NOI/LORO

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

UN MINISETTING PER

NOI/LORO

23 anni fa l'intero pianeta è diventato Loro.
Le Loro spore assomigliano a nebbia, a fumo di sigaretta, a vapore. Emergono dal terreno e scendono dal cielo... E infettano il mondo. Prima hanno contagiato la nostra tecnologia: computer, impianti elettrici, aerei, attrezzature ospedaliere. E armi. Le armi sono le più facili da infettare. Poi si sono fatti strada attraverso i nostri corpi, spezzando le ossa e strappando la carne per venire al mondo come versioni mostruose e affamate di noi stessi.
Oppure, semplicemente, sono apparsi. Da dove sono venuti? Dallo Spazio profondo, dal Wi Fi, da una dimensione parallela, da un Olimpo corrotto e perverso di Divinità orribili; forse sono solo le nostre nevrosi e i nostri demoni raggrumati. Scegliete la spiegazione che preferite. Personalmente, credo vengano da ovunque. Ci ripetiamo che sono i nostri avversari, ma dubito che Loro la vedano allo stesso modo. Per loro non siamo altro che porte per raggiungere questo mondo; il Loro mondo. Culle per i Loro neonati. Cibo per i Loro figli. Porte difettose, culle cigolanti, cibo avariato ma ancora commestibile. La nostra, più che una ribellione, deve sembrare Loro... Un malfunzionamento.
Abbiamo dovuto abbandonare la tecnologia, ormai tutta infetta. Abbiamo dovuto smettere di combatterli, perché era il miglior modo per restarne infettati e mutare. Il giorno prima sei l'eroe della base e quello dopo hai tre occhi, tentacoli uncinati al posto dell'intestino e non ricordi che cosa significhi essere umano.
Ma esistono individui in grado di controllare le mutazioni dell'infezione, e persone la cui volontà è abbastanza forte da manipolare direttamente la tecnologia infetta: gli Ibridi, veri e propri "eroi mostruosi", e i Tecnomanti, letteralmente maghi della tecnologia (ah-ah) e mistici guerrieri che sfruttano la nebbia per ricreare e alimentare alcune tecnologie essenziali: assistenza medica di base, qualche veicolo, briciole di telecomunicazione e accenni di equipaggiamento militare.
Non diventa mai più facile; né si intravede alcuna luce in fondo al tunnel. Ma ora abbiamo artigli e zanne, e acciaio e cavi scoperti al posto del cuore. Siamo mostri che respirano follia rarefatta, appesi a un filo di coscienza sempre più sottile, e siamo l'ultima speranza dell'umanità. Siamo sopravvissuti all'Apocalisse, e abbiamo un unico compito ora.
Prendere l'Apocalisse a calci.

NOI

I personaggi (PG) vivono in uno scenario futuro (molto prossimo) e post-apocalittico. La tecnologia utilizzabile è ferma a prima della Prima Guerra Mondiale ma con rari apporti più moderni (pensate alle atmosfere steampunk con qualche "incursione" diesel-punk per farvi un'idea) e può essere utilizzata e ricreata solo dai Tecnomanti - entrambi sono dunque beni molto preziosi. Quanto al mondo, è dominato dalle multiformi mostruosità conosciute come **Loro** (Cangianti, Arpie, Sciami...) e in particolare dai titanici Orrori. Gli esseri umani sopravvivono in piccoli avamposti nascosti e fortificati. L'equipaggiamento militare è scarsissimo, e la speranza è ancora meno.
Il Giocatore interpreta un Combattente nella resistenza contro di Loro, impegnato a difendere la propria comunità, cercare risorse, bonificare piccole aree dai mostri o in missione suicida per cercare di uccidere un Orrore. Innanzitutto, si deve scegliere tra due tipi di Personaggio: i Tecnomanti e gli Ibridi. Oltre agli aspetti estetici e narrativi, questa scelta ha qualche ripercussione anche sulle meccaniche di gioco. Entrambe le categorie hanno comunque la capacità di assorbire l'infezione senza perdere il controllo... Fino a un certo punto.
Ogni Personaggio infatti possiede un **punteggio di Umanità pari a 30** all'inizio del gioco, che può scendere in molti modi e risalire in, beh, in molti meno modi.

TECNOMANTI

I Tecnomanti possono ibridare i relitti tecnologici a disposizione tra loro e con se stessi e usarli in maniera creativa. Il loro controllo su questo processo si basa sulla Caratteristica Volontà. In termini di gioco, i potenziamenti e gli strumenti tecnologici dei Tecnomanti sono rappresentati da una Hyper Armor con un bonus di +1 gratuito alla Struttura rispetto alla norma.
I Tecnomanti con Umanità minore di 30 sono inoltre gli unici esseri umani che abbiamo accesso al Simbolo

EXPLOSIVE → Si infliggono D6 Danni aggiuntivi oltre a quelli previsti a tutti i Personaggi coinvolti nel Combattimento indipendentemente dalla loro posizione. I Dadi Volontà si possono usare ai fini del calcolo di questi Danni. L'unico modo per difendersi da essi è spendere 2SP **oppure** 3 Punti Umanità.

