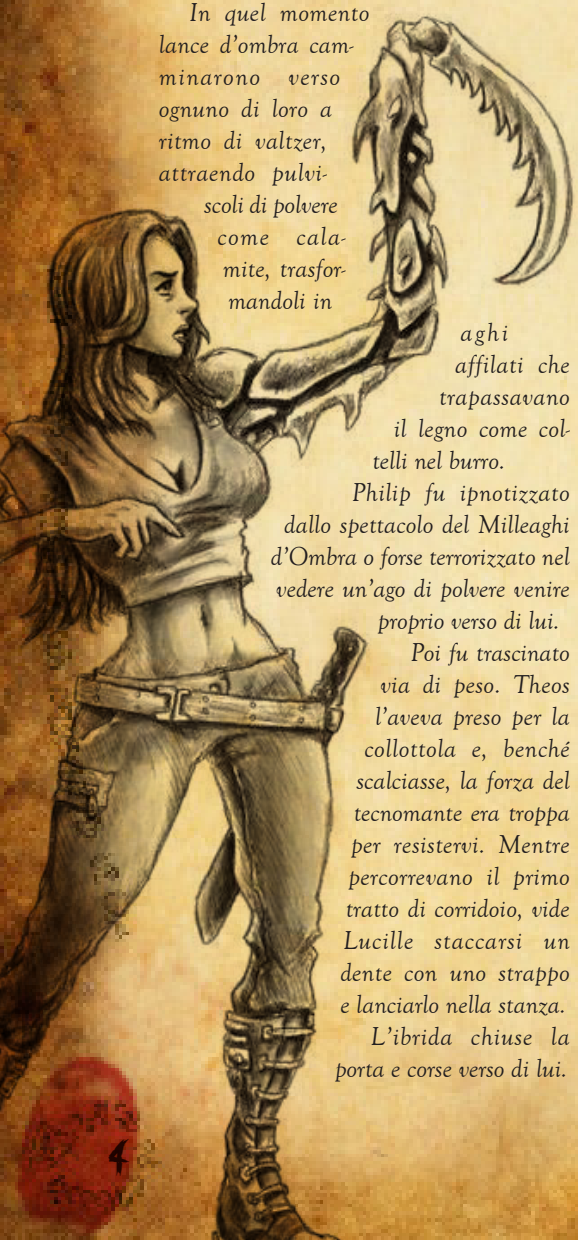
«N-no, voi non esistete–».

Tremò.

«...non esistete ancora! La Singolarità, ha funzionato...».

Gli occhi di Lucille si fecero due fessure e Philip giurò di scorgere un volto sotto a quella sciarpa. «Theos, testuggine e io retroguardia, che dici?».

Ombre di grosse masse sconosciute esterne resero oscura la stanza; il vecchio pianoforte e la scrivania scomparvero, per poi riapparire in tutta la loro desolazione.



In quel momento lance d'ombra camminarono verso ognuno di loro a ritmo di valtzer, attraendo pulviscoli di polvere come calamite, trasformandoli in aghi affilati che trapassavano il legno come coltelli nel burro.

Philip fu ipnotizzato dallo spettacolo del Milleaghi d'Ombra o forse terrorizzato nel vedere un'ago di polvere venire proprio verso di lui.

Poi fu trascinato via di peso. Theos l'aveva preso per la collottola e, benché scalciasse, la forza del tecnomante era troppa per resistervi. Mentre percorrevano il primo tratto di corridoio, vide Lucille staccarsi un dente con uno strappo e lanciarlo nella stanza.

L'ibrida chiuse la porta e corse verso di lui.

Silenzio.

Poi l'esplosione.

La porta del vecchio ufficio fu trapassata da numerose stalattiti e stalagmiti di carne e ossa. Lucille aveva la bocca piena di sangue, una macchia rossa attorno alle gote che la faceva sembrare un succhiasangue.

Giuntagli vicino, fu proprio Lucille ad aiutarlo a tenersi in piedi. Così Philip riuscì a voltarsi e a seguire Theos dentro al labirinto di legno di quell'edificio.

Scesero le scale e si ritrovarono al primo piano. Un tentacolo d'ombra sbarrava il corridoio di fronte a loro; svoltarono a sinistra e Theos saltò oltre un Bruto tarchiato, il quale alzò la testa per morderlo. Lucille, da dietro Philip, allungò una delle sue ossa e trapassò il cranio della creatura, sfilando l'arma naturale mentre la oltrepassava.

In fondo al corriodio uscirono dalla finestra e si ritrovarono sulla scala anti-incendio. Mentre erano a metà della scala, un'esplosione frantumò la finestra alla loro sinistra: i tentacoli che vi uscirono furono tranciati di netto da Lucille con una lama d'osso. Theos, per non rischiare, sparò due colpi dentro alla finestra.

In quel momento un enorme cimice con un cordone ombelicale venne sparata dall'Orrore dentro all'edificio: le sue zampe, stillanti liquido color petrolio, si ruppero contro i corpi di Philip e dell'Estrazione, ma questo non servì a nulla.

I tre caddero nel vicolo, atterrando su sacchi della spazzatura vecchi di un quarto di secolo.

Philip aprì gli occhi e vide il bidone della spazzatura allontanarsi: era in braccio a Theos, tenuto per la cinta mentre il tecnomante sparava col suo braccio all'Orrore, in alto.

Voltatosi, Philip riuscì a notare otto progenie-cimici con altrettanti cordoni ombelicali ronzare in aria e riempirla di un insostenibile e nevrotico rumore.

Dal fondo del vicolo, un rombo di motore fece intendere l'arrivo di qualcosa: Lucille salutò il guidatore con la mano appena prima che un Cangiante gliela tranciasse di netto: quell'affare tutto zanne e occhi da ragno era esploso fuori dalla porta di servizio dell'edificio. Theos avanzò con Philip passando dietro a Lucille, che tirò un potente fendente al Cangiante con la sua lama d'ossa mentre la mano tranciata iniziava già a riformarsi.

"Impressionante" *pensò Philip.* "Molto più potenti di quanto li avessi disegnati io".

L'automobile nera si avvicinava a tutto gas, mentre dal tettuccio un palestrato con la cresta copriva la loro fuga con un enorme machine gun che reggeva a mani nude.

L'auto fece un testacoda di 180°.

La porta dietro all'accompagnatore si aprì e una donna dai lunghi capelli allungò le mani. Philip si sentì gettato all'interno.

Theos fu colpito in quel momento da un raggio di un Tecnomorfo, una sfera con due gambe comparsa sul tetto dell'edificio.

«Fuggite!» urlò il tecnomante.

Lucille, con un urlò, si lanciò dentro allo stabile: le sue mani, in uno sforzo tremendo di volontà, strapparono via tutti i denti dalla sua bocca.

Philip disse così addio al suo ufficio e all'intero stabile in cui alloggiava: in pochi secondi una gigantesca sfera di lance di carne e ossa prese il suo posto, distruggendo muri, vetri e tutti Loro che erano al suo interno.

L'uomo col machine gun si occupò di rallentare gli altri.

La donna bionda dalle lunghe chiome si chinò verso Philip, chiuse la porta e disse: «ce l'hai?».

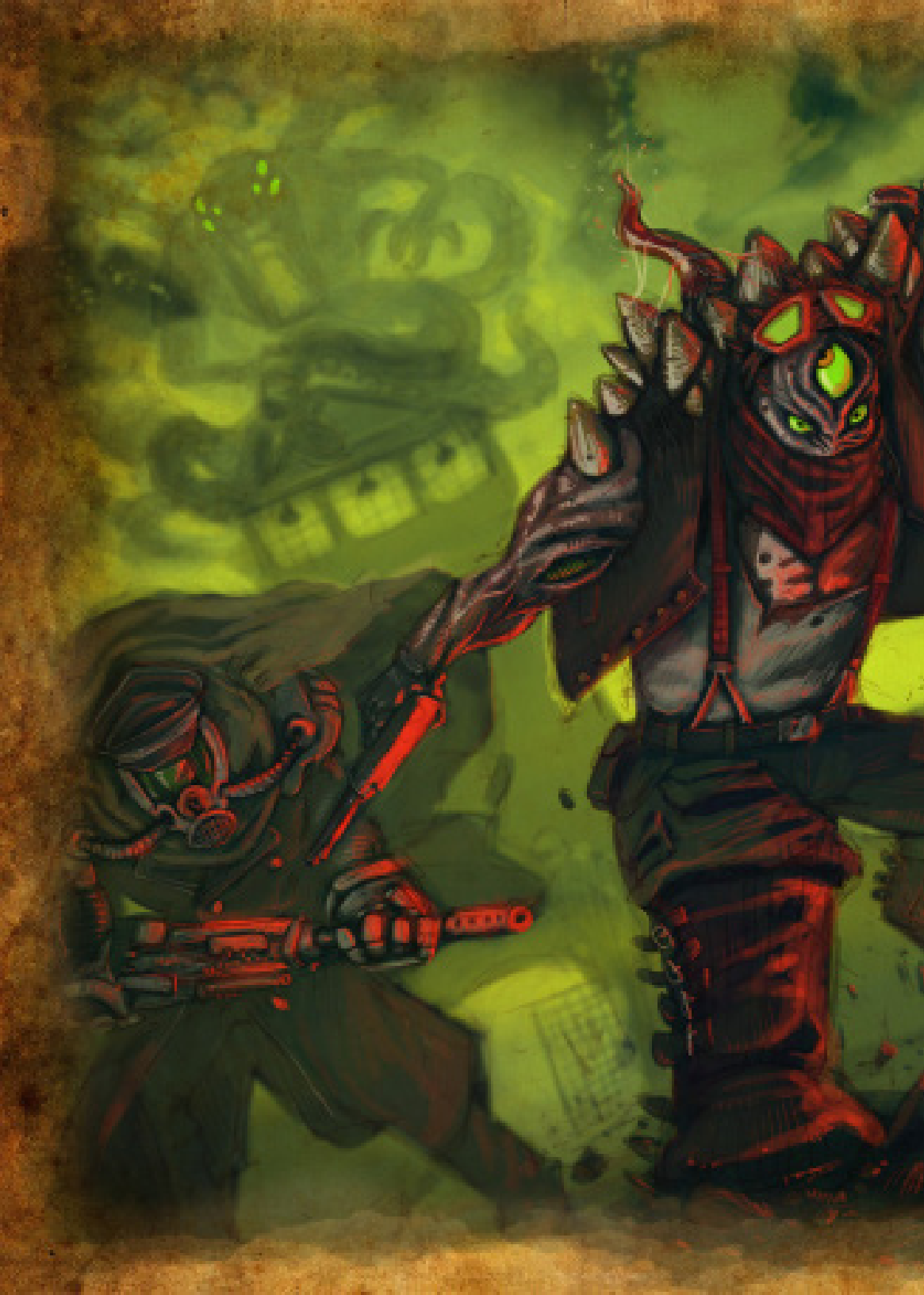
Philip annuì e gli passò il libro.

«Tu sei Katrina, vero?».

La donna annuì. «Non preoccuparti, Creatore, recupereremo Lucille e Theos alla Singolarità. Piuttosto: tutto questo casino, noi compresi, per uno stupido libro che dice qualcosa su di Loro?».

Philip sorrise, sornione. «No», riprese il libro e lo accarezzò. Dalla bocca sulla copertina uscì una lingua che gli leccò la mano. «Per uno di Loro che dice le cose in forma di libro... un libro aperto sul futuro!».

E fu così che ombre del futuro riportarono a casa il loro creatore per nascere finalmente.



Componenti gratuite per Noi/Loro

In *Eteronomicon* sono raccolti alcuni dettagli e qualche regola per giocare a Noi/Loro, il gdr post-apocalittico di Riccardo Rossi edito da Acchiappasogni.

Ciò che avete tra le mani deve quindi essere inteso come un'aggiunta regolistica che vuole specificare alcuni particolari dettagli del manuale, ampliandone brevemente la trattazione.

Musha Shugyo RPG

Noi/Loro utilizza le regole base di Musha Shugyo RPG.

Potete acquistare MSRPG a questo link, oppure cominciare subito a prendere a calci l'Apocalisse scaricando **gratuitamente** la QuickStart Guide, che contiene tutte le regole necessarie per giocare.

Noi/Loro utilizza anche i moduli avanzati **Hyper Armor** e **Advanced Roleplay**, descritti nelle seguenti pagine – insomma, con questo documento e il manuale di N/L potete cominciare subito la vostra prima Sessione.

Se invece volete approfondire, oltre a Hyper Armor e Advanced Roleplay, anche tutti gli altri moduli opzionali, modalità di gioco, Simboli avanzati e chi più ne ha più ne metta ideati da Acchiappasogni e dalla community di Musha Shugyo RPG, per creare o espandere le vostre avventure, vi interesserà I Segreti del Chi, espansione ufficiale di Musha Shugyo, acquistabile a questo link.

Mutazioni/Upgrade

Regole: Hyper Armor, pag. 51, Segreti del Chi

Mutazioni e Upgrade sono il **potere** che i Combattenti di Noi/Loro guadagnano "bruciando" Umanità dopo essere entrati in contatto violento con Loro.

Ogni Mutazione/Upgrade può avere **Punti Bonus** per le tre Caratteristiche di base (RA, AT, DE) e **Simboli** da utilizzare in Combattimento, oltre a un punteggio di **Danni** e uno di **Struttura**.

Punti Bonus

I Punti Bonus si usano per potenziare il Personaggio durante il combattimento, azione per azione. Quando inizia il tuo Turno, hai a disposizione tutti i Punti Bonus forniti dalla Mutazione/Upgrade e puoi spenderli quando ritieni più opportuno *come fossero Punti Special*, ma seguendo queste semplici regole:

- RAPIDITÀ. Puoi usare questi Punti Bonus sia nelle azioni di attacco che di difesa: servono a diminuire di 1PA il costo di una qualunque azione. Puoi usarli anche per un Contrattacco, a esempio, o un movimento fulmineo, un salto, etc.
- ATTACCO. I Punti Bonus di Attacco si usano per fornire Bonus nelle azioni di attacco. Puoi anche usarne uno per Concatenare, ma non per ridurre il costo in Punti Azione di un attacco: dovresti usare i Punti di Rapidità per questo scopo.
- DIFESA. Spendi i Punti Bonus come fossero Punti Special nelle azioni di Difesa. Possono fornire Bonus al Test, essere impiegati per la Combo Breaker, ma puoi usarne uno anche per effettuare un Air Recovery! Il Bonus vale anche per i Contrattacchi, ovviamente, trattandosi di azioni di Difesa.

PUNTI BONUS	USO PRIMARIO	USI SECONDARI
RAPIDITÀ	Riduce PA dell'azione	Contrattacco e Azioni di Movimento
ATTACCO	Bonus all'Attacco e ai Danni (come gli SP)	Concatenare Attacchi
DIFESA	Bonus alla Difesa e all'Assorbimento (come gli SP)	Contrattacco, Combo Breaker, Air Recovery

Durante ogni Turno puoi spendere solo i Punti Bonus che la tua Mutazione/Upgrade ti mette a disposizione. Sarai tu a dover decidere in quali azioni spenderli! Potresti, per esempio, eseguire tre attacchi senza spendere alcun Punto Bonus e poi impiegarli tutti nel quarto attacco, oppure nella fase di Difesa!

Infatti, il conteggio dei Punti Bonus disponibili resta attivo fino a che non inizia un tuo nuovo Turno. All'inizio di ogni tuo Turno i Punti Bonus a disposizione si resettano. Non sono insomma cumulabili come i Punti Special o i Punti Azione.

Simboli

Le Mutazioni e gli Upgrade possiedono anche alcuni Simboli, inseriti in un elenco simile a quello delle Tecniche; come quest'ultime hanno dei nomi che rappresentano le caratteristiche estetiche delle diverse mutazioni (tentacoli, ali, zanne, occhi aggiuntivi...) o innesti tecnologici (armi impiantate, visori "smart", molle e pistoni,armature d'acciaio...).

Ogni Mutazione parte con un Simbolo all'inizio del gioco, mentre ogni Upgrade parte senza Simboli.

I Simboli possono essere impiegati per potenziare le tue azioni: vale sia per gli Attacchi che per i Contrattacchi e puoi sommare questi Simboli extra sia agli attacchi normali che alle Special o alle Super.

La spesa di questi Simboli si conteggia esattamente come abbiamo visto per i Punti Bonus: in ogni azione che compi hai il diritto di attivare i Simboli forniti dalla Mutazione/Upgrade per potenziare l'azione, ma hai a disposizione solo quel numero preciso di Simboli in ogni Turno, considerando sia la fase di Attacco che quella di Difesa.

Nello stesso Turno, non puoi usare lo stesso Simbolo due volte (a meno che non sia indicato lo stesso Simbolo per due volte nella Mutazione/Upgrade). I Simboli che non usi in questo Turno non si sommeranno a quelli del tuo prossimo Turno: si resettano ogni volta.

Struttura e Danno

Le Mutazioni e gli Upgrade possiedono anche due ulteriori valori: Struttura e Danno (Structure e Damage), il cui punteggio va da uno a sette. Questi valori rappresentano la possibilità di bloccare i danni usando le proprie Mutazioni/Upgrade come scudo, di modo che siano loro a intaccarsi anziché il Personaggio.

Il Danno di Mutazioni/Upgrade

Quando vieni colpito, *se vuoi*, puoi annerire uno o più pallini di Danno della Mutazione/Upgrade per assorbire: tirerai 1d6 per ogni pallino annerito e il risultato saranno i Danni che assorbirai, in aggiunta a quelli normalmente assorbiti per regolamento. Avrai la possibilità di fare questa spesa solo dopo essere stato colpito, quindi potrai decidere quanti pallini scommettere e annerire.

Dopo che lanci 1d6, se vuoi, puoi spendere 1 SP o 1 Punto Bonus di Difesa per ritirarlo, magari perché il risultato non ti soddisfa: puoi conservare il valore più alto tra quelli che hai ottenuto, non l'ultimo.

Finiti i pallini la Mutazione/Upgrade sarà estremamente danneggiata e avrà bisogno di tempo per ricostituirsi; nel frattempo, sarà inerte e **inutilizzabile in Combattimento.**

Esteticamente, il processo di ricostruzione è in tono con Noi/Loro: spaventoso e grottesco. Gli innesti devastati si fonderanno e riassembleranno sul corpo del Tecnomante, mentre ferite e parti del corpo tranciate subiranno un lento processo di rigenerazione organica (pensate ai vampiri di mille film horror, alle nanomacchine di *Killjoys* o a Wolverine degli *X-Men*, ma con più schiocchi e risucchi... Insomma, non proprio un bello spettacolo).

La Struttura di Mutazioni/Upgrade

Ogni volta che lanci il Dado di Danno, il suo risultato verrà sempre considerato come minimo pari al livello di Struttura. Quindi se hai Struttura pari a 2, anche se otterrai 1 con il dado, lo si considererà come pari a 2. Quando passerai al terzo pallino, anche se il tiro del dado per assorbire danni farà meno di 3, lo si considererà comunque come 3 e così via.

Recupero Pallini di Danno

Normalmente i pallini di Danni di Mutazioni/Upgrade si resettano **tra una Sessione e l'altra**, ma per rendere gli scontri più epici e permettere ai Combattenti di affrontare orde di nemici ancora più potenti, i Giocatori e la Guida possono decidere di comune accordo di resettare i Danni al termine di ogni combattimento.

Migliorare la Struttura

All'inizio del gioco, ogni Mutazione parte con un solo pallino in Struttura, mentre ogni Upgrade parte con due pallini. Con l'esperienza puoi riempirne di nuovi, imparando a gestire meglio i tuoi poteri: **un pallino ogni 30 Punti Esperienza**.

L'incremento del livello di Struttura può continuare fino a che non raggiungi il 6 pallino, in cui non serve più tirare il dado. Addirittura è possibile avere Struttura 7: in tal caso hai sempre assicurato un livello di protezione superiore al massimo Test ottenibile.

Queste sono tutte le regole necessarie per giocare le Mutazioni e gli Upgrade di Noi/Loro. Potete scaricare gratuitamente la versione originale del modulo Hyper Armor a questo link.

Caratteristiche e Oracolo

Regole: Advanced Roleplay, pag. 28, Segreti del Chi

Noi/Loro utilizza, oltre alle Caratteristiche Base di Musha Shugyo (Rapidità, Attacco, Difesa), anche le due Caratteristiche Interpretative **Volontà ed Equilibrio**. Esploriamo insieme le regole a queste legate!

Creazione PG

In fase di Creazione del Personaggio, oltre ai normali sette punti da distribuire tra RA, AT e DE, il Giocatore avrà a disposizione anche **cinque punti** da distribuire tra VO ed EQ.

Significato delle Caratteristiche

La Volontà rispecchia la forza mentale del personaggio, la sua cultura, la sua intelligenza, la sua attenzione ai dati tangibili, il suo essere pragmatico, acuto e persino intimidatorio, concentrato sui propri obiettivi. Ogni grado in Volontà donerà all'inizio di ogni combattimento un Dado Volontà, da utilizzare per potenziare le azioni nella propria Fase di Attacco.

I Tecnomanti usano la Volontà per dominare le macchine e i relitti tecnologici infetti e piegarli ai propri desideri.

L'Equilibrio rispecchia la stabilità interiore del personaggio, la sua serenità, la sua sensibilità, il suo distacco dalle cose materiali, il suo essere profondo, comprensivo e persino affascinante, dotato di una consapevolezza superiore. Ogni grado in Equilibrio donerà all'inizio di ogni combattimento un Dado Equilibrio, da utilizzare per potenziare le proprie azioni nella Fase di Attacco dell'avversario.

Gli Ibridi usano l'Equilibrio per accordarsi alla follia mutagena della Loro natura e modificare il proprio corpo come il Loro, "sentire" l'Infezione e, a volte, persino assorbirla per purificare qualcosa.

Tecnomanti	Ibridi
Volontà	**Equilibrio**
Forza mentale, cultura, intelletto, attenzione ai dati, pragmatismo...	*Stabilità interiore, serenità, sensibilità, profondità, fascino...*
Dadi Volontà	Dadi Equilibrio
Usati in Attacco	Usati in Difesa

Dadi Bonus

I Dadi Volontà e i Dadi Equilibrio sono dadi a sei facce in più da utilizzare durante i propri tiri in battaglia. All'inizio di ogni combattimento dovrete posizionarli vicino a voi con una specifica faccia verso l'alto, per distinguerli: quelli con la faccia 6 saranno i vostri Dadi Volontà, quelli con la faccia 1 saranno i vostri Dadi Equilibrio.

Durante il combattimento, è possibile scegliere in anticipo di tirare uno o più Dadi Volontà o Dadi Equilibrio in aggiunta al dado normale e scegliere come risultato finale del tiro quello più alto nel totale dei numeri estratti.

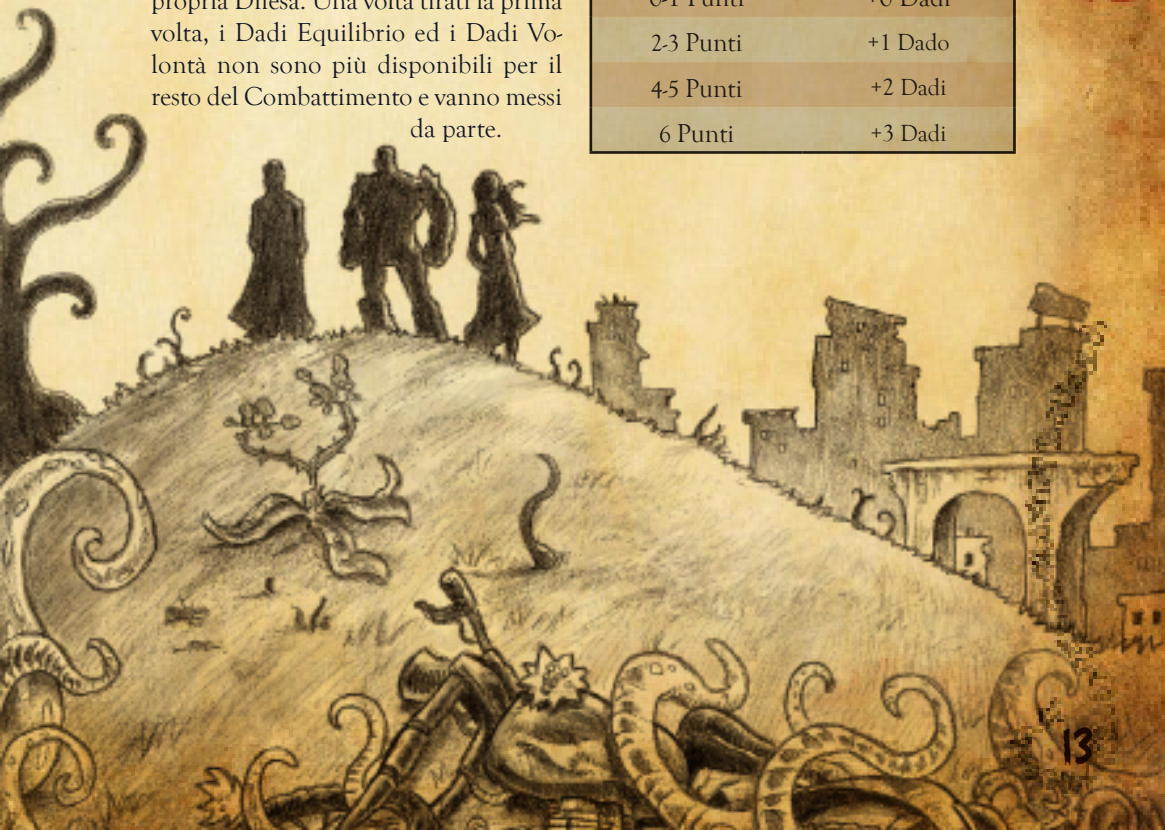
I Dadi Volontà possono essere tirati solo nella propria Fase di Attacco, i Dadi Equilibrio possono essere tirati solo nella Fase di Attacco altrui, per la propria Difesa. Una volta tirati la prima volta, i Dadi Equilibrio ed i Dadi Volontà non sono più disponibili per il resto del Combattimento e vanno messi da parte.

Bonus Oracolo

Tutte le Caratteristiche, incluse quelle Interpretative, possono essere utilizzate anche al di fuori del Combattimento, nei Test Oracolo. Quando il Giocatore desidera, può tentare di superare una prova o una sfida narrativa facendo appello alle proprie Caratteristiche narrando adeguatamente il coinvolgimento delle sue facoltà fisiche (Rapidità, Attacco, Difesa), mentali (Volontà) o spirituali (Equilibrio) nel tentativo di risolvere la situazione.

Se la narrazione convince la Guida, il Giocatore tirerà un numero di dadi bonus determinato dalla sua Caratteristica anziché uno solo e sceglierà il risultato che preferisce.

Caratteristica	Bonus Oracolo
0-1 Punti	+0 Dadi
2-3 Punti	+1 Dado
4-5 Punti	+2 Dadi
6 Punti	+3 Dadi



Di seguito, ecco alcuni esempi di situazioni in cui ha senso invocare una propria Caratteristica in un Test Oracolo.

- Rapidità: schivare detriti durante un crollo, raggiungere un rifugio prima di un mostro, compiere un'acrobazia, sfruttare i propri riflessi, la propria precisione o la propria velocità e agilità.
- Attacco: abbattere una porta, sollevare un peso, saltare al di là di un dirupo, sfruttare la propria pura e brutale potenza fisica.
- Difesa: resistere alla fame, alla sete, alla tortura, al sanguinamento, sfruttare la propria resistenza fisica grezza.
- Volontà: utilizzare delle conoscenze per individuare un percorso sicuro, intuire il funzionamento di un macchinario, percepire il mondo attraverso i sensi principali (vista e udito), utilizzare la propria razionalità e intelligenza. I Tecnomanti inoltre usano la propria Volontà per dominare macchine e relitti tecnologici infetti anche al di fuori del Combattimento e per resistere a possibili perdite di Umanità, come descritto nel manuale di Noi/Loro.
- Equilibrio: resistere alla furia, intuire le emozioni e la menzogna dietro agli atteggiamenti degli altri, percepire il mondo attraverso i sensi secondari (tatto, olfatto, gusto o "sesto senso"), utilizzare la propria saggezza interiore. Gli Ibridi inoltre usano il proprio Equilibrio per percepire l'infezione (quelli più potenti anche per eliminarla) anche al di fuori del Combattimento e per resistere a possibili perdite di Umanità, come descritto nel manuale di Noi/Loro.

Test Contrapposti

Nel caso due o più Personaggi dovessero sfidarsi in una prova, si esegue un Test Contrapposto: solo chi possiede la Caratteristica coinvolta di valore più alto potrà effettuare il tiro sull'Oracolo, mentre l'altro dovrà subire le conseguenze, illustrate dalla Guida a seconda del risultato dell'avversario. In caso di parità determinare casualmente (lanciando un dado) chi eseguirà il tiro. Il tiro effettuato consultando l'Oracolo in questo modo può anche dare risultato negativo e risultare quindi in una vittoria (totale o parziale) del Personaggio inizialmente in svantaggio. Non è obbligatorio considerare per entrambi i contendenti la medesima statistica durante un Test Contrapposto se la situazione non lo permette.

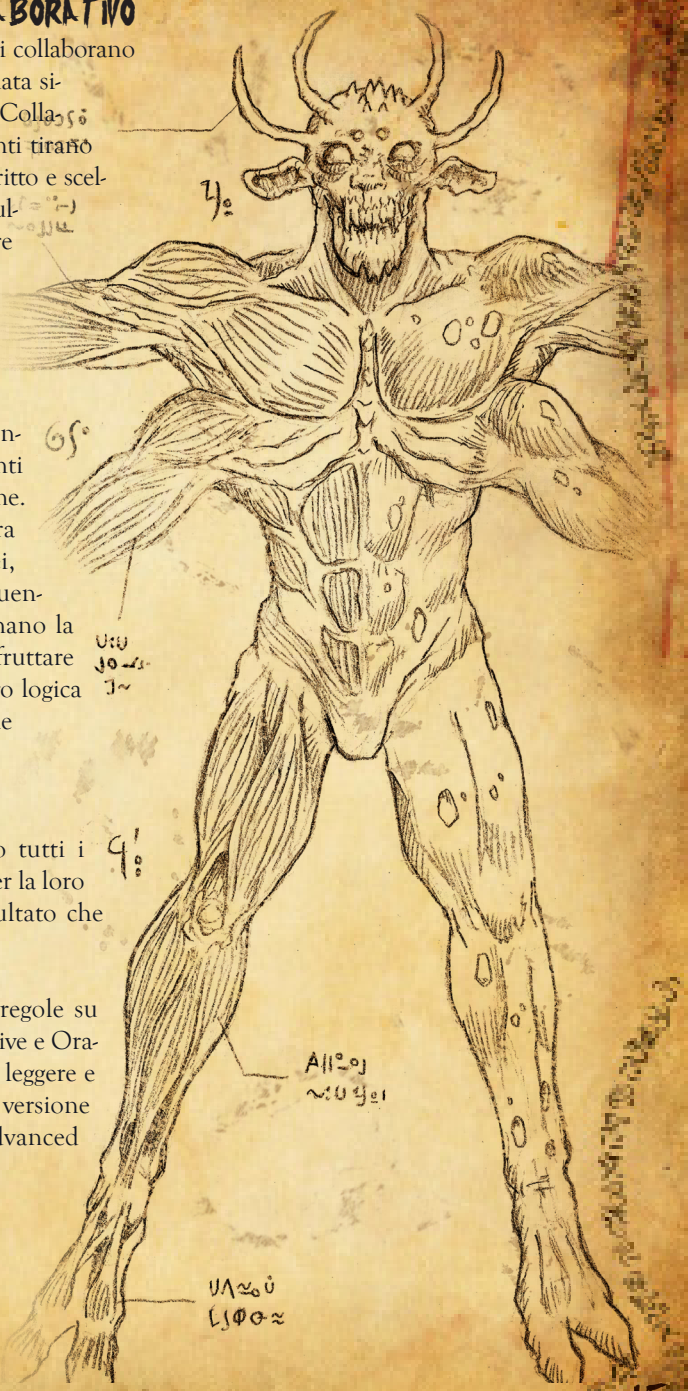
Esempio: l'Ibrida Malacoda ha percepito la Loro infezione dentro un povero disperato che chiede asilo in un rifugio, e non vuole consentirgli l'accesso per non rischiare che anche gli altri esseri umani nel rifugio vengano contagiati, mentre la Tecnomante Libicocco crede di potere usare i suoi poteri per chiudere il contagiato in una stanza ermeticamente separata dal resto del rifugio e poter fare almeno passare gli ultimi minuti dell'uomo al chiuso, in un luogo sicuro. Libicocco cerca di afferrare il malcapitato prima che Malacoda riesca a chiudere la porta del rifugio dall'interno. Per entrambe il Test è su Rapidità: Malacoda ha RA 3, Libicocco ha RA 2, quindi solo la prima effettua il Test Oracolo (tirando due dadi) e sceglie il risultato che preferisce.

Test Collaborativo

Quando più Personaggi collaborano per superare una determinata situazione, si esegue un Test Collaborativo: tutti i Combattenti tirano tutti i dadi a cui hanno diritto e scelgono uno qualsiasi dei risultati estratti per determinare l'esito dell'Oracolo per il proprio gruppo.

Esempio: alcuni Ibridi e Tecnomanti devono attraversare la città in rovina per raggiungere un rifugio i cui abitanti hanno bisogno di protezione. Scelgono di muoversi tra i vecchi canali sotterranei, pericolanti ma poco frequentati dai mostri che dominano la superficie, e decidono di sfruttare le loro conoscenze e la loro logica per scegliere il percorso che razionalmente è meno a rischio di crolli. Per verificare se ne individuano uno con successo, tirano tutti i dadi a cui hanno diritto per la loro Volontà e scelgono il risultato che preferiscono.

Queste sono tutte le regole su Caratteristiche Interpretative e Oracolo per Noi/Loro. Potete leggere e scaricare gratuitamente la versione originale del modulo Advanced Roleplay a questo link.



Vita e Ferite

Regole: pag. 10, Noi/Loro

In Noi/Loro, oltre ai Punti Vita utilizzati in Combattimento, c'è anche un **sistema di Ferite**. Ogni Personaggio può essere Ferito di Striscio, Grave o Moribondo, acquisendo *malus* diversi a seconda della gravità del danno.

Ferite per perdita di Punti Vita

Le Ferite si attivano automaticamente se il Personaggio termina un Combattimento con PV inferiori a un determinato numero (rispettivamente 10, 0, -9), ma anche al di fuori delle battaglie è possibile ferirsi, come illustrato nella sezione dedicata del manuale e negli esempi contenuti nell'avventura gratuita *Il Ritorno dei Malebranche*. In questo caso la Guida assegna a determinati risultati su un Test Oracolo una Ferita di gravità corrispondente.

Esempio: I Personaggi stanno cercando di fuggire da una Casa Stregata che sta per crollare, e devono effettuare un Test Oracolo per sapere se ce la fanno sani e salvi. La Guida stabilisce che per uscire indenni sarà necessario un risultato di 4+, mentre con 1, 2 o 3 si riceve una Ferita rispettivamente di Striscio, Grave o che rende Moribondi. Per una minaccia meno pericolosa, come ad esempio una caduta dal primo piano di un palazzo, la Guida può stabilire che 1 implichi una Ferita Grave e 2 una di Striscio, mentre qualunque risultato pari o superiore a 3 lascia i Personaggi illesi.

Attenzione: gli effetti negativi delle Ferite sono *soltanto* quelli descritti nella sezione dedicata del manuale. La perdita di Punti Vita è una delle possibili cause delle Ferite, *non* uno degli effetti: quindi un Personaggio che, a causa di un crollo, riceva una Ferita Grave, e poi venga coinvolto in un Combattimento, non comincia con 10 Punti Vita ma con 30 come tutti gli altri – semplicemente, avrà un (non indifferente) malus di -2 a tutti i Test finché non guarisce tramite cure mediche o bruciando Umanità.

FAQ, ERRATA E APPROFONDIMENTI

In queste ultime pagine raccoglieremo alcuni errori di stampa ed editing apparsi nel manuale base, ma soprattutto alcune risposte a domande frequenti da parte della community!

FAQ

È possibile giocare nei panni di un Loro, cioè di un Mostro?

Sì, è possibile. Le regole saranno pronte in un prossimo futuro, quindi rimanete connessi ai nostri gruppi e pagine Facebook!

C'è una motivazione d'ambientazione che spinge i Personaggi a riunirsi in gruppo?

I Combattenti sono in una condizione molto particolare, socialmente parlando. I Mostri, come norma generale, li detestano e cercano in maniera costante di svitare le loro teste e mangiare i loro bulbi oculari. Gli esseri umani comuni, d'altro canto, pur avendo bisogno di loro sanno che Ibridi e Tecnomanti sono un rischio ambulante: in qualunque momento potrebbero impazzire e sterminare un intero rifugio senza pietà. In più, proprio per scongiurare quest'ultimo, preoccupante scenario, i Combattenti si trovano incoraggiati ad aiutare i superstiti umani.

Quindi non solo i protagonisti di Noi/Loro sono tutti pariah, intoccabili (o squartabili, a seconda dei punti di vista), ma la loro sanità mentale li porta a scegliere, spesso, lo stesso "lavoro" - sempre che non siano addestrati fin da bambini per questo unico fine. E non molte altre creature sulla faccia di questa Terra devastata dall'Apocalisse possono capire i loro problemi, se non altri Combattenti.

Non è che non possano ignorarsi o entrare in conflitto, ma questo rappresenta, per le ragioni di cui sopra, l'eccezione e non la norma.

Errata

Queste sono piccole sviste contenute nel Manuale di *Noi/Loro*.

- **Pagina 8**: nella descrizione dei poteri non combattivi dell'Ibrido, tra parentesi, sostituire "ad es. accendere una luce a distanza o attivare una macchina" con "ad es. comprendere se un carico di cibo è infetto o purificare un prato".
- **Pagina 16**: nelle Regole Speciali dei Bruti, sostituire "arrotondata per eccesso" con "arrotondata per difetto".
- **Pagina 17**: nella descrizione della Riserva degli Orrori, sostituire "Vampiro" con "Orrore".
- **Pagina 21**: nella descrizione delle Nuove Stirpi, sostituire "11" con "3/4".
- **Pagina 47**: nelle Caratteristiche del Bruto dell'Orda, sostituire "DE 0" con "DE 2".
- **Pagina 62**: nelle Caratteristiche del Bruto dell'Orda, sostituire "DE 0" con "DE 2".

Approfondimenti

Queste non sono invece inesattezze ma semplicemente punti che abbiamo deciso di chiarire meglio per non rischiare confusione durante il gioco.

Competenze (pp. 25, 45)

Le Competenze sono una meccanica opzionale per Musha Shugyō che si adatta benissimo anche a Noi/Loro. Sono soltanto citate a pagina 25 del manuale (per chi già le utilizza e volesse applicarle a N/L), ma se volete giocarle e non le conoscete ancora non serve recuperarle dal blog, perché di fatto sono spiegate per intero nelle Note per la Guida dell'Avventura Il Ritorno dei Malebranche a pagina 45.

Fallimento/Successo (p. 26)

Nella descrizione dei risultati del Test Oracolo, i risultati 2 e 6 sono intitolati rispettivamente come "Fallimento" e "Successo". La descrizione amplia questi concetti e ancora di più lo fanno gli esempi, ma i titoli possono trarre in inganno: in pieno stile Oracolo, un Fallimento non è una sosta o un blocco della storia, ma qualcosa che costringe il Personaggio a cambiare strategia e trovare una strada alternativa, mentre il Successo al contrario gli permette di andare avanti per la sua strada. Inoltre, come da descrizione, non si tratta solo di possibili risultati di un'azione del Combattente ma anche di possibili eventi, utili tanto alla Guida quanto ai giocatori per rendere dinamica la storia.

Insomma, un Fallimento si traduce in gioco in "No! E ora?", mentre un Successo ti permette di esclamare "Sì! Avanti!".

Weapon Card (p. 28)

A pagina 28 del manuale, parlando di esseri umani, viene citata la meccanica delle Weapon Card come opzione di approfondimento tattico della gente comune: non si tratta di una regola di Noi/Loro ma di una meccanica opzionale di Musha Shugyō contenuta nell'espansione I Segreti del Chi, che una Guida esperta può decidere di schierare in campo come tentazione per gli umani non Combattenti o per gli Ibridi avventati.

RA ○○○○○○
FO ○○○○○○
RE ○○○○○○
VO ○○○○○○
EQ ○○○○○○

SP:
EXP:

UMANITÀ:

SPECIAL MOVES

SUPER MOVES

TYPE:

RA ○○○○○○
AT ○○○○○○
DE ○○○○○○

EXP:

STRUCTURE: ● ○○○○○○
DAMAGE: ○○○○○○○

ABILITIES

SIMBOLI

	Combo	+2 ai Danni, ottieni 2 Punti Combo (ogni 6 ottieni un SP).
	Cade	L'avversario Cade e subisce 1 Danno Extra.
	Distanza	Colpisce **anche** a Distanza.
	Possente	Prima del calcolo del Danno, somma 1 ad Attacco.
	Riflette	Annulla il Danno e l'Attacco ricevuto, rispedendo entrambi al mittente.
	Salto OK	Puoi eseguire questa Tecnica **anche** in salto (Salto: sommi DE ai danni).
	Scaglia	Lancia in aria l'avversario, che sarà vulnerabile al prossimo attacco e poi cadrà.
	Schianta	Ignora DE dell'avversario quando Assorbe il Danno.
	Spinge	L'avversario viene spostato a Distanza (o di una Distanza)
	Trasla	Colpisce **anche** a Distanza. Il PG/bersaglio viene spostato a Contatto, prima o dopo l'attacco.
	Ultra Ag	Spendi 1 Punto SP per ottenere +2 al Test (ma non al Danno/Assorbimento).
	Ultra Du	Spendi 1 Punto SP per ottenere +2 al Danno/Assorbimento (ma non al Test).
	Crawling	Spacca la Tecnica in due, dimezzando il tipo di danno e moltiplicando i bersagli. Puoi spendere Umanità anziché PA se Crawling è nella Tecnica.
	Explosive	+1d6 Danni Extra **a tutti**. Puoi spendere Dadi Volontà per ritirare i d6 di Explosive. Puoi difenderti da Esplosive solo con 2SP/3 Umanità altrimenti passa la tua difesa.
	Assorbe	Solo in Difesa, se il PG fallisce assorbe DE × 2 + Test Danni (Special) oppure DE × 4 + Test Danni (Super). Puoi usarlo insieme a Ultra Durezza e Possente.
	Blitz	Puoi usarla solo come prima del turno. Se il Test è inferiore alla tua RA, usa RA al posto del Test.
	Conclusiva	Puoi usarla solo come ultima del turno. Infligge 3 (Special) o 6 (Super) Danni Extra a fine calcolo.
	Congela	Avversario immobilizzato e vulnerabile all'attacco a meno che spenda 2PA/SP. Il Danno di Congela viene calcolato come se si avesse AT pari a zero.
	Crolla	Dopo la Tecnica, il PG cade disteso a terra.
	Danno Co.	Per il Danno della Tecnica non si considera il Test. L'Avversario riceve 2 Danni automatici, più 2 Danni non assorbibili ad ogni prossimo turno.
	Danno Rel.	Anziché danneggiare, riduce i PV della vittima di ¼ per ogni simbolo Danno Rel (max 3).
	Guarigione	Cura PV invece di infliggere Danni. Si usa DE al posto di AT per calcolare i PV guariti.
	Sforzo Estremo	Il PG che esegue la Tecnica subisce 3 Danni non assorbibili.
	Stordente	Ogni 3 Danni inflitti da questa tecnica, l'avversario perde 1 PA.
	Tutto x Tutto	Vale come due Possente. Se manchi il bersaglio, cedi il turno e sei vulnerabile.
	Vampirico	La Tecnica cura 1 PV per ogni 3 Danni inflitti all'avversario (cumulativo, max 3).

I simboli cerchiati ed evidenziati sono Simboli Infetti: non possono essere aggiunti alle Special iniziali dei Personaggi in quanto hanno effetti inumani. Possono essere però inserite nella Super alla creazione. Puoi improvvisarli solo se Umanità < 30.

Azioni

Attacco Standard	1 PA	AT + Test (1d6)	Contrattacco	1+PA Att.	DE + Test, AT per i Danni
Difesa Standard	0 PA	DE + Test (1d6)	Proiezione	2 PA	Cade + Spingi
			Rialzarsi	1 PA	-
T. Special	PA = Sym. + 1	(AT × 2) + Test	Salto	1 PA	Sommi DE ai Danni
T. Super	PA = Sym.	(AT × 4) + Test	Spostamento	1 PA	Muove 1 Dist.

Ferita	Se...	Effetto
Striscio	10 ≤ PV	-1 ad ogni Azione
Grave	0 ≤ PV	-2 ad ogni Azione
Moribondo	-9 ≤ PV	Oracolo su DE per non morire/EQ per non svenire

Contrasto

Se perdi un combattimento, Test Oracolo sulla Caratteristica Rilevante con Modificatore.

- -1 se Umanità < 20
- -2 se Umanità < 10

Se perdi il Contrasto, perdi 1d6 Umanità aggiuntiva. Se vinci un combattimento, fai il Test solo se hai Mutato/Upgradato

Mutazione/Upgrade

P. BONUS	USO PRIMARIO	USI SECONDARI
RAPIDITÀ	Riduce PA dell'azione	Contrattacco e Azioni di Movimento
ATTACCO	Bonus all'Attacco e ai Danni (come gli SP)	Concatenare Attacchi
DIFESA	Bonus alla Difesa e all'Assorbimento (come gli SP)	Contrattacco, Combo Breaker, Air Recovery

Tecnologia Infetta

1-2: L'oggetto diventa una Marionetta Tecnomorfa.
3-4: attacco suicida con Explosiva × [Taglia] dell'oggetto.
5: non funziona
6: funziona normalmente

Esperienza

0-1 BONUS/SIMBOLI
Vittoria: 2 Umanità per 1 Simbolo o 1 Bonus
Sconfitta: 4 Umanità per 2 Simbolo o 1 Bonus

2-4 BONUS/SIMBOLI
Vittoria: 4 Umanità per 1 Simbolo o 1 Bonus
Sconfitta: 8 Umanità per 2 Simbolo/Bonus

5 BONUS/SIMBOLI
Vittoria: 6 Umanità per 1 Simbolo o 1 Bonus
Sconfitta: 12 Umanità per 2 Simbolo/Bonus

Vittoria

Se NON acquisti Bonus e sacrifichi 5 XP puoi recuperare Punti Umanità pari alla tua Caratteristica Rilevante

Oracolo Noi-Loro

1. **CATASTROFE.**
La situazione ti è completamente sfuggita di mano: hai ceduto alla tensione e il fato si è accanito su di te.

2. **FALLIMENTO.**
Sei sfortunato, incastrato in condizioni difficili, nervoso o semplicemente incapace.

3. **DISTRAZIONE.**
Non è possibile portare a termine il compito: non sei in grado di farlo in queste condizioni oppure le circostanze stanno peggiorando velocemente.

4. **COMPLICAZIONE.**
Sei praticamente giunto alla risoluzione del problema, ma qualcosa ti sbarra la strada.

5. **SUCCESSO.**
Riesci a ottenere quello per cui sei venuto grazie alla tua abilità, o le circostanze ti sono favorevoli.

6. **PRODIGIO.**
Le tue capacità umane o inumane si sono manifestate in tutta la loro potenza, consentendoti di ottenere un successo straordinario, oppure il fato ti ha sorriso in maniera miracolosa.

	Tecnomanti	Ibridi
Caratteristica	**Volontà**	**Equilibrio**
Descrizione	*Forza mentale, cultura, intelletto, attenzione ai dati, pragmatismo...*	*Stabilità interiore, serenità, sensibilità, profondità, fascino...*
Tipo di Dadi	Dadi Volontà	Dadi Equilibrio
Utilizzo	Usati in Attacco	Usati in Difesa
Car. a 0	Può solo usare la Tecnologia senza perdere Umanità e/o attivare conseguenze negative.	Può solo toccare sostanze infette senza perdere Umanità e/o attivare conseguenze negative.
Car. a 1-2	Può usare i poteri in combattimento. Può usare, riavviare riparare uno strumento tecnologico tramite contatto fisico.	Può usare i poteri in combattimento. Può stabilire se una sostanza è infettatramite contatto fisico e individuare Sciamo di Spore nell'aria.
Car. a 3-4	Può usare, riavviare riparare uno strumento tecnologico a distanza. Può costruire strumenti tecnologico con adeguati residui/rottami, purché vi sia affinità di scopo.	Può analizzare sostanze e aree per infezioni senza contatto fisico. Può capire se una creatura è infetta o meno analizzandola tramite Test Contrapposto.
Car. a 5-6	Può costruire, riavviare o riparare tutti gli strumenti presenti nel suo campo visivo concentrandosi. Resta necessaria la sua presenza perché tali oggetti funzionino.	Può individuare tutte le creature infette nascoste nelle vicinanze con un Test. Può purificare tutte le sostanze organiche non senzienti che vede o tocca, al costo di 1d6 Umanità-

Interpretazione

Rapidità: schivare detriti durante un crollo, raggiungere un rifugio prima di un mostro, compiere un'acrobazia, sfruttare i propri riflessi, la propria precisione o la propria velocità e agilità.

Attacco: abbattere una porta, sollevare un peso, saltare al di là di un dirupo, sfruttare la propria pura e brutale potenza fisica.

Difesa: resistere alla fame, alla sete, alla tortura, al sanguinamento, sfruttare la propria resistenza fisica grezza.

Volontà: utilizzare delle conoscenze per individuare un percorso sicuro, intuire il funzionamento di un macchinario, percepire il mondo attraverso i sensi principali (vista e udito), utilizzare la propria razionalità e intelligenza. I Tecnomanti inoltre usano la propria Volontà per dominare macchine e relitti tecnologici infetti anche al di fuori del Combattimento e per resistere a possibili perdite di Umanità, come descritto nel manuale di Noi/Loro.

Caratteristica	Bonus Oracolo
0-1 Punti	+0 Dadi
2-3 Punti	+1 Dado
4-5 Punti	+2 Dadi
6 Punti	+3 Dadi

Equilibrio: resistere alla furia, intuire le emozioni e la menzogna dietro agli atteggiamenti degli altri, percepire il mondo attraverso i sensi secondari (tatto, olfatto, gusto o "sesto senso"), utilizzare la propria saggezza interiore. Gli Ibridi inoltre usano il proprio Equilibrio per percepire l'infezione (quelli più potenti anche per eliminarla) anche al di fuori del Combattimento e per resistere a possibili perdite di Umanità, come descritto nel manuale di Noi/Loro.

Oscillazioni

+5 Umanità	Rifiutarsi di consultare Singolarità (ogni Personaggio può guadagnare Punti Umanità in questo modo una sola volta)
+2 Umanità	Proteggere la propria comunità da un Loro attacco
+1/+2 Umanità	Aiutare/Salvare la vita a un bambino, una donna gravida o che si prende cura di neonati e ragazzi
	Sacrificare qualcosa di importante a favore della propria comunità o dell'umanità
	Creare rapporti interpersonali reiterati o duraturi con un altro essere umano/con un'altra comunità
	Inserirsi in/creare una comunità
	Mettere in pericolo/sacrificare qualcosa di importante in favore di un sentimento umano
+1 Umanità	Proteggere la propria comunità da una catastrofe o da un attacco umano
	Salvare la vita a un altro essere umano
	Alleviare le sofferenze di un essere umano
	Incrementare sensibilmente le possibilità d'azione e la qualità di vita della propria comunità
	Riunire un nutrito gruppo di persone sotto l'insegna di un ideale
-1 Umanità	Mettere a rischio la sicurezza di una comunità umana
	Fare un accordo con uno di Loro
	Uccidere un essere Umano
-2 Umanità	Favorire in qualunque modo il Loro successo e/o salvare la vita di uno di Loro
	Mettere in pericolo o uccidere un bambino, una donna gravida o una persona che si prende cura di neonati e ragazzi
	Sabotare una comunità umana
-5 Umanità	Accettare di usare una Singolarità (ogni Personaggio può guadagnare Punti Umanità in questo modo una sola volta)
-X Umanità	Isolarsi per un lungo periodo di tempo da altri esseri umani comporta -2 Umanità per 1 mese, poi -2 per 3 settimane, quindi -2 ogni 24 ore se non si contattano umani. Per contatto si intende un esteso dialogo volontario e sensato.

Eteronomicon

VOLUME I

NOI / LORO

l'Apocalisse, l'Orrore e come prenderli a calci

AcchiappaSogni
Dipingiamo nuovi MONDI