IBRIDI

Vengono mutati dall'infezione guadagnando artigli, zanne, tentacoli, occhi aggiuntivi, spine e così via, ma mantengono la propria coscienza umana. Il loro controllo su questo processo si basa sulla Caratteristica Equilibrio.
Anche le mutazioni degli Ibridi sono rappresentate da una Hyper Armor, che ha gratis un Simbolo aggiuntivo all'inizio del gioco. Gli Ibridi con Umanità < 30 sono gli unici a poter usare il Simbolo

CRAWLING → Le parti mutate del PG si fanno strada contemporaneamente verso l'avversario moltiplicando gli attacchi e adattandosi per amplificarne l'efficacia. Una Super diventa due Special (ai fini del calcolo dei Danni, ma mantenendo tutti i Simboli originari), una Special due Attacchi Normali e un Attacco si divide in due colpi normali con i Danni dimezzati (per eccesso). Solo per questa Azione i Punti Umanità si possono spendere come Punti Azione e/o SP.

DOPO IL COMBATTIMENTO

Dopo una Vittoria un Combattente può spendere 2 Punti Umanità per aggiungere +1 Simbolo e +1 Bonus alla propria Hyper Armor.
Dopo una Sconfitta se ne possono spendere anche 4 (per ottenere +2 Simboli e +2 Bonus).
Ogni volta che migliora la propria Hyper Armor, il PG deve superare un Contrasto tra la propria Caratteristica Rilevante (Volontà per i Tecnomanti, Equilibrio per gli Ibridi) + D6 contro [2D6 meno 1/3 dell'Umanità rimanente, arrotondato per difetto)]. Se perde, gli vengono sottratti altri D6 Punti Umanità.
Attenzione: dopo una Sconfitta, il PG deve effettuare il Contrasto anche se non ha acquistato alcun miglioramento, e se lo ha fatto, ha un malus di -2.

UMANITÀ 0

Un Combattente che raggiunga Umanità 0, si trasforma in uno di Loro, un Personaggio Non Giocante ostile agli esseri umani. Solo dopo una vittoria, un Personaggio che non acquisti Bonus e sacrifichi 5 Punti Esperienza (XP) può recuperare un numero di Punti Umanità pari alla sua CR. In qualunque altra situazione, un giorno intero (24H) senza combattimenti con Loro e la spesa di 10XP permettono di recuperare D6 Punti Umanità.
Se un PG diventa uno di Loro durante un Combattimento, può combattere come se fosse ancora umano solo fino alla fine dello scontro.

FERITE E MORTE

STRISCIO: Quando un PG termina uno scontro con meno di 5 Punti Vita (PV) ha un -1 a tutte le Azioni per un'ora o finché non viene curato da un medico con un Test Oracolo che deve avere un risultato maggiore di 2 per riuscire.
GRAVE: Quando un PG termina uno scontro con PV < 0, ha un -2 a tutte le Azioni finché non viene curato da un medico (Test Oracolo che deve risultare maggiore di 4). Se prima di allora subisce una qualunque ferita è Moribondo.
MORIBONDO: Quando un PG termina uno scontro con PV < -10, deve superare subito un Test Oracolo Su Difesa per non morire e su Equilibrio per non svenire (se sviene tra Loro, consideratelo defunto), quindi riposare 24 ore e poi essere curato da una Ferita Grave prima e da una di Striscio in seguito.
Un Test Oracolo Determina eventuali rischi di Ferite fuori dal Combattimento; si possono spendere 3/5/6 Punti Umanità (a seconda della gravità) per guarire una Ferita.

LORO

Le mostruosità che si oppongono alla rinascita dell'uomo sono molte. Qui vengono descritte quelle principali.

Tecnomorfo: Cangianti, Marionette, Vampiri, Bruti e Arpie hanno un corrispettivo Tecnomorfo, cioè mostri analoghi ma interamente composti da relitti tecnologici assemblatisi spontaneamente. Un Tecnomorfo ha la possibilità di utilizzare il Simbolo EXPLOSIVE proprio come un Tecnomante; inoltre può lanciare gratuitamente un ultimo Attacco normale + Explosive + Tutto per Tutto quando si trova a 0PV, prima di morire. Uno Spettro Tecnomorfo invece è composto di elettricità e guadagna semplicemente un Simbolo Schianta da utilizzare gratuitamente tre volte per Combattimento.

CANGIANTI

Vortici di tentacoli, artigli, zanne e occhi che continuamente si distruggono e si riformano, da cui ogni tanto fa capolino un dettaglio tragicamente familiare: un volto urlante, una pistola, un orsacchiotto di peluche squarciato... Hanno 10-30 PV, due Special di cui una deve contenere CRAWLING e 1-3 Dadi Volontà. Tutte le loro Statistiche vengono determinate a ogni Azione casualmente, tramite D6 (senza tener conto di eventuali Risultati Critici). Sono gli unici tra Loro a poter usare CRAWLING.

MARIONETTE

Non morti privi di volontà che tendono a cacciare in branco. Hanno la pelle bianca, color avorio o grigiastra, non hanno tratti somatici, tranne grandi bocche irte di zanne dal cui interno osserva famelico il loro unico occhio. Hanno 15 PV, +5 per ogni Marionetta aggiuntiva, e 7 punti Statistiche +1 per ogni due Marionette in più.

VAMPIRI

Simili a umani pallidissimi con bocche enormi piene di zanne, che possono aprirsi in qualunque punto del loro corpo, a comando. Sono in grado di comunicare con gli umani. Hanno 25-45 PV, 3 Special e 1 Super (almeno una mossa deve avere 3 Simboli Drain), 7 punti Statistiche e 5 punti Volontà/Equilibrio.

BRUTI

Mostri alti dai due ai tre metri, con muscolature sovrumane e l'aspetto di cadaveri tesi oltre ogni possibilità, spesso strappati in più punti. Hanno 20-30 PV, 2 Special (ma usano solo Possente, Schianta, Cade, Spinge) e 10 punti Statistiche (AT min. 5).

ARPIE

Agglomerati di parti di cadaveri dotati di grandi ali membranose; tendono a cacciare in piccoli stormi. Hanno 15+5/(Arpia in più) PV, 3 Special per tutto lo Stormo e 6+1/(Arpia in più) punti Statistiche. Possiedono anche la Qualità Speciale Volo (se Saltano restano in Salto per 3 Turni o finché non vengono colpiti).

La Qualità Speciale Volo è ripresa dal gruppo Facebook di Musha Shugyō RPG ed è stata creata da Andrea Bergamelli.

ORRORI

Avete presente i Grandi Antichi di H.P. Lovecraft? Ecco, gli Orrori vanno dallo stesso estetista. Attaccano da soli e se incontrano un altro Orrore sono costretti a combatterlo all'ultimo sangue. Hanno 60-90 PV, 3 Special e 1 Super, 14 punti Statistiche e 7 punti Volontà/Equilibrio. Un Orrore Tecnomorfo è noto come "Casa Stregata".

SINGOLARITÀ

"Arbitri immobili", si nutrono di Umanità e possono comunicare con gli umani. Devono sempre stare nello stesso luogo. Rispondono enigmaticamente alle domande e funzionano da "punto di salvataggio" a mo' di videogame: quando un PG muore può tornare all'ultima Singolarità incontrata (solo spazialmente: non viaggia nel tempo) ma con i PU dimezzati per difetto e i PV a 15 (un'ora di cure li riporta a 30). Nessuno sa come sia possibile, ma tutti hanno paura di scoprirlo...

SPETTRI

I più deboli compaiono come ombre o nebbia; i più forti come vere e proprie lacerazioni nel tessuto della realtà. Non combattono sul piano fisico: li si può battere soltanto con mente e spirito.
Contro uno Spettro AT e DE vengono sostituite da Volontà ed Equilibrio (e non ci sono Dadi Volontà/Equilibrio disponibili); i Danni abbassano i PU, non i PV. RA e mosse non cambiano. Le Ombre, più deboli, hanno 10 PV e Attacchi da 2PA con il Simbolo Drain, RA 1 e 5 punti Volontà/Equilibrio. Le Lacerazioni hanno 25 PV, Attacchi da 3PA con due Simboli Drain, RA 2 e 7 punti Volontà/Equilibrio. Possono aggiungere un terzo Drain a un Attacco per altri 2PA. Qualità Speciale: Fumo nella Nebbia (se nel Turno prima non hanno attaccato, in questo attaccarli dà un -1 al Test).

ARMI INFETTE

A ogni utilizzo di un'arma da parte di chi non è Tecnomante effettua un Test Oracolo. **1-2**: l'arma diventa una Marionetta Tecnomorfa. **3-4**: attacco suicida con due/tre Simboli EXPLOSIVE a seconda della taglia dell'arma. **5**: non funziona. **6**: funziona normalmente.

CASE STREGATE

Un intero edificio infetto. Può **a)** produrre mostri finché non viene demolito oppure **b)** venire trattato come un Orrore con le qualità di **Tecnomorfo**.

SCIAMI

Uno Sciame è un insieme di spore o piccole creature infette che attaccano per rinfoltire i Loro ranghi.
Uno Sciame ha 1PV/spora o creatura e 1 Punto in ogni Statistica per ogni Dado di spore o creature. In genere è composto da 3D6 elementi. Quando si sconfigge uno Sciame, si deve effettuare un Tiro d'Oracolo sulla Caratteristica Rilevante. Un risultato negativo sottrae D6 PU; un 1 li dimezza (per eccesso). In caso di sconfitta qualunque risultato negativo dimezza l'Umanità, un 4 sottrae D6 PU e solo un 5 o un 6 lasciano il Combattente "illeso